

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL ESTUDIO DE LAS FORMAS TONALES EN EL
ESPACIO ACADÉMICO ANÁLISIS MUSICAL DE LA LICENCIATURA EN MÚSICA**

SEBASTIAN OCHOA FERNÁNDEZ

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL DE COLOMBIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES

DEPARTAMENTO DE ARTES

BOGOTÁ D.C.

2025

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL ESTUDIO DE LAS FORMAS TONALES EN EL
ESPACIO ACADÉMICO ANÁLISIS MUSICAL DE LA LICENCIATURA EN MÚSICA**

SEBASTIAN OCHOA FERNÁNDEZ

COD: 2020175029

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
MÚSICA**

ASESOR:

MAG. ANDRÉS PINEDA BEDOYA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL DE COLOMBIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES

DEPARTAMENTO DE ARTES

BOGOTÁ D.C.

2025

Dedicatoria

A mi abuela, Aliria Aguilar López por creer en mí antes de que yo aprendiera a hacerlo.

A mi madre, Yobanna Fernández Aguilar por legarme su valor.

Agradecimientos

A mi maestro y asesor, Andrés Pineda Bedoya, por su dedicación, disciplina, rigurosidad, paciencia y compromiso durante este trabajo de grado y a lo largo de mi formación. Sus valores han trascendido a mi vida y me hacen estar agradecido –y afortunado– de trabajar y aprender a su lado.

A mi madre, Yobanna Fernández Aguilar, por ser mi apoyo constante, por su serena sabiduría y su amor.

A mi abuela, Aliria Aguilar López, por sus enseñanzas, por colmarme de afecto y recordarme, desde siempre, el valor de ayudar al prójimo.

A mi novia, Juliana Muñoz Mora, por su alegría, su amor paciente y por estar siempre presente.

A mis queridos amigos, Ángela María Franco Vargas y Juan Sebastián Garcés Cárdenas, por su compañía, sus buenos deseos y por ofrecerme, cuando más lo necesitaba, un respiro de aire fresco.

A mi profesor de investigación, Henry Roa, por su disposición a leer y hacer valiosos aportes al desarrollo de este trabajo de grado.

CONTENIDO

Introducción	12
ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
Justificación	15
Antecedentes	18
Pregunta de investigación.....	25
Objetivos	25
Objetivo general	25
Objetivos específicos	25
REFERENTES TEÓRICOS.....	26
CAPÍTULO I: El Juego como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje de las Formas Musicales Tonales	26
El juego como estrategia didáctica	28
Proceso, estrategia y recurso didáctico	32
Proceso didáctico.....	32
Estrategia didáctica	35
Recurso didáctico	39
Proceso de enseñanza-aprendizaje de Análisis Musical	42
Metodología para el análisis musical.....	44
CAPÍTULO II: Las Formas Musicales del Sistema Tonal	49
Formas de Pequeñas Dimensiones.....	50
Motivo	54
Frase.....	58

Periodo	59
Forma Bipartita Simple (FBS)	65
Forma Tripartita Simple (FTS)	70
Formas de Grandes Dimensiones	74
Tema con Variaciones	74
Forma sonata (bitemática)	75
Rondó-Sonata	79
CAPÍTULO III: Estructura Cognitiva y Aprendizaje Significativo	81
Estructura cognitiva	82
Aprendizaje significativo	85
CAPÍTULO IV: Los juegos para Análisis Musical, la estrategia didáctica	90
Juegos Generativos	90
Juegos de la estrategia didáctica	95
RICERCAR y el nombre de la estrategia didáctica	95
Logo de la estrategia didáctica	96
BattleForm – ¡Conquista el concepto, una pregunta a la vez!	99
LabMotiv – ¡Experimenta con los motivos en un laboratorio musical!	105
Crucinotas – ¡Descifra la teoría, una palabra a la vez!	109
ShapeCraft - ¡Construyamos la forma, una pieza a la vez!	112
Nota al mejor postor – ¡Subasta, elige y compone!	116
Encriptura – ¡Descifra el análisis y halla la respuesta!	119
CAPÍTULO V: Marco Metodológico	123
Enfoque y tipo de investigación	123

Fases del proyecto	125
Población.....	126
Integrantes del grupo focal	127
Instrumentos de recolección de la información.....	132
Entrevista.....	133
Observación participante	139
Proceso de elaboración de los juegos de la estrategia didáctica	147
Conclusiones	152
Referencias.....	156
Anexos	159

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Recursos tangibles e intangibles ShapeCraft	41
Ilustración 2. Metodología de Análisis Musical.....	48
Ilustración 3. Diferencias en la presentación de la forma	51
Ilustración 4. Motivo simple	55
Ilustración 5. Motivo compuesto.....	55
Ilustración 6. Repetición del motivo	56
Ilustración 7. Variación del motivo.....	56
Ilustración 8. Inversión del motivo.....	56
Ilustración 9. Transposición del motivo	57
Ilustración 10. Cambio del perfil rítmico del motivo.....	57
Ilustración 11. Cambio de perfil métrico del motivo	57
Ilustración 12. Frase de cuatro compases.....	58
Ilustración 13. Frase de ocho compases	59
Ilustración 14. Esquema compositivo forma periodo	62
Ilustración 15. Periodo unitonal	63
Ilustración 16. Periodo modulante.....	64
Ilustración 17. Esquemas compositivos FBS sin reexposición.....	66
Ilustración 18. Esquemas compositivos FBS con reexposición.....	67
Ilustración 19. FBS sin reexposición.....	68
Ilustración 20. FBS con reexposición.....	69
Ilustración 21. Esquemas compositivos FTS	71
Ilustración 22. Forma Tripartita Simple	72

Ilustración 23. Esquema composicional Tema con variaciones	75
Ilustración 24. Esquema composicional Forma Sonata.....	79
Ilustración 25. Esquema composicional Rondó-Sonata	81
Ilustración 26. Ideas de anclaje en la Estructura cognitiva	85
Ilustración 27. Estructura cognitiva y Aprendizaje significativo	89
Ilustración 28. Juego generativo Crucigrama y Sopa de letras	91
Ilustración 29. Juego generativo Cocinar la Sonata	91
Ilustración 30. Rompecabezas	92
Ilustración 31. ClanDestino.....	92
Ilustración 32. Juego generativo Gire la carta.....	93
Ilustración 33. Borradores de juegos	94
Ilustración 34. RICERCAR en la Ofrenda Musical	95
Ilustración 35. Nombre seleccionado	96
Ilustración 36. Logo	97
Ilustración 37. Borradores del logo	98
Ilustración 38. Preguntados y Trivia colombiana.....	100
Ilustración 39. BattleForm Pregunta teórica.....	101
Ilustración 40. Tipo de preguntas en BattleForm	101
Ilustración 41. Recursos Tangibles e Intangibles BattleForm.....	102
Ilustración 42. Plataforma Kahoot.....	102
Ilustración 43. Plataforma WordWall	103
Ilustración 44. Tarjetas BattleForm.....	104
Ilustración 45. BattleForm Forma Sonata	104

Ilustración 46. Reporte de desempeño BattleForm	105
Ilustración 47. Juego ¡Stop!.....	106
Ilustración 48. Modificaciones de los estudiantes en LabMotiv	107
Ilustración 49. Ejemplo de motivos en LabMotiv	108
Ilustración 50. Recursos tangibles e intangibles LabMotiv	108
Ilustración 51. Pistas Crucinotas	109
Ilustración 52. Recursos tangibles Crucinotas	111
Ilustración 53. Tetris y piezas ShapeCraft.....	112
Ilustración 54. TOP GAME.....	113
Ilustración 55. Página de ShapeCraft	114
Ilustración 56. Recursos tangibles e intangibles ShapeCraft	115
Ilustración 57. Tarjetas Nota al mejor Postor.....	117
Ilustración 58. Recursos tangibles Nota al mejor postor.....	118
Ilustración 59. Recursos tangibles Encriptura.....	121
Ilustración 60. Fotografía de Sebastian Acevedo	127
Ilustración 61. Fotografía de Juan Benavides	128
Ilustración 62. Fotografía de Jimena Huertas.....	129
Ilustración 63. Fotografía de Juan Ardila	130
Ilustración 64. Fotografía de Julián Albornoz.....	131

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. ¿Cómo evalúa su desempeño?	134
Tabla 2. ¿Qué le pareció el juego ShapeCraft?	134
Tabla 3. ¿Se divirtió en el juego?.....	135
Tabla 4. ¿Se sintió motivado, interesado o indiferente?	135
Tabla 5. ¿Qué tan probable es que replique el juego?	136
Tabla 6. ¿Cuál considera su mayor dificultad?	136
Tabla 7. ¿Considera que el juego permite solucionar dificultades?.....	137
Tabla 8. ¿Cuál considera su mayor fortaleza?	137
Tabla 9. ¿Considera apropiados los colores y tamaño?	138
Tabla 10. ¿Le resultaron atractivos los materiales?	138
Tabla 11. Análisis de la observación del juego: LabMotiv 10/09/2024	141
Tabla 12. Análisis de la observación del juego: BattleForm (Kahoot) 05/12/2024.....	142
Tabla 13. Análisis de la observación del juego: ShapeCraft 05/14/2024	143
Tabla 14. Análisis de la observación del juego: ShapeCraft 26/11/2024	144
Tabla 15. Análisis de la observación del juego: LabMotiv 24/02/2025	145
Tabla 16. Proceso de elaboración BattleForm	148
Tabla 17. Proceso de elaboración LabMotiv	148
Tabla 18. Proceso de elaboración Nota al mejor postor	149
Tabla 19. Proceso de elaboración Crucinotas	150
Tabla 20. Proceso de elaboración ShapeCraft	150
Tabla 21. Proceso de elaboración Encriptura.....	151

Introducción

Este trabajo de grado presenta la implementación del juego como estrategia didáctica para el refuerzo de los conceptos sobre la forma musical tonal y el desarrollo de habilidades analíticas en el espacio académico Análisis Musical de la Licenciatura en Música de la Universidad Pedagógica Nacional.

La doble disciplina propia de la Licenciatura en Música de la Universidad Pedagógica Nacional: Pedagogía y Música, implica que los licenciados deben dominar el estudio de la música desde una perspectiva interpretativa y conceptual, para ejercer su labor educativa en diferentes contextos. En consecuencia, Análisis Musical corresponde al momento reflexivo-académico en el que confluyen aprendizajes previos esenciales para desarrollar reflexiones teóricas sobre la obra musical.

Análisis Musical requiere del dominio de dos aspectos fundamentales: primero, el contenido de aprendizaje y, segundo, habilidades analíticas posibles sí y solo sí se ha aprehendido el contenido musical tonal. Según Skriagina y Pineda (2019), el objetivo del análisis musical consiste en "observar y determinar significados en el discurso musical". Desde esta perspectiva, la didáctica emerge como indispensable para el profesor de Análisis Musical, debido a su carácter operativo y táctico, orientado específicamente a resolver problemas sobre cómo se enseña el contenido específico.

Dado su posicionamiento curricular en el pregrado, el espacio académico Análisis Musical aborda la reflexión académica sobre las formas musicales del sistema tonal, enfocándose en aquellas básicas para la formación del estudiante: motivo, frase, formas: periodo, bipartita y tripartita simples, tema con variaciones, sonata y rondó-sonata. Esta complejidad intrínseca, unida al limitado tiempo semanal y semestral destinado al espacio (tres horas semanales en un

semestre de dieciséis semanas), subraya la importancia de generar estrategias didácticas eficaces para el afianzamiento del aprendizaje de las formas musicales.

Crear una estrategia didáctica exige al profesor reflexionar sobre cómo fortalecer las acciones de Análisis Musical: observar y determinar significados mediante el lenguaje verbal, presente en la obra o fragmento musical. El profesor cuenta con diversas estrategias didácticas tradicionales, tales como sustentaciones, exposiciones, lecturas y análisis comparativos, además de interrelaciones histórico-musicales. Sin embargo, la experiencia formativa del autor del presente trabajo ha permitido ampliar esta oferta didáctica mediante la incorporación del juego, utilizado como estrategia para la recepción, retención, reflexión y apropiación de los contenidos de la forma musical tonal, siendo esta la actividad que refuerza los aprendizajes conceptuales para el desarrollo del pensamiento musical lógico-racional en el nivel de pregrado.

En el trabajo de grado se encuentran cuatro capítulos. El Capítulo I, explora el juego como estrategia didáctica aplicada específicamente al aprendizaje de las formas musicales tonales abordadas en los espacios académicos Análisis Musical I y II. Se explora la composición lúdico-formativa del juego como estrategia, a la vez que se relaciona con la *didáctica* desde tres categorías propias de la misma que estructuran el diseño de las acciones formativas: *el proceso didáctico, la estrategia didáctica y el recurso didáctico*. Estas categorías demuestran con claridad la didáctica como parte esencial de los procedimientos de enseñanza en Análisis Musical porque, en primer lugar, identifica el problema de aprendizaje (la comprensión de la forma musical tonal); en segundo lugar, la solución al problema de aprendizaje: la estrategia didáctica (el juego); y finalmente, los recursos didácticos tangibles e intangibles (instrucciones en los juegos, materiales y algunos procedimientos).

El Capítulo II define y explica teóricamente las formas musicales estudiadas en Análisis Musical, clasificadas en formas de pequeñas y grandes dimensiones, según la secuencialidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en el espacio académico.

El Capítulo III presenta la estructura cognitiva y el aprendizaje significativo como la postura pedagógica para la apropiación significativa del conocimiento teórico de la forma musical tonal. Se explica cómo la estructura cognitiva y el aprendizaje significativo son aspectos fundamentales para garantizar que los estudiantes retengan la información sobre tonalidad, esa información la relacionen con sus conocimientos previos y creen nuevos conocimientos como sumativas ideas de anclaje de manera efectiva, es decir, potencialmente significativa.

El Capítulo IV describe el proceso creativo de los juegos, tomando como referencia inicial cinco juegos generativos previamente utilizados por el profesor de Análisis Musical, motivados por las dificultades cognitivas identificadas cada semestre. En este capítulo se presentan seis juegos, cuya narrativa describe cada uno de los referentes teóricos expuestos, como parte vinculante de su configuración: *juego – didáctica (proceso – estrategia - recurso) – estructura cognitiva – aprendizaje significativo*. También, explicita cada detalle de cada juego sobre su proceso de creación y diseño, instrucciones, usos, materiales, recursos tecnológicos y procedimientos, que animan a los estudiantes de Análisis Musical a reforzar lo aprendido sobre la disciplina musical a través de la valiosa estrategia didáctica aquí expuesta.

Finalmente, el Capítulo V corresponde a la metodología de investigación, la que presenta enfoque y tipo investigativo, población, instrumentos de recolección de información y análisis de los mismos, concentrando su contenido en el Grupo Focal para la aplicación de la estrategia didáctica.

Además, se encuentran las conclusiones sobre el trabajo de investigación, aplicación de la estrategia didáctica y proyección en futuros trabajos académicos.

ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

Justificación

El espacio académico Análisis Musical en la Licenciatura en Música de la Universidad Pedagógica Nacional, representa un eje fundamental para la formación integral de los futuros licenciados, específicamente para la comprensión de las formas musicales tonales.

Análisis Musical requiere de los conocimientos previos que son formados intencionalmente en las disciplinas teórico-musicales: Solfeo¹ y Armonía, por lo que llegar al espacio académico sin bases teórico - prácticas sólidas sobre la tonalidad y su decodificación en la partitura, representa una problemática recurrente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Un problema que se le presenta al profesor con frecuencia es que sus estudiantes (aunque conocen los términos musicales de la tonalidad) no siempre relacionan los conceptos con la práctica compositiva del sistema tonal, teniendo el profesor que recurrir a distintos recursos didácticos para solucionar este problema interpretativo – conceptual en el poco tiempo de trabajo semanal al semestre. En este orden de ideas, la aprehensión del conocimiento específico sobre Análisis Musical por parte de los estudiantes queda sujeta a lo que cada uno de ellos ha asimilado y ha comprendido sobre tonalidad. Entonces, el profesor debe generar estrategias didácticas que aseguren la aprehensión del conocimiento sobre la forma musical, desde la

¹ Solfeo, corresponde a la disciplina académica que estudia la formación del oído musical y que en la Licenciatura en Música se representa bajo dos denominaciones: Formación Teórica - Auditiva y Lenguaje y Gramática Musical

práctica analítica y la frecuente recurrencia al concepto específico de las formas musicales tonales de pequeñas y grandes dimensiones.

El estudiante de Análisis Musical debe estar en la capacidad para identificar, comprender y aplicar los conceptos que componen las formas musicales de pequeñas y grandes dimensiones, así como observar y determinar significados en el discurso musical a partir del lenguaje verbal. Para ello, requiere el dominio cognitivo no solo de los conceptos sobre la forma musical y sus estructuras, sino el reconocimiento de las mismas en el texto musical (la composición tonal).

Los contenidos del espacio académico Análisis Musical I y II, implican el aprendizaje secuencial de las estructuras: motivo y frase y las formas: periodo, bipartita simple, tripartita simple, sonata, rondó-sonata y tema con variaciones, por lo que cada concepto expuesto, explicado y potencialmente referenciado en la partitura por el profesor, debe practicarse recurrentemente dentro y fuera del espacio de clase.

En estas circunstancias de aprehensión del conocimiento específico musical sobre estructuras y formas tonales, el poco tiempo de clase semanal (tres horas) a la vez que la realización de las tareas extra clase, instan al autor del proyecto de grado a crear juegos que aseguren la aprehensión del conocimiento analítico y sus procedimientos, siendo el juego la estrategia didáctica (solución a la problemática) que permite a los estudiantes de Análisis Musical practicar de forma divertida (individual o en grupo), creando un vínculo indisoluble entre los aprendizajes previos y la construcción de aprendizajes potencialmente significativos sobre las formas tonales, anclados en sus estructuras cognitivas.

Los juegos propuestos (BattleForm, LabMotiv, ShapeCraft, Nota al mejor postor, Crucinotas y Encriptura) están estructurados para abordar conceptos específicos y habilidades para el análisis de las formas anteriormente mencionadas.

El contenido de Análisis Musical es complejo por representar en el pregrado la culminación de lo disciplinar-musical. En este sentido, diseñar juegos para la aprehensión de conocimientos sobre Análisis Musical, que relacionen los aprendizajes previos sobre el sistema tonal con nuevos conocimientos sobre forma musical, es la misión encargada a cada uno de los seis juegos propuesto por el autor del trabajo de grado, con el fin de coadyuvar en la generación de ideas de anclaje tonales en la estructura cognitiva de cada estudiante.

Es claro que crear didácticas adecuadas requiere que el profesor de Análisis Musical piense en cómo afianzar las dos acciones propias del análisis: observar y determinar significados en el discurso musical a través del lenguaje verbal. Por ello, el juego como estrategia didáctica se presenta como una alternativa eficaz. Parfraseando a Andrés y Casas (s.f.), “se trata de actividades con finalidad educativa desarrolladas en contextos reales, que incorporan elementos gráficos, imágenes, animaciones y sonido, incrementando significativamente las posibilidades de exploración y aprendizaje”. Por lo tanto, implementar el juego en los espacios académicos Análisis Musical I y II es pertinente y justificable desde el punto de vista didáctico.

De este modo, la implementación del juego como estrategia didáctica en el espacio académico Análisis Musical, responde a la necesidad de propiciar la motivación de los estudiantes y de garantizar un aprendizaje potencialmente significativo del contenido, el cual se vincula con experiencias lúdicas, reflexivas y contextualizadas. Esta propuesta busca transformar la experiencia educativa de los estudiantes, conectando los saberes adquiridos con nuevos conocimientos que potencien su formación integral como músicos y futuros profesores.

Antecedentes

El Análisis Musical es la disciplina teórica que se encarga del estudio de la forma musical en sus diferentes manifestaciones estilísticas y sistémicas, entre ellas, la tonalidad. En este trabajo de grado se pretende colaborar con el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de los espacios académicos Análisis Musical I y II, a partir del juego como estrategia didáctica que permita el afianzamiento de los conceptos y su práctica analítica en el texto musical, lugar en el que el lenguaje verbal y la repetición como metodología son de especial predominancia.

Ian Bent, citado en (Nagore, 2004, pág. 13) define el Análisis Musical como “la resolución de una estructura musical en elementos constitutivos relativamente más sencillos, y la búsqueda de las funciones de estos elementos en el interior de esa estructura. En este proceso, la estructura puede ser una parte de una obra, una obra entera, un grupo o incluso un repertorio de obras procedentes de una tradición escrita u oral.”

En el mismo sentido, en el programa sintético del espacio académico Análisis Musical, se establece que “es posible identificar la forma musical a través de los elementos estructurales que son plasmados en la composición. También se puede identificar la estructura musical con la relación de los recursos armónicos propios del estilo y/o género musical al que pertenece la obra ...” (Música-UPN, 2024)

Ahora bien, analizar la música tonal supone el dominio de dos asuntos secuenciales: primero, el contenido de aprendizaje, y segundo, el análisis de elementos - estructuras - formas musicales que son reconocibles al dominar lo primero. Para ello el análisis musical que cuyo objetivo resulta ser en palabras de (Skriagina & Pineda, 2019) “observar y determinar significados en el discurso musical”, requiere de la didáctica como coadyuvante en el proceso de

enseñanza del profesor de Análisis Musical y de aprendizaje de sus estudiantes, dándole el estatus de estrategia por su operatividad y táctica, siendo la estrategia didáctica la resolución al problema de aprendizaje: el contenido.

A continuación, se encuentran trabajos que utilizan el juego como estrategia didáctica y que constituyen los antecedentes de este trabajo de grado, para determinar que el juego es una estrategia didáctica, justamente porque permite la resolución de un problema de aprendizaje en específico del análisis musical (cada uno de los contenidos del espacio académico).

“Cocinando y modelando la música: una intervención innovadora para potenciar el aprendizaje del análisis musical” es un artículo escrito por la profesora Balter, A. (2019), directora de la carrera de Educación Musical en la Universidad Andrés Bello de Chile (UAB), publicado en la revista electrónica complutense de investigación en educación musical. Este artículo trata acerca de una estrategia realizada en el curso de análisis musical en la UAB a estudiantes cuya formación profesional está enfocada a la Educación preescolar y básica.

La autora evidencia la dificultad para motivar a los estudiantes a realizar un proceso reflexivo profundo de las obras musicales analizadas en el espacio curricular, cuyo objetivo es que el estudiante identifique la forma en diferentes obras musicales, atendiendo a las características compositivas: estilo musical. La estrategia busca favorecer la comprensión de las siguientes formas musicales: primaria, binaria, ternaria, rondó, tema con variaciones y sonata (pág. 91).

La autora menciona que “el propósito de la investigación es potenciar el aprendizaje a través de aplicar estrategias que favorezcan la comprensión de las formas musicales estudiadas en la UAB, basadas en la representación de lo escuchado y su posterior conceptualización”

(Balter, 2019, p. 80). “La estrategia consistió en hacer que los estudiantes de Análisis de la Composición comprendieran cómo se estructuran diferentes obras comparando su organización interna con la estructura de otras construcciones, como las de algunas comidas o diseños gráficos” (p. 75).

Balter utiliza como base teórica a autores como Bent, I. Vierge, M. y Malbrán, S. para definir el tipo de análisis musical utilizado en la UAB para la comprensión de la obra musical. Además, la investigación presenta el modelo de aprendizaje significativo planteado por los autores Ausubel, D. Novak, J. y Hanesian, H. citados en (2019), quienes lo definen como el aprendizaje que ocurre al establecer relaciones entre los conocimientos previos y los nuevos, lo que permite el desarrollo de la estructura cognitiva ya existente (p. 77). Para el presente trabajo de grado, también se toma el aprendizaje significativo como modelo pedagógico debido a que tiene como objetivo el afianzar los conceptos teóricos sobre la forma musical (conocimientos nuevos) y su correlación a través del juego con los conceptos teóricos aprehendidos en las disciplinas previas (conocimientos previos).

En el artículo se describe dos situaciones interesantes, la primera, es un diagnóstico inicial realizado a través de tres instancias: 1) el promedio de notas que obtuvo la generación anterior 2) el promedio de asistencias a clases de los mismos y 3) un cuestionario realizado a los estudiantes que van a ser la población de la investigación previo a la aplicación de la estrategia.

La segunda, es la realización de una serie de actividades de clase para el análisis musical de las obras. Como ejemplo, para la forma binaria, los estudiantes cantaron una obra muy conocida por ellos (*Volver a los 17* de Violeta Parra) que correspondía a esa forma musical. Luego, analizaron el tipo de final de cada parte (forma primaria) si era suspensivo (abierto) o

conclusivo (cerrado). La actividad consistió en que los estudiantes sirvieran helados de acuerdo al tipo de final de cada una de las partes, asignando sabores a ambas partes y al tipo de final.

Este artículo plantea una estrategia didáctica aplicada al espacio curricular Análisis de las Composiciones en la UAB con el fin de mejorar la comprensión de las formas musicales anteriormente señaladas. Para este trabajo de grado, el artículo sirve como inspiración para el diseño, desarrollo y aplicación de una estrategia didáctica.

El artículo describe actividades interactivas y novedosas que despiertan el interés y motivación de los estudiantes, las que pueden relacionarse con aquellas propuestas en el trabajo de grado dentro de la estrategia didáctica correspondiente a la lúdica.

“Juegos de mesa como una estrategia para el refuerzo de conceptos del lenguaje musical” es un trabajo de grado realizado por Enciso, P. (2013) publicado en la Universidad Pedagógica Nacional. Este trabajo de grado trata acerca de la elaboración y aplicación de cuatro juegos de mesa con el objetivo de reforzar los conceptos aprendidos en la clase Teoría Musical en el Colegio Salesiano León XIII. Describe las dificultades de aprendizaje teórico-musical encontradas por la investigadora en los estudiantes de música, en cuanto a la aprehensión de los conceptos musicales básicos.

Los cuatro juegos tienen el objetivo de ampliar los recursos a disposición del profesor de música para reforzar el aprendizaje de gramática y teoría musical. La investigadora propone integrar en las clases de teoría musical la lúdica como recurso que acompañe y refuerce el aprendizaje teórico. En específico, se plantea el juego de mesa como agente que active la creatividad y motive a los estudiantes a interesarse por los contenidos de la clase de teoría.

Esta investigación es un antecedente del presente trabajo de grado debido a que los juegos de mesa desarrollados abarcan conceptos teóricos de la formación musical básica: intervalo, escalas, armaduras y acorde de dominante. La investigadora plantea como objetivo fortalecer la aprehensión de estos conceptos del lenguaje musical debido a que los considera necesarios para la formación básica. Para esto, usa como estrategia la creación de cuatro juegos de mesa. Para el presente trabajo de grado, el juego es la estrategia didáctica para reforzar y afianzar el aprendizaje de las formas musicales tonales. Así, se establece una relación entre el desarrollo de los juegos de mesa del antecedente y la implementación del juego como estrategia didáctica para Análisis Musical.

La investigadora concluye que, a través de la aplicación de los juegos de mesa, es evidente un aumento en el interés de los estudiantes, medido por indicadores que corresponden a la participación, creatividad, atención y motivación que se evidencia en el transcurso de año escolar. “El juego es un recurso que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues a través de la repetición se estimula la retención que permite el fortalecimiento de la comprensión de los conceptos musicales” (Enciso, p. 84).

“Estrategia didáctica, como estímulo para el aprendizaje básico de la teoría musical” es un trabajo de grado realizado por Abella, F. (2021) publicado en la Universidad Pedagógica Nacional. Este trabajo de grado trata acerca del uso del juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de los conceptos básicos de la teoría musical en estudiantes que se encuentran en procesos formativos de música.

El autor afirma que los procesos de iniciación musical “parten del interés por aprender a interpretar un instrumento que, en la mayoría de los casos, requiere de la instrucción o guía para empezar con el proceso de aprendizaje” (Abella, p. 8). También, enfatiza en la importancia de

aprender y desarrollar habilidades teórico-musicales, debido a que, si estas se dejan de lado en la formación, se produce un ...

Analfabetismo musical que impide que el estudiante relacione sus logros con los desarrollados en su contexto académico-musical. El aprendizaje musical actual exige el desarrollo de habilidades específicas, auditivas, interpretativas y de creación. A la vez, se apoya en la asimilación de conceptos y el fomento de actitudes propias de cada praxis musical (Rusinek citado en Abella, p. 8).

El propósito de esta investigación, parafraseando a Abella (2021), es analizar la incidencia de la lúdica como factor didáctico en los procesos de enseñanza-aprendizaje de teoría musical, con el objetivo de sugerir recursos que contemplen al juego como base metodológica para el fortalecimiento de los conceptos teóricos. El investigador creó mazos de cartas (que contienen elementos y componentes del lenguaje musical) como recurso para la creación de actividades lúdicas que afianzan el aprendizaje teórico-musical. Dado esto, se considera este trabajo de grado como antecedente de la presente investigación porque explica el diseño de diferentes juegos, el paso a paso de su desarrollo y su aplicación en una clase de teoría musical. Además, Abella (2021) resalta que existe una gran variedad de estrategias y recursos basados en el juego enfocados a la educación infantil, por lo cual, prefiere dirigir su propuesta a adolescentes y adultos jóvenes entre los 12 y 20 años.

El investigador determina los conceptos teóricos básicos en el campo de la música occidental, a partir de los testimonios de profesores entrevistados. Tomó como referencia el programa sintético de algunos de los espacios académicos de la Licenciatura en Música de la Universidad Pedagógica Musical y estableció los siguientes conceptos para la investigación:

ritmo, melodía, armonía, métrica, compás, intervalos, acorde, triada, sistema tonal, escala y funciones armónicas.

Como conclusión, el investigador afirma que la teoría musical es una asignatura que merece más atención en los procesos de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles de formación musical. Además, insta a buscar alternativas de fortalecimiento sobre los conceptos musicales, para que los estudiantes estén mejor preparados para afrontar la educación formal en todos sus niveles. También, concluye con que la lúdica puede ser explorada como metodología, debido a que los juegos pueden ser articulados y sistematizados para ser utilizados como estrategia o recurso en el aula de clase.

Pregunta de investigación

¿Cómo implementar el juego como estrategia didáctica para la aprehensión de las formas tonales estudiadas en los niveles I y II del espacio académico Análisis Musical en la Licenciatura en Música de la Universidad Pedagógica Nacional?

Objetivos

Objetivo general

Implementar el juego como estrategia didáctica para la aprehensión de las formas tonales estudiadas en los niveles I y II del espacio académico Análisis Musical en la Licenciatura en Música de la Universidad Pedagógica Nacional.

Objetivos específicos

- Establecer las relaciones entre los componentes de la lúdica, la didáctica y el análisis musical en su vinculación con el modelo de aprendizaje significativo y la estructura cognitiva.
- Realizar un diagnóstico de las dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las formas musicales en el espacio académico Análisis Musical.
- Definir la forma musical en la tonalidad a partir de pequeñas y grandes dimensiones.
- Seleccionar los contenidos de aprendizaje del espacio académico Análisis Musical para el desarrollo de la estrategia didáctica.
- Crear 6 juegos para afianzar los contenidos de aprendizaje seleccionados.
- Apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la forma musical en la tonalidad, mediante la aplicación de la estrategia didáctica en un grupo focal.

REFERENTES TEÓRICOS

CAPÍTULO I: El Juego como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje de las Formas

Musicales Tonales

La formación en el pregrado del músico profesional requiere de aquella centrada en el pensamiento musical, que permita al estudiante comprensiones sobre los sistemas musicales, sus normas y procedimientos, referencias históricas y tradiciones compositivas e interpretativas para su formación integral.

La doble disciplina de la Licenciatura en Música de la Universidad Pedagógica Nacional (en adelante LMU-UPN): Pedagogía - Música, infiere que el licenciado requiere del dominio del estudio de la música -no solo desde lo interpretativo sino también desde lo conceptual- para poder enseñarlo en diferentes contextos educativos. En consecuencia, Análisis Musical (que se forma después de haber pasado por distintos procesos enseñanza-aprendizaje musical) corresponde al momento reflexivo-académico que dispone de los aprendizajes disciplinares anteriores (Solfeo, Armonía, Piano e Instrumento musical) como el soporte para la flexibilidad cuando aborda la composición musical.

Como se trata del pregrado de la LMU-UPN, Análisis Musical constituye un espacio académico que, por el lugar y los tiempos curriculares, aborda la reflexión académica sobre la composición de las formas musicales del sistema tonal, teniendo claridad sobre aquellas que son posibles de aprehensión de manera básica: motivo, frase, periodo, bipartita y tripartita simples, tema con variaciones, sonata y rondó-sonata.

El contenido de Análisis Musical es complejo, justamente por ser en el pregrado la culminación de lo disciplinar - musical. Para el profesor de Análisis Musical en la LMU-UPN el

tiempo semanal (3 horas) y semestral (16 semanas), advierte la necesidad de generar didácticas apropiadas tanto para estimular el aprendizaje reflexivo de las formas musicales como para formar los conceptos interrelacionados con Armonía, Composición, Instrumentación e Interpretación.

Evidentemente, crear las didácticas adecuadas requiere para el profesor de Análisis Musical pensar sobre cómo afianzar las dos acciones propias del análisis que son: observar y determinar significados en el discurso musical a través del lenguaje verbal, que se encuentran dentro de la obra y/o fragmento musical y que está determinado por el objeto de análisis. En su autonomía (la del profesor) dispone para el desarrollo de sus clases estrategias didácticas como sustentaciones y exposiciones, lectura y análisis crítico e interrelación histórico-musical con expresiones compositivas locales, regionales y/o nacionales.

En estas circunstancias, la experiencia formativa del autor del proyecto de grado le ha permitido, a partir de la didáctica de sus profesores de análisis, ampliar la oferta didáctica a través del juego como estrategia didáctica para la recepción, retención, afianzamiento y reflexión de y sobre los contenidos musicales del sistema tonal en la formación del pensamiento lógico-racional suficiente para el pregrado.

La dupla formativa de la LMU-UPN (pedagogía - música) es el escenario en el que es posible no sólo la reflexión teórico-musical tonal, sino también la factibilidad para crear estrategias de aprendizaje de lo teórico-musical.

En este orden de ideas, el capítulo I referencia al juego como estrategia didáctica para reforzar y afianzar el aprendizaje de las formas musicales tonales, sobre el contenido de los espacios académicos Análisis Musical I y II en la LMU-UPN. Para ello, se presenta el juego

desde su composición lúdico-formativa, es decir, para la educación, como estrategia didáctica con sus respectivos recursos, y los contenidos de aprendizaje de las formas musicales, como el lugar teórico para comprender el diseño e implementación de seis juegos para Análisis Musical, resultado práctico de la estrategia didáctica.

El juego como estrategia didáctica

Para Porlan y Rivero (2014): “en la educación superior se presenta una multidisciplinariedad por la confluencia de diversas epistemologías parciales y entremezcladas, que confluye en la formación del profesional, para lo cual es pertinente enfoques didácticos y epistemológicos ... que lleve al logro de los objetivos ...” Se puede afirmar que los enfoques didácticos para la formación profesional en la LMU-UPN, forman parte de la planeación del profesor, indiferentemente de su especialidad universitaria. En este caso, se trata del profesor de Análisis Musical quien, desde su enfoque didáctico, no solo transforma el conocimiento del estudiante, sino que requiere buscar y/o pensar didácticamente formas apropiadas para lograrlo.

En la clase de Análisis Musical, como antes se ha dicho, se busca realizar observaciones sobre las obras musicales y determinar sus significados discursivos, a través de la apropiación de conceptos sobre tonalidad y de la usanza universal-académica, a la vez que plantear particularidades compositivas que se encuentran en las obras de los compositores, acorde con el estilo musical clásico y/o romántico. Construir los significados sobre el discurso musical, requiere del discurso verbal para su explicación; es decir, enfatizar en los conceptos musicales formados con anterioridad, sobre todo los aprehendidos en Armonía.

En estas circunstancias, el profesor de Análisis Musical se encuentra responsable de la didáctica apropiada para formar pensamiento musical lógico-racional. El juego puede ser una

estrategia didáctica de la que disponga el profesor para afianzar los conceptos sobre la tonalidad, la forma musical e incluso la explicación teórica del discurso en la composición musical.

En la educación (indiferentemente de su rango de edad) el juego es una actividad inmersa en distintas facetas humanas: psicológica, afectiva, social, cognitiva y cultural, y que se da acompañado de la conciencia sobre la atención y la alegría, la temporalidad y la espacialidad, la impulsividad y la racionalidad, como parte de los sentimientos provocados a propósito del aprendizaje; para el caso, el análisis musical de las formas tonales.

Al respecto, González dice que el juego es “una actividad que seduce y motiva, genera cercanía social y afectiva dentro de sus participantes, a nivel físico lleva a entornos dinámicos y a efectos placenteros por medio de la risa y la incertidumbre que normalmente los acompaña y que hace de las situaciones recuerdos gratos”. En la educación, el juego como estrategia didáctica debe “aportar al ser humano equilibrio ... ser una herramienta útil para adquirir y desarrollar habilidades motoras por medio de la exploración, en el ensayo y error ... y generar conocimiento y reflexión, además de construir entorno de manera libre y voluntaria” (págs. 24-25).

En la misma línea referencial, el juego como estrategia didáctica corresponde a “aquellas actividades ... que se presentan en un contexto real con una finalidad educativa y que conforman ... parte de una evolución cuyos elementos son gráficos, imágenes, animaciones y sonido, es decir, elementos que aumentan significativamente las posibilidades de exploración en ... el programa para el aprendizaje” (Andrés & Casas, s.f., pág. 2).

Para este trabajo de grado, aunque exista variedad de significados para la palabra juego, se toma como referencia principal aquella que dice que el juego es “una acción u ocupación

libre, que se desarrolla en unos límites temporales y espaciales determinados según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión, alegría y conciencia –de ser de otro modo–” (Huizinga, 1972).

Para el profesor de Análisis Musical quien utilice el juego como estrategia didáctica, los límites temporales y espaciales determinados y sus reglas absolutamente obligatorias, pueden interrelacionarse con las normas y procedimientos específicos para el análisis de las obras y/o fragmentos musicales, que disponen de la armonía y sus relaciones funcionales. Ello explica que la referencia principal sea la de Huizinga.

Otras definiciones de juego como “es el juego una manifestación externa del impulso lúdico” (Motta 2002, citado en González, 2014); “es una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual conforme a determinadas reglas establecidas o improvisadas y cuyo elemento informador es la atención” (Cagigal, J.M 1996, citado en González, 2014); “es la acción efecto y ejercicio sometido a reglas en el cual se gana o se pierde” (Real Academia Española, s.f.); “es una actividad universal que proviene de una motivación intrínseca ... contiene su propio propósito y sus propios medios, es un comportamiento que no posee un objetivo externo ... implica un cierto elemento de no literalidad ... ” (Danniels & Pylle, 2018, pág. 8), son definiciones que apuntan al mismo rol activo del juego como estrategia pero que no describen de manera amplia el significado teórico que se pretende en este trabajo.

En conclusión, para que el juego sea una estrategia didáctica útil para el profesor de Análisis Musical en la LMU-UPN, el juego:

- **Se desarrolla en unos límites temporales y espaciales.** La temporalidad hace referencia a dos condiciones: las composiciones en los estilos musicales en directa relación con clasicismo y romanticismo y las horas semanales y semestrales en la LMU-UPN. Aquí el juego es justificable, porque estratégicamente, permite asegurar los preceptos y conceptos que surgen de la primera temporalidad (histórica) de manera organizada en la segunda (operacional). Los límites espaciales determinados corresponden al objeto de análisis musical: los fragmentos y/o las obras musicales como el material para la comprensión de la temporalidad.
- **Posee reglas absolutamente obligatorias.** En el mismo sentido que el anterior, son los requerimientos invariables para la realización del análisis musical a los fragmentos y/o las obras, a la vez que las normas de cada juego relacionado con uno o varios contenidos de aprendizaje en el análisis musical.
- **Enfatiza en las normas y procedimientos específicos para el análisis de las obras.** La interrelación de elementos musicales, estructuras tonales (motivo - frase) y formas musicales, siendo la funcionalidad armónica y sus distintos campos de aplicación unitonales y modulantes el constructo discursivo musical que se explica a través del lenguaje verbal, es necesario que el juego como estrategia contemple de manera exacta los conceptos sobre tonalidad y cada uno de sus componentes, en interrelación con el objeto de análisis y el uso de los esquemas compositivos de las formas.

Proceso, estrategia y recurso didáctico

En este trabajo de grado el juego es la estrategia didáctica para afianzar los conceptos sobre la tonalidad que surgen del análisis musical de las formas tonales de pequeñas y grandes dimensiones referidas anteriormente. Para comprender dicha estrategia didáctica, es necesario explicar la disciplina desde tres categorías que representan el desarrollo de las capacidades cognitivas alrededor del proceso de Análisis Musical y, por ende, el objeto de análisis que se sustenta mediante el contenido del espacio académico.

En este sentido, las tres categorías de la didáctica representan en el trabajo de grado la búsqueda de **un problema de aprendizaje** (la forma musical tonal), **la solución a ese problema** (la estrategia y su diseño) y **los materiales necesarios para solucionar el problema** (recursos tangibles e intangibles).

La didáctica permite explicar el nivel reflexivo y creativo aplicado en el diseño de diversas actividades educativas, que según Pineda & Triviño (2015, pág. 23) le corresponden tres categorías: **proceso didáctico, estrategia didáctica y recurso didáctico**. Estas categorías establecen la estructura sobre el cual se diseñan y ejecutan acciones formativas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Proceso didáctico

El proceso didáctico se comprende como el conjunto de actividades que permiten analizar las situaciones problemáticas encontradas en la metodología de trabajo. Como mencionan Pineda & Triviño (2015, pág. 23), la didáctica no solo orienta el qué y el cómo enseñar, sino que también responde a cuestionamientos sobre a quién, cuándo y dónde se enseña. En el ámbito del Análisis Musical, el proceso didáctico identifica dificultades cognitivas de memorización, comprensión y aplicación de conceptos sobre las formas tonales que explican las composiciones

del sistema, es decir, el problema de aprendizaje en la formación de la estructura cognitiva de los estudiantes.

Según Hooker (2012, pág. 22), la didáctica incide directamente en lo metodológico desde una postura filosófica, deontológica, pedagógica y sociológica, lo que implica una constante adaptación del proceso didáctico a las características y necesidades formativas del estudiante. Así, en Análisis Musical el proceso didáctico debe considerar la apropiación de los conocimientos previos sobre el sistema tonal (aquellos contenidos en Solfeo y Armonía como disciplinas teórico-musicales), para el anclaje cognitivo de cada estudiante sobre la forma musical tonal.

Para Ferrández Huerta (1985 citado en Navarra, 2001), la didáctica “tiene por objeto las decisiones normativas que llevan al aprendizaje gracias a la ayuda de los métodos de enseñanza” (pág. 7), lo que se equipara al problema de aprendizaje de Análisis Musical cuando es necesario la aprehensión de una estructura, una forma de pequeña dimensión y/o una de gran dimensión en el sistema tonal, puesto que la organización y orientaciones sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada contenido (problema de aprendizaje) en primera instancia es de carácter instructivo y luego procesual, promoviendo la solución a los problemas de aprendizaje sobre la forma en el sistema tonal.

Dado que la didáctica en su categoría **proceso didáctico** se preocupa de cada contenido temático curricular como **un problema de aprendizaje**, es necesario considerar el currículo del espacio académico Análisis Musical como la planificación y desarrollo del aprendizaje que

puede tener situaciones positivas o negativas² según lo aprehendido sobre tonalidad por los estudiantes en Solfeo y Armonía. Por esta circunstancia, compleja por cierto, identificar el problema de aprendizaje (**proceso didáctico**) insta al profesor a reflexionar sobre una u otra situación (positiva o negativa) para dar el tratamiento didáctico correspondiente:

- Si el aprendizaje sobre tonalidad es positivo, la aprehensión del contenido de Análisis Musical puede ser formado con mayor énfasis y rigor sobre el texto musical (la partitura). La necesidad de recursos didácticos será menor que si el aprendizaje fuera en negativo.
- Si el aprendizaje sobre tonalidad es negativo, la aprehensión del contenido de Análisis Musical requerirá de estrategias didácticas específicas para la solución problemática y, por ende, tendrá mayor uso de recursos didácticos.

Cabe anotar que el contenido de Análisis Musical formulado como un problema de aprendizaje (**proceso didáctico**) tiene la condición inherente de la práctica teórica, justamente porque en este caso, la teoría explica la realidad práctica de la forma utilizada en la composición musical. Por ello:

- Si en el proceso de enseñanza-aprendizaje los conceptos teóricos sobre la tonalidad son escasos (por ejemplo, al someter todo el estudio del sistema a una estructura escalística), las comprensiones sobre la forma musical en las composiciones resultan en prácticas deficientes de análisis y la formación del pensamiento lógico-racional se

² Situaciones positivas ocurren cuando los conocimientos previos sobre tonalidad son suficientemente estables para poder relacionarlos con nuevos conocimientos a propósito del análisis de las obras musical tonales. Situaciones negativas serán lo contrario; es decir, los conocimientos previos sobre tonalidad poco estables, enunciados sin concepto y/o referenciados sin práctica teórica.

verá comprometida a futuro por el nulo o escaso contenido teórico sobre análisis en la práctica compositiva.

- Por el contrario, si dichos conceptos son precisos y contemplan la totalidad de sistema tonal, las comprensiones sobre la forma musical en las composiciones servirán para explicar la realidad práctica de las mismas, su naturaleza tonal, estilística y las contribuciones de cada compositor a la música tonal como obra de arte.

En conclusión, cada contenido sobre Análisis Musical tonal metodológicamente se comprende como un problema de aprendizaje (**proceso didáctico**), que requiere de la orientación del profesor en cuanto a qué y cómo presenta y enseña los contenidos, en concordancia con el contexto de la clase y las particularidades cognitivo – musicales de cada estudiante. Esta circunstancia requiere que el profesor elabore didácticamente las condiciones apropiadas para el aprendizaje de la forma musical tonal.

Estrategia didáctica

En este trabajo de grado, la **estrategia didáctica** se concibe como la solución a los problemas de aprendizaje identificados en el proceso didáctico. En este contexto, el juego es la estrategia didáctica propuesta para reforzar la comprensión de las formas musicales tonales de pequeñas y grandes dimensiones, permitiendo la apropiación significativa de los conceptos a través de la práctica analítica.

Dado que la **estrategia didáctica** es responsabilidad del docente, su diseño y aplicación dependen de las necesidades cognitivas y formativas del estudiante. Como mencionan Pineda & Triviño (2015, pág. 25) , la estrategia didáctica se configura como una respuesta a las problemáticas evidenciadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándose a los distintos

niveles de comprensión. De este modo, la estrategia didáctica se comprende como “la estructuración de experiencias de aprendizaje que promuevan el desarrollo de habilidades cognitivas como la comprensión, la memoria, la clasificación, la solución de problemas, el análisis y la síntesis” (Navarra, 2001, pág. 26).

El profesor selecciona y aplica estrategias didácticas que faciliten el aprendizaje del estudiante, asegurando que la aprehensión del conocimiento se realice de manera estructurada y significativa. En Análisis Musical, esto implica la implementación de recursos didácticos que vinculen los contenidos de aprendizaje (el proceso didáctico) con la práctica analítica, estableciendo soluciones (**la estrategia didáctica**) para la comprensión del objeto de estudio específico, en concordancia con la obra o su fragmento, el estilo y su compositor. Como se mencionó anteriormente, si el aprendizaje sobre la tonalidad es negativo, **la estrategia didáctica** puede enfocarse en la creación de actividades que refuercen la aprehensión de los conocimientos previos relacionados con los contenidos de aprendizaje de Análisis Musical.

El juego como **estrategia didáctica** en el espacio académico Análisis Musical se estructura en función de la interacción de los estudiantes con los elementos, estructuras y formas tonales. Su implementación (la del juego) busca **reforzar el aprendizaje** de conceptos sobre tonalidad y el **desarrollo de habilidades analíticas** sobre las composiciones.

Siendo el juego la **estrategia didáctica**, la planificación de este le corresponde al profesor para que sus estudiantes comprendan y practiquen los contenidos de aprendizaje del espacio académico Análisis Musical. Según Díaz y Rojas (1999):

La estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente

establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad de profesor.

En esta línea, concebir el juego como **estrategia didáctica** significa que el profesor define las pautas y los procedimientos para la realización de cada juego, en virtud de lograr solucionar el **problema de aprendizaje** del contenido de Análisis Musical. Por ello debe:

- **Especificar** el contenido de aprendizaje (motivo – frase – periodo – forma bipartita simple – forma tripartita simple, etc.)
- **Establecer** las fases en el proceso enseñanza-aprendizaje del contenido que se estudia. Por ejemplo: del motivo; cómo está conformado, sus categorías (preliminares teóricos) y su aplicación analítica en la obra o fragmento (reconocimiento teórico-práctico).
- **Delimitar** la información que suministra sobre el concepto, en concordancia con aprendizajes previos de los estudiantes.
- **Planificar** qué y cómo enseñar el contenido de aprendizaje y el uso específico de recursos tangibles e intangibles para lograrlo.

Uno de los juegos del trabajo de grado lleva por nombre *LabMotiv*. El contenido de aprendizaje específico del juego es: el motivo musical. Para reforzar su contenido estudiado en la clase de Análisis Musical se estableció que el motivo está formado por tres elementos musicales (intervalo, ritmo y métrica) y lo contiene seis categorías que pueden ser explícitas en los ejemplos musicales del juego. Este juego, insiste sobre el concepto motivo musical y lo presenta en fragmentos de obras del repertorio universal, gracias al trabajo de audición logrado en la clase

sobre motivos en la música popular y comercial de consumo de los estudiantes. En este juego, se utilizan recursos tangibles: cartas, fragmentos de obras, brazaletes, fichas de puntaje, y recursos intangibles: el puntaje, audición de los ejemplos, competencia y el reto por grupos.

El juego como **estrategia didáctica** busca fortalecer la capacidad analítica de los estudiantes, permitiéndoles aplicar los conocimientos adquiridos en el análisis de obras y fragmentos musicales. De acuerdo con Hooker (2012, pág. 24), la estrategia didáctica se apoya en la construcción de referentes cognitivos a partir de experiencias sensoriales, lo que acerca al estudiante al desarrollo de su proceso de enseñanza-aprendizaje. En este trabajo de grado, el juego actúa como el puente que permite que los conceptos sobre la forma musical sean experimentados a través de dinámicas interactivas, asegurando su comprensión y aplicación al momento de analizar una obra.

Para lograr experiencias sensoriales - cognitivas, el juego debe permitir a los estudiantes:

- Identificar estructuras y formas musicales en la partitura.
- Utilizar los conocimientos previos adquiridos en Solfeo y Armonía.
- Relacionar conceptos teóricos con la práctica analítica.
- Modificar y/o adaptar fragmentos de obras musicales.
- Establecer competencias entre grupos para asegurar respuestas rápidas y asertivas.
- Divertirse.

La efectividad de una **estrategia didáctica** radica en su capacidad para generar experiencias significativas de aprendizaje. Por ello, el diseño de los juegos ha considerado el afianzamiento de los contenidos de Análisis Musical, asegurando que cada actividad

correspondiente en ellos fortalezca la relación entre el concepto y su comprensión en el análisis de la obra musical.

Recurso didáctico

El **recurso didáctico** se concibe como el medio que permite la materialización de la estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los recursos didácticos pueden clasificarse en tangibles e intangibles. Pineda & Triviño menciona que (2015, pág. 25) los primeros incluyen objetos concretos utilizados en la actividad educativa, mientras que los segundos se derivan de la imaginación, la innovación y la verbalización de los conceptos a través de ejemplos y explicaciones (Hooker, 2012, pág. 28) Estos **recursos didácticos** son fundamentales para garantizar la efectividad de la estrategia didáctica. En Análisis Musical, actúan como mediadores entre la teoría y la práctica, facilitando la comprensión de las estructuras musicales a través de representaciones visuales, auditivas, verbales y experienciales.

En este trabajo de grado, los **recursos didácticos** surgen en los juegos de la propuesta, los cuales se han diseñado con el propósito de ofrecer herramientas que posibiliten la exploración activa de los conceptos sobre la forma musical tonal.

En la categoría de *recursos tangibles* se incluyen partituras, esquemas visuales, fichas, tarjetas, tableros de juego y piezas manipulables, todos diseñados para proporcionar un soporte estructurado al análisis musical. Estos materiales permiten que los estudiantes interactúen directamente con las formas musicales, organizando y/o reorganizando sus elementos constitutivos para identificar patrones y relaciones dentro del discurso musical.

Los recursos intangibles abarcan la escucha analítica, la construcción de imágenes mentales y el desarrollo de argumentos teóricos a partir del análisis comparativo y las

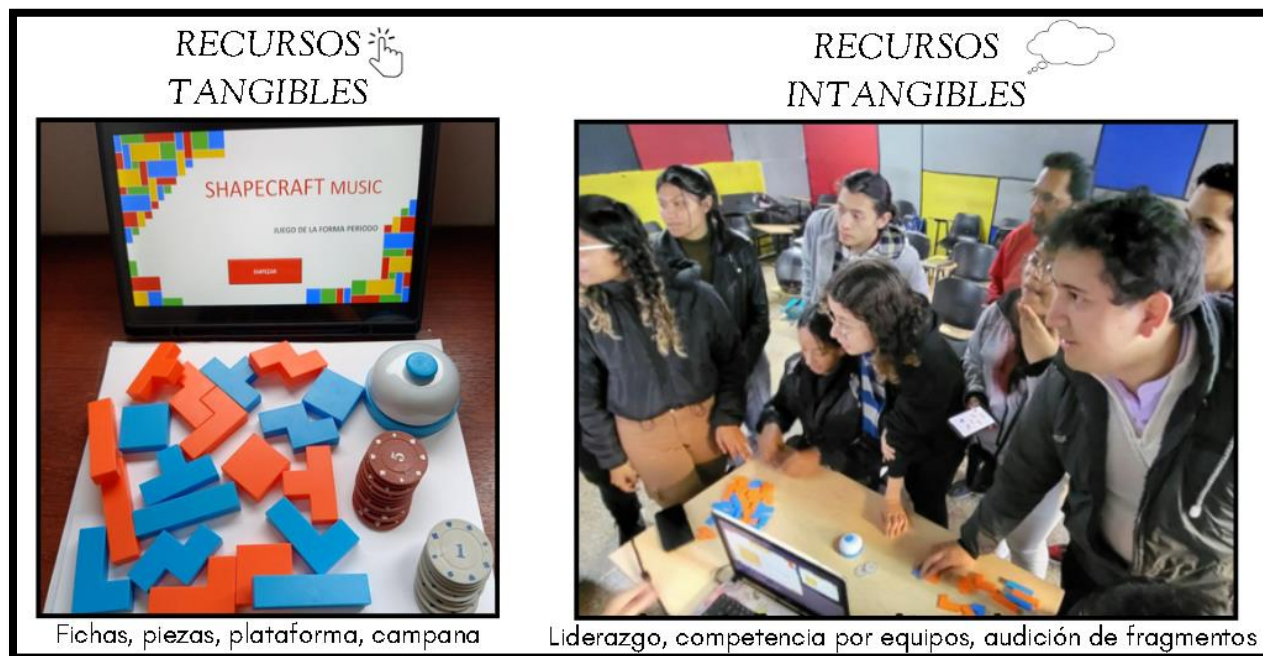
experiencias de aprendizaje y compartir en colectivo. Estos **recursos didácticos** fomentan la capacidad del estudiante para interpretar los conceptos contenidos de Análisis Musical más allá de su representación escrita, promoviendo una comprensión profunda de la forma y el estilo compositivo de las obras musicales.

Como lo menciona Astolfi (2001, pág. 77), la didáctica se estructura en la interacción entre el docente, el estudiante y el conocimiento, lo que implica que los recursos deben servir como puentes entre estos tres elementos. En esta misma línea, Navarra (2001) señala que el diseño de recursos debe estar fundamentado en criterios científicos y adaptado a cada contexto educativo específico.

En este sentido, los **recursos didácticos** (*tangibles e intangibles*) utilizados en los juegos de la propuesta deben corresponder a los contenidos de aprendizaje de Análisis Musical propiciando que estudiante relacione el material con los conocimientos adquiridos.

Por ejemplo, el juego ShapeCraft, está diseñado específicamente para reforzar la comprensión de la forma periodo. Este juego emplea piezas diferenciadas por colores, tamaños y formas, las cuales representan cada uno de los conceptos sobre esta forma musical. Con las piezas ShapeCraft, los estudiantes identifican y diferencian los elementos que componen la forma periodo. También plasman su esquema compositivo, aplicando los conocimientos adquiridos en clase de manera interactiva, lo que provoca expectativa, audición repetida de fragmentos musicales, competencia entre grupos y con el tiempo de realización, verbalización de conceptos, instrucciones, liderazgo, entre otros, lo que se comprende como recursos didácticos intangibles.

Ilustración 1. Recursos tangibles e intangibles ShapeCraft



Los recursos didácticos no se limitan a la entrega de material de apoyo, sino que se convierten en facilitadores para el aprendizaje significativo. Su correcta implementación en cada juego permite que el análisis musical sea un proceso dinámico de construcción del conocimiento, en el que la exploración, la experimentación, la verbalización y la reflexión juegan un papel central en la formación del pensamiento musical lógico - analítico.

Como conclusión, la didáctica se estructura a partir del reconocimiento de situaciones problemáticas, el diseño de estrategias que solucionen el problema de aprendizaje y la selección de recursos que potencien la experiencia. La combinación efectiva de estos tres estamentos didácticos contribuye a la consolidación del proceso de enseñanza-aprendizaje de Análisis Musical, para el caso, en la LMU-UPN.

Proceso de enseñanza-aprendizaje de Análisis Musical

Como antes se ha dicho, análisis musical puede definirse como “la resolución de una forma musical en elementos constitutivos relativamente más sencillos, y la búsqueda de las funciones de estos elementos en el interior de esa forma ...” (Ian Bent citado en Nagore, 2004, pág. 1)

En la formación profesional en la LMU-UPN, los contenidos de aprendizaje del espacio académico Análisis Musical corresponden a los elementos del lenguaje musical y su relación sistémica, entre los que se encuentran los elementos constructivos (motivo y frase: estructuras melódico-sintácticas) y formas musicales en la tonalidad. El proceso de enseñanza-aprendizaje de dichas formas se presenta de manera secuencial para facilitar la comprensión, apropiación e identificación de los contenidos armónicos y su consecuencia compositiva en la obra musical y/o el fragmento, lo que infiere el trabajo analítico-práctico que inicia con los elementos constructivos que promueven la aprehensión sucesiva de la forma periodo – forma bipartita simple – forma tripartita simple, en primera instancia y tema con variaciones – sonata – rondó-sonata en segunda.

Para este trabajo de grado, los contenidos que corresponden a la primera instancia se denominan formas de pequeñas dimensiones en concordancia con la publicación de los profesores (Skriagina & Pineda, 2019), y para los de la segunda instancia, formas de grandes dimensiones en alusión a (LaRue, 1989).

El análisis musical no puede separarse de su objeto de estudio: la obra musical. Por ello, el método de enseñanza se basa en la observación de ejemplos concretos, siguiendo la metodología de análisis comparativo. Como menciona Skriagina & Pineda (2019, pág. 21), este método implica tres aspectos esenciales:

- **Esquema estructural:** Corresponde a la composición y su organización interna.
- **Ejemplo concreto:** Fragmento musical que ilustra la estructura en estudio.
- **Objeto de estudio:** Elementos extraídos de la obra para su análisis (motivo, frase, periodo, bipartita, tripartita, etc.).

Bent (1990) refuerza esta idea al afirmar que “el análisis musical es la respuesta a la pregunta fundamental: ¿Cómo está hecha esta composición?”. Por ello, el aprendizaje del análisis en la LMU-UPN se desarrolla a partir de la comparación entre paradigmas estructurales y los planes compositivos de las obras en estudio. En este sentido, cada unidad temática se acompaña de ejemplos musicales que permiten visualizar los conceptos en contexto.

La metodología para Análisis Musical en la LMU-UPN se basa en un proceso secuencial y estructurado, que parte del reconocimiento de los elementos del lenguaje musical y avanza progresivamente hacia la comprensión de las formas musicales. A través de una combinación de enseñanza teórica, práctica analítica y exploración auditiva, se busca que los estudiantes adquieran herramientas para interpretar el discurso musical de manera informada y crítica.

De esta manera, el análisis musical deja de ser un ejercicio meramente descriptivo y se convierte en un proceso activo de construcción del conocimiento, en el que la interacción entre teoría y práctica permite una comprensión profunda del fenómeno musical.

Para la comprensión de la forma musical, el profesor de Análisis Musical presenta los elementos musicales constitutivos (ritmo, métrica, intervalo, acordes, etc.) y su interrelación para la creación de estructuras musicales con significado.

En el espacio académico Análisis Musical de la LMU-UPN se realizan observaciones sobre las obras musicales (que son el objeto de estudio) y se determinan sus significados discursivos, a través de la apropiación de conceptos sobre tonalidad y en específico, de la forma musical tonal. Construir significados sobre el discurso musical, requiere del discurso verbal para su explicación, es decir, enfatizar en los conceptos musicales formados con anterioridad en las disciplinas previas de Armonía, Solfeo e Historia de la Música.

En la formación del músico, el análisis musical está integrado por varias disciplinas que tienen su propio contenido de aprendizaje y que buscan la formación integral del músico profesional. En la LMU-UPN, Análisis Musical, como espacio académico, busca desarrollar en el estudiante las competencias analíticas y procedimentales para la formación del pensamiento musical – racional, a partir de la concreción de los contenidos vistos hasta y para el momento sobre tonalidad. En consecuencia, el material de trabajo corresponde a la obra y/o fragmentos musicales de los compositores clásicos y románticos como: J. Haydn, W. A. Mozart, L. van Beethoven, F. Chopin, R. Schumann, F. Schubert, entre otros, a la vez que ejemplos compositivos de la tradición tonal de la música colombiana, latinoamericana y comercial en general.

Metodología para el análisis musical

En este capítulo, Análisis Musical se describe como un proceso de enseñanza-aprendizaje secuencial, que requiere del dominio disciplinar de Armonía previo a su realización. También, que el estudio de la composición tonal mediante análisis se presenta en dos momentos intencionalmente interrelacionados: formas de pequeñas dimensiones – formas de grandes dimensiones.

Esta secuencialidad responde a la necesidad de construir el conocimiento de manera progresiva, iniciando con estructuras fundamentales que permiten la comprensión de esquemas complejos.

La claridad sobre las observaciones de los significados del análisis, parten de los conceptos sobre tonalidad y sobre el debate de lo que se infiere sobre la obra o fragmento musical en el tratamiento de la armonía, el diseño melódico, polifonía y/o homofonía, características estilísticas y apreciaciones o comparaciones posibles entre compositores sobre su trabajo musical.

El aprendizaje de Análisis Musical sigue una estructura progresiva, en la que los contenidos se presentan de manera secuencial, facilitando la comprensión de las formas musicales, sus estructuras para la tonalidad y sus características estilísticas.

El proceso de enseñanza-aprendizaje inicia con el reconocimiento de los elementos del lenguaje musical, pues son la base para la construcción de estructuras con significado dentro del sistema tonal. La identificación de estos elementos —como métrica, ritmo, melodía, intervalos, armonía y textura— permite a los estudiantes comprender cómo interactúan entre sí para dar lugar a unidades estructurales amplias.

El siguiente paso en el proceso analítico corresponde al reconocimiento, elaboración y análisis de cada uno de los elementos musicales que componen las estructuras de la forma tonal: motivo y frase, que representan el primer nivel de organización del discurso musical.

A partir de este punto, se presenta la forma mínima del sistema tonal: el periodo, forma tonal compuesta por dos frases cuya relación armónica y melódica permiten exponer la idea de la

obra. El periodo musical establece en la comprensión del discurso musical la idea musical, la que generalmente se traduce como el “tema” en la obra.

Las formas bipartita y tripartita simple contienen el periodo, por ende, frases y motivos, siendo en la metodología del análisis la concreción de las formas de pequeñas dimensiones, en las que el estudiante observa y determina cómo una composición puede estructurarse en dos o tres partes contrastantes o complementarias.

Por ejemplo, para la forma tripartita simple, la primera y tercera parte son el periodo, mientras que la parte media resulta ser una estructura que desarrolla el material expuesto en la primera parte, el estudiante observa con mayor detenimiento cada parte, relacionándolas directamente, en palabras de Skriagina & Pineda (2019), con las funciones de la forma musical: Expositiva – Meridiana – de Recapitulación.

Una vez realizado el estudio de las formas de pequeñas dimensiones en el nivel I de Análisis Musical, la formación del estudiante continúa en el nivel II con el aprendizaje de las formas de grandes dimensiones, para el caso: tema con variaciones, sonata y rondó-sonata.

En la forma tema con variaciones se analiza cómo un mismo material temático puede ser transformado a lo largo de la obra, variando su ritmo, textura y armonía sin perder su identidad discursiva musical.

Para la forma sonata, cuya importancia radica en la articulación de sus tres secciones: exposición, desarrollo y reexposición, cada una de estas secciones puede estar constituida por alguna de las formas de pequeñas dimensiones y/o por un desarrollo de las estructuras ya estudiadas, lo que permite identificar la interacción de las formas pequeñas dentro de las grandes. De la forma rondó-sonata se analiza la alternancia de secciones recurrentes (A) con secciones

contrastantes (B y C), generando una constante dinámica de recapitulación afín de la insistencia en el tema del movimiento de la sonata.

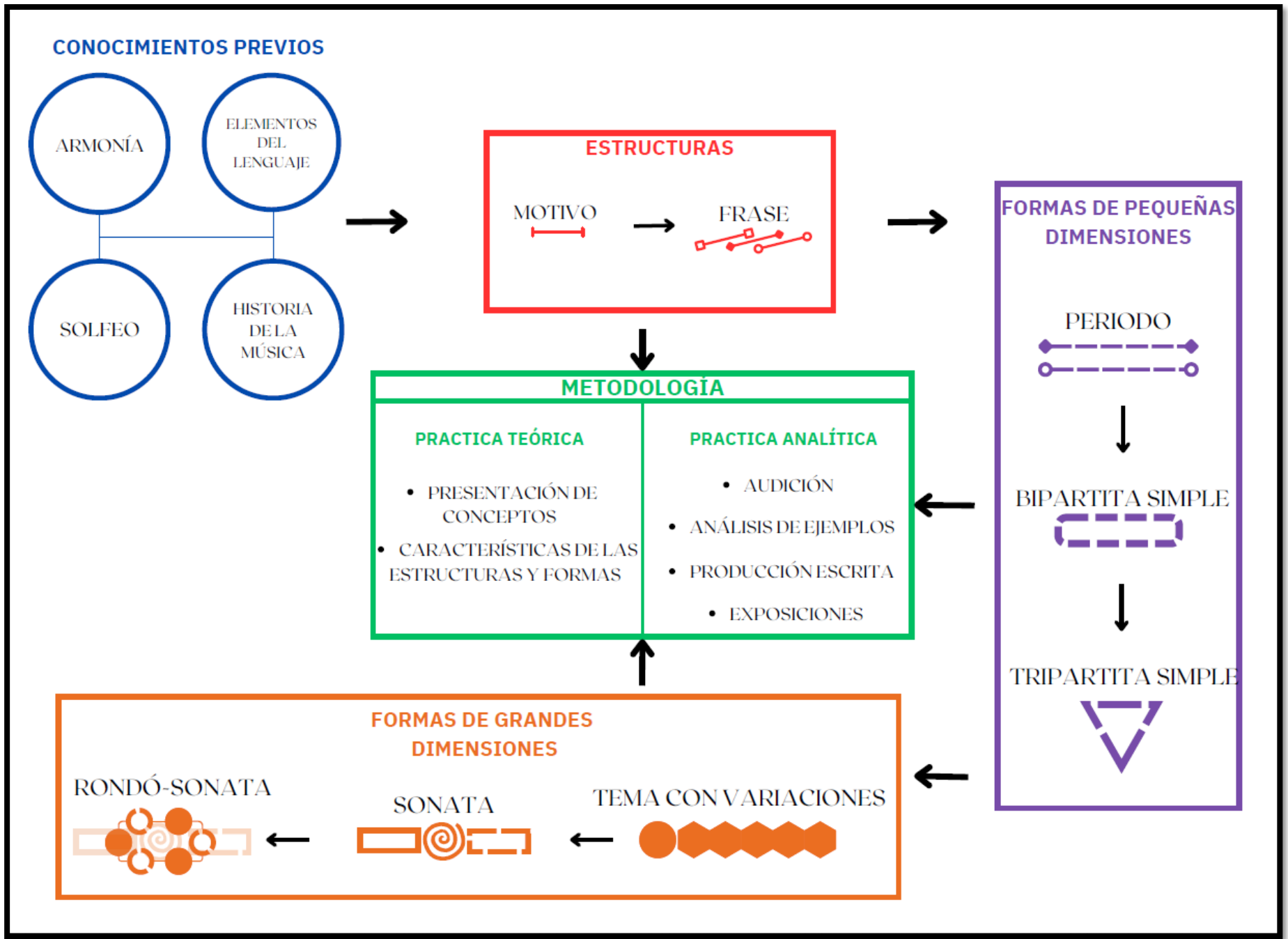
El proceso de enseñanza-aprendizaje de Análisis Musical en la LMU-UPN (Música-UPN, 2024, pág. 2) “los contenidos se presentan para dotar al estudiante de herramientas conceptuales que le faciliten la comprensión, la apropiación y la identificación de los procedimientos armónicos en los trabajos prácticos”.

La consolidación del aprendizaje se refuerza a través de (Música-UPN, 2024, pág. 2) “la realización de trabajos escritos en el espacio de la clase de forma colectiva y su posterior análisis” además de “la realización del análisis armónico de las composiciones musicales tomadas de la literatura universal y nacional que ilustren los contenidos dispuestos para el proceso de aprendizaje”.

La ejecución de fragmentos musicales en el piano por parte del profesor facilita la formación de representaciones sonoras, permitiendo que los estudiantes asocien los conceptos formados con su manifestación auditiva. De esta manera, el análisis musical se lleva a cabo a partir de la partitura y en la audición se propicia la comprensión del discurso musical.

Por último, (Música-UPN, 2024) “la realización de análisis fuera de clase, la audición acompañada de la lectura del texto musical, tareas y actividades mediadas por las TIC” permiten ajustar y reforzar la comprensión de los contenidos abordados.

Como conclusión, la metodología empleada en Análisis Musical combina la enseñanza teórica con la aplicación práctica mediante la audición y la lectura de partitura, asegurando que el estudiante apropie herramientas analíticas y conceptos sólidos sobre la tonalidad, que le permiten comprender las formas musicales en su contexto dimensional: compositivo y estilístico.



CAPÍTULO II: Las Formas Musicales del Sistema Tonal

El desarrollo del pensamiento musical permite al estudiante comprensiones sobre el sistema tonal, sus normas, procedimientos y conjeturas alrededor de la obra musical, lo que requiere de los conocimientos específicos que surgen de la tradición compositiva en los estilos clásico y romántico, que determinan las formas tonales.

En la LMU-UPN, Análisis Musical es un espacio académico que aborda la reflexión acerca de la obra musical a partir de las formas musicales del sistema tonal, teniendo claridad sobre aquellas que son básicas en su aprehensión para el momento y lugar de la formación: forma periodo – forma bipartita simple - forma tripartita simple - tema con variaciones – sonata – rondó-sonata.

Análisis Musical afianza el aprendizaje disciplinario previo, al integrar, como antes se ha dicho, contenidos de solfeo, armonía e historia de la música. Además, busca que el estudiante domine los procedimientos compositivos a partir de los ejemplos que son objeto de análisis.

En este trabajo de grado, el capítulo II define y explica las formas musicales estudiadas en el espacio académico Análisis Musical en la LMU-UPN, a través de los conceptos teóricos de la forma que nutren los juegos y su elaboración, haciendo de ellos la estrategia didáctica para afianzar los contenidos de aprendizajes.

Justamente por la secuencialidad del proceso enseñanza-aprendizaje, para el trabajo de grado se presentan en dos momentos: formas de pequeñas y grandes dimensiones.

Formas de Pequeñas Dimensiones

La forma musical es el esquema organizativo que da orden a una obra a través de la disposición y articulación de sus elementos constitutivos. Desde un enfoque analítico, la forma representa el modo en que los compositores organizan los sonidos en el tiempo para generar un discurso musical comprensible y con significado. La forma musical no es un ente fijo, sino un esquema flexible que permite variaciones y adaptaciones dentro de una misma obra.

La identificación de estas estructuras en el análisis musical es clave para la comprensión de los procesos compositivos y la inteligibilidad del discurso musical, razón por la cual el estudio de las formas de pequeñas dimensiones resulta fundamental para el desarrollo de una percepción analítica en la música tonal.

Skriagina y Pineda (2019) mencionan que la interrelación de elementos del lenguaje musical puede dar como resultado estructuras con significado que son los componentes con los que cada compositor elabora el discurso musical. Este último se presenta de manera organizada y da lugar a la forma musical tonal. Para Zamacois “la forma es el conjunto organizado de elementos y estructuras musicales. El compositor puede decidir adoptar una forma o crearla” (pág. 7).

Se puede entender la forma como una idea anterior a la composición, donde elementos y estructuras tienen un orden y función preestablecida. En este sentido, el orden lógico para abordar los conceptos musicales del espacio académico será: elementos – estructuras – formas.

Para el análisis musical, “cada obra es el resultado de la elaboración de un discurso particular con sus propios significados” (Skriagina & Pineda, 2019, pág. 18). La forma musical (esquema pre-composicional) puede, a elección del compositor, no presentarse siempre de la

misma manera. Por ejemplo, al inicio de la obra el compositor utiliza el periodo para presentar su idea musical que puede ser replicada en otro momento de la misma, transformando, modificando o repitiendo exactamente según sus particularidades discursivas. En otro momento de la composición vuelve a presentar el mismo periodo y, seguramente, lo hará transformando particularidades de su primera versión, sin cambiar la intención o idea discursiva musical en ese periodo.

Ilustración 3. Diferencias en la presentación de la forma

L. von Beethoven
Sonata para piano N°8

Motivo

Allegro

Piano

A2 Reexposición

171

Piano

(fragmentos tomados del tercer movimiento de la Sonata para piano N°8 en C menor de L. van Beethoven)

En la ilustración 3 se evidencia la primera frase del periodo simple en la exposición del tercer movimiento de la *Sonata para piano N°8* de L. van Beethoven. Debajo, se presenta la misma frase en la reexposición de la obra. Se observa una diferencia en el primer motivo de la frase: en la exposición, el motivo es anacrúsico. En la reexposición, el mismo motivo se presenta

a tempo, omitiendo el arpeggio de tónica inicial y comenzando en el tiempo fuerte con el acorde de tónica.

Según la forma musical elegida, el compositor puede ajustar el esquema al discurso musical y a su intención comunicativa por medio de la obra.

Zamacois (1960) menciona que algunas de las formas musicales que han perdurado en el tiempo consiguieron ser las predilectas de algunos compositores, quienes las ajustaron y/o modificaron para su propia intención comunicativa, de tal modo que lograron establecerse en la historia y convertirse en prototipos para la elaboración del discurso musical.

Para la forma musical tonal existen conceptos y categorías que corresponden a las distintas maneras de organización del discurso. En el espacio académico Análisis Musical en la LMU-UPN, para el proceso analítico, según Skriagina y Pineda (2019) los esquemas compositivos se idean como plantillas clasificadas y con fundamentos teórico-prácticos. De esta manera la forma musical corresponde a un esquema que organiza elementos del lenguaje y estructuras con significado con el fin de elaborar el discurso musical.

Para este trabajo de grado, elemento – estructuras - formas pretenden explicar de manera fundamental el proceso de aprendizaje cuando se realiza el análisis.

En primer lugar, se establecen y definen diez elementos del lenguaje musical como parte de los contenidos del espacio académico:

- **Métrica:** Hace referencia a las acentuaciones fuertes y débiles.
- **Nota:** Es la altura exacta de los sonidos.
- **Ritmo:** Es la duración de los sonidos.

- **Melodía:** Es el diseño horizontal de alturas con sentido.
- **Intervalo:** Es la distancia entre los sonidos.
- **Acorde:** Son dos o más notas sonando de manera simultánea.
- **Cadencia:** Es el final de la frase.
- **Matices:** Son de dos tipos. Agógico, son los cambios de velocidad y dinámico, son los cambios de intensidad en la música.
- **Textura:** Es la manera en la que se escribe para los instrumentos y las voces humanas, y/o el rango de cada uno de ellos.
- **Armonía:** Es la construcción vertical de los sonidos musicales.

La forma musical tonal es el resultado de la organización de elementos del lenguaje y estructuras con significado. En ella es posible la comprensión e identificación de estructuras que enmarcan los elementos y sus relaciones y se presentan de manera sucesiva en la obra (Skriagina & Pineda, 2019).

Según Schoenberg (1965), los requisitos para el uso de una forma musical que sea comprensible por el oyente son la lógica y la coherencia. La conexión de ideas puede estar basada en un “parentesco” (pág. 11) entre las estructuras. Además, afirma que “las ideas deben diferenciarse según su importancia y su función” (Schoenberg, 1965, pág. 11). De este modo, se comprende que las estructuras son parte de la organización de la forma, cumplen una función en el esquema y pueden darse relaciones y/o similitudes entre ellas.

Para el sistema tonal, hay dos estructuras: motivo y frase.

Motivo

Corresponde a la mínima unidad sintáctica en la música tonal y está integrada por tres elementos del lenguaje musical: ritmo, métrica e intervalo. Según Skriagina y Pineda (2019) “los aspectos de métrica y ritmo tienen una mayor importancia debido a que se encuentran en la base que soporta la estructura musical” (pág. 23). Por lo tanto, regula los tiempos, acentuaciones métricas (compás) y duraciones y su relación con los sonidos (ritmo). “A partir de estos elementos que conforman la estructura se establece si el motivo es simple o compuesto, anacrúsico o a tempo” (pág. 24).

El elemento intervalo establece el diseño melódico del motivo y no implica ninguna clasificación para el mismo. Sin embargo, el motivo debe estar integrado por los tres elementos para establecer la estructura y posteriormente, adaptarla o modificarla.

El motivo puede ser simple o compuesto. Simple cuando contiene una acentuación fuerte y compuesto, cuando, generalmente, tiene dos acentuaciones fuertes.

Los compositores demuestran diferentes tratamientos de uno o varios motivos en la obra con el fin de presentar el motivo de distintas maneras, lo cual en la mayoría de las veces provoca la repetición del motivo. En específico la repetición le asegura al oyente “el recordar el perfil temático de la obra, porque presenta el motivo de distintas maneras” (Skriagina & Pineda, 2019, pág. 24).

Ilustración 4. *Motivo simple*

W. A. Mozart
Sonata para piano KV 333

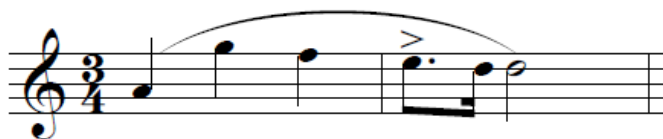


(tomado del primer movimiento de la Sonata para piano N°13 en Bb mayor KV 333 de W. A. Mozart)

La ilustración 4 corresponde a un motivo simple, anacrúsico. Rítmicamente son cuatro semicorcheas, dos corcheas y una negra. Desde el punto de vista interválico, es una escala descendente seguida de una nota repetida.

Ilustración 5. *Motivo compuesto*

P. Tchaikovsky Op.34 N° 21



(tomado de Op.34 N°21. Dulces sueños de P. I. Tchaikovsky)

La ilustración 5 corresponde a un motivo compuesto y a *tempo*. Rítmicamente son tres negras, corchea con puntillo, semicorchea y blanca. Desde el punto de vista interválico es una séptima ascendente, una escala descendente y una nota repetida.

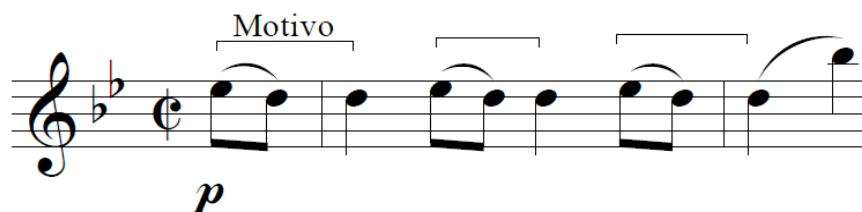
Como se mencionó anteriormente, un compositor puede realizar modificaciones a los motivos. Al respecto, Schoenberg (1965) menciona que “un motivo que aparece constantemente en una pieza se repite. La mera repetición a menudo origina monotonía ... y solo puede ser evitada por medio de la modificación” (pág. 19)

Para este trabajo de grado se definen las seis modificaciones a los motivos estudiadas en el espacio académico Análisis Musical de la LMU-UPN.

- **Repetición del motivo:** No presenta ninguna modificación del motivo.

Ilustración 6. *Repetición del motivo*

W. A. Mozart Sinfonía N°40

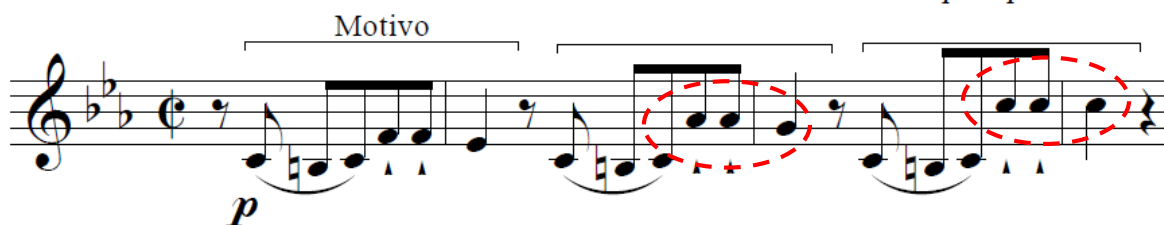


(tomado del primer movimiento de la Sinfonía N°40 en G menor K 550 de W.A. Mozart)

- **Variación del motivo:** Es la modificación de alguno de los intervallos del motivo.

Ilustración 7. *Variación del motivo*

L. von Beethoven
Sonata para piano N°5



(tomado del tercer movimiento de la Sonata para piano N°5 en C menor de L. van Beethoven)

- **Inversión del motivo:** Es el cambio de dirección de los intervallos que lo conforman cuando se repite el motivo.

Ilustración 8. *Inversión del motivo*

L. van Beethoven
Sonata para piano N°20



(tomado del segundo movimiento de la Sonata para piano N°20 en G mayor de L. van Beethoven)

- **Transposición del motivo:** Es el desplazamiento de todo el motivo a un intervalo determinado.

Ilustración 9. *Transposición del motivo*

W. A. Mozart Sinfonía N°40



(tomado del tercer movimiento de la Sinfonía N°40 en G menor K 550 de W. A. Mozart)

- **Cambio del perfil rítmico:** Es la modificación de algunas de las figuras del motivo (valor de duración).

Ilustración 10. *Cambio del perfil rítmico del motivo*

F. Mendelssohn. Sinfonía N°5



(tomado del tercer movimiento de la Sinfonía N°5 en G menor de F. Mendelssohn)

- **Cambio del perfil métrico:** Es la modificación de la métrica (acentos fuertes) del motivo.

Ilustración 11. *Cambio de perfil métrico del motivo*

Intermezzo N°2
Luis A. Calvo



(tomado del segundo Intermezzo en Bb menor de L. A. Calvo)

Frase

Es una estructura musical integrada por la suma de motivos más armonía. El último motivo de la frase evidencia la cadencia con la que debe finalizar.

La frase es una estructura que integra la relación de dos aspectos relevantes motivos y armonía. Es decir, “en ella se encuentran el ámbito armónico y el diseño melódico en permanente interrelación” (Skriagina & Pineda, 2019, pág. 26). Para el espacio académico Análisis Musical, la frase permite evidenciar la integración de los aprendizajes disciplinares previos en la comprensión de la melodía como aspecto horizontal (solfeo) y en la comprensión de la armonía y cadencias como aspecto vertical (armonía).

La ilustración 12 corresponde a una frase de cuatro compases. Finaliza con una cadencia compuesta. La melodía está compuesta por dos motivos. A lo largo de la frase, estos motivos aparecen modificados mediante variación, inversión y cambio de perfil rítmico.

Ilustración 12. *Frase de cuatro compases*

F. Chopin
Nocturno N°2

VII/V7 V7 I

(tomado del Nocturno N°2 en Eb mayor de F. Chopin)

La ilustración 13 corresponde a una frase de ocho compases. Finaliza con una *cadencia autentica*. La melodía está compuesta por dos motivos que corresponden al arpeggio de tónica y escalas cromáticas.

Ilustración 13. *Frase de ocho compases*

Allegro Fulgencio García. Coqueteos

Piano

5 Cadencia

V7 V6/5 I

(tomado de la obra *Coqueteos* en F mayor de F. García)

Al respecto, Skriagina y Pineda (2019) mencionan que “de encontrarse dos frases donde es evidente la interrelación de las dos cadencias, se configura ... el sentido estructural del fragmento. Por consiguiente, tendremos la forma periodo” (pág. 27)

Periodo

Según Kuhn (1989):

La forma periodo tiene ocho compases y se compone por dos frases, cada una de cuatro compases. De tal modo, que se produce un sistema progresivo, el cual corresponde a la relación entre motivos, frase, relaciones armónicas y cadencias. (pág. 69)

En el discurso musical, el periodo cumple la función de exponer la idea o tema, es decir, se encarga de presentar por primera vez un fenómeno sonoro estructurado. Esta organización responde a un esquema sintáctico que favorece la claridad formal y la inteligibilidad del discurso musical. Según Zamacois (1960, pág. 7) el periodo “tiene un sentido completo y personalidad relevante ... es constitutivo de una composición y está sujeto a la repetición o desarrollo”, lo cual refuerza su papel como unidad fundamental dentro de la forma musical.

La forma periodo tiene diferentes clasificaciones que dependen tanto de la proporción entre sus frases como de su comportamiento armónico. Para Kuhn (1989, pág. 69) la métrica, el tratamiento motivico y armónico actúan conjuntamente para otorgar a la forma periodo “la unidad cerrada sustentada en sí misma.”

El periodo corresponde a la idea musical de la obra, es decir, el tema de la obra y puede realizarse de dos maneras.

A continuación, se presentan distintas clasificaciones del periodo según sus características:

Clasificación del Periodo

- **Periodo simple:** Se compone de dos frases de cuatro compases cada una, en donde la primera concluye con una semicadencia y la segunda con una cadencia conclusiva.
- **Periodo compuesto:** Se conforma por dos frases de ocho compases cada una, en donde la primera concluye con una semicadencia y la segunda con una cadencia conclusiva.

Dependiendo de su organización desde lo armónico y melódico, el periodo puede clasificarse en:

- **Periodo Simétrico:** Cuando ambas frases tienen la misma cantidad de compases (4+4 en el periodo simple o 8+8 en el compuesto). Esta organización de la forma periodo es común en el estilo clásico.
- **Periodo Asimétrico:** Cuando las frases tienen diferente cantidad de compases sin dejar de ser simple o compuesto. En el estilo romántico existe la tendencia de tener el periodo de ocho compases o de dieciséis sin comprometer discursivamente semicadencia y/o cadencia conclusiva. Ejemplo: 3 + 5 = periodo simple

Desde el punto de vista armónico, la relación entre los acordes finales de cada frase determina si el periodo es:

- **Periodo Abierto:** Si el último acorde de tónica en la cadencia no está en posición melódica de fundamental o es otro acorde diferente a tónica.
- **Periodo Cerrado:** Cuando el último acorde de tónica en la cadencia termina en posición melódica de fundamental y no está en inversión, generando una sensación clara de conclusión.

En algunos casos, el periodo puede contener más compases de los establecidos, por lo que es necesario identificarlos como extensiones al mismo:

- **Extensión por aumento:** Se agregan elementos musicales distintos a los de las frases del periodo.

- **Extensión por complemento:** Se repiten o varían elementos ya presentes en las frases del periodo. Generalmente, la repetición de la cadencia conclusiva.

Las dos frases que conforman el periodo pueden ser:

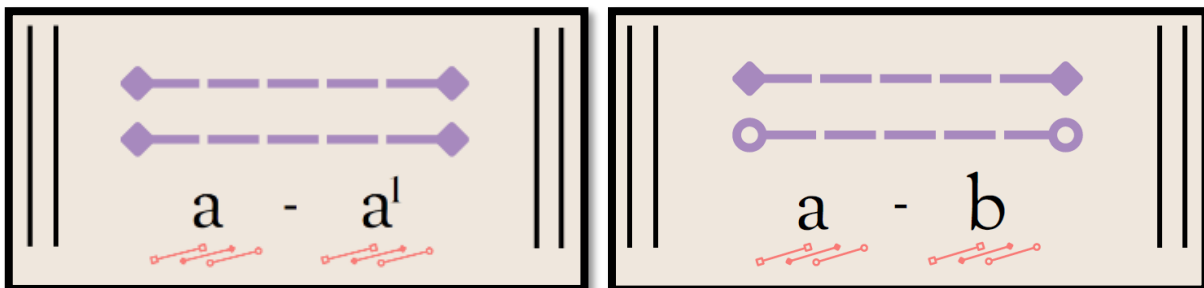
- **Frases similares:** Ambas frases contienen elementos musicales en común, ya sea en los aspectos metro-rítmico, melódico y/o armónico. Se nombran con las letras a – a¹
- **Frases contrastantes:** Las frases son absolutamente contrarias en su contenido metro-rítmico, melódico y/o armónico. Se nombran con las letras a - b

Finalmente, en cuanto a sus relaciones funcionales entre tonalidades, el periodo puede ser:

- **Unitonal:** Cuando se mantiene dentro de una sola tonalidad.
- **Modulante:** Cuando no se mantiene en una sola tonalidad. Generalmente la segunda frase modula para dar continuidad a la obra.

En la ilustración 14 se presenta el esquema composicional de la forma periodo. El del lado izquierdo corresponde al periodo con frases similares (a - a¹) y el del lado derecho al periodo con frases contrastantes (a - b).

Ilustración 14. *Esquema composicional forma periodo*



La ilustración 15 corresponde a la forma periodo simple. La primera frase finaliza con una semicadencia auténtica. La segunda frase concluye el periodo con una cadencia compuesta. Se trata de un periodo unitonal, simétrico con frases similares, cerrado y sin extensiones.

Ilustración 15. Periodo unitonal

J. Haydn Sonata para piano Hob 20

The image displays a musical score for the first movement of J. Haydn's Sonata for piano, Hob. XVI:20. The score is in C minor, 3/4 time, and is marked 'Moderato'. It consists of two systems of piano accompaniment. The first system, starting at measure 1, features a melody in the right hand and a bass line in the left hand. A bracket labeled 'semicadencia auténtica' spans the final two measures of this system. The second system, starting at measure 5, continues the melody and bass line. A bracket labeled 'cadencia compuesta' spans the final two measures of this system. The score includes dynamic markings like 'Piano' and 'Pno', and articulation like 'a'. At the end of each system, Roman numerals indicate the chord progression: I VII6 I K₆₄ V for the first system, and IV N₆ K₆₄ V T for the second system. Below the second system, a note in parentheses states: '(tomado del primer movimiento de la Sonata para piano N°33 en C menor de J. Haydn)'. The page number '63' is visible in the top right corner.

La ilustración 16 corresponde a un periodo simple con frases similares. La primera frase concluye con una semicadencia auténtica. La segunda frase modula a la tonalidad del quinto grado (Mi menor) y finaliza con una cadencia auténtica. Se trata de un periodo cerrado, simétrico que no presenta extensiones.

Ilustración 16. Periodo modulante

R. Schumann. sicilienne Op. 68

A menor

Travieso

a

semicadencia auténtica

Piano *p*

V₆₄ I₆

5

a₁

E menor

Cadencia auténtica

Pno. *cresc.* *f*

V I

(tomado del Op. 68 N°11 Sicilienne de R. Schumann)

La forma periodo también tiene una función determinante en el desarrollo temático de la música. Zamacois (1960, pág. 9) menciona que “puede ser utilizado para extraer de él elementos para formar nuevas ideas. Entonces se trabaja, se desarrolla el tema y se fragmenta para constituir lo que será el desarrollo temático”. De esta manera, el periodo no solo introduce el material musical, sino que sirve como punto de partida para la transformación y evolución del discurso sonoro.

Forma Bipartita Simple (FBS)

La forma bipartita simple son dos partes contrastantes o complementarias, identificadas con las letras A y B en el esquema compositivo. Cada una de estas partes corresponde a la forma periodo, que deben ser los dos simples o los dos compuestos.

Según Skriagina & Pineda (2019, pág. 34), en la música tonal, la forma bipartita adquiere mayor protagonismo dentro de las estructuras de mayor dimensión, como es el caso de la forma Tema con Variaciones, donde se integra como el tema de la obra.

Desde el punto de vista estructural, la forma bipartita simple puede presentar una introducción, seguida de la estructura bipartita y, en algunos casos, concluir con una coda, que refuerza la sensación conclusiva.

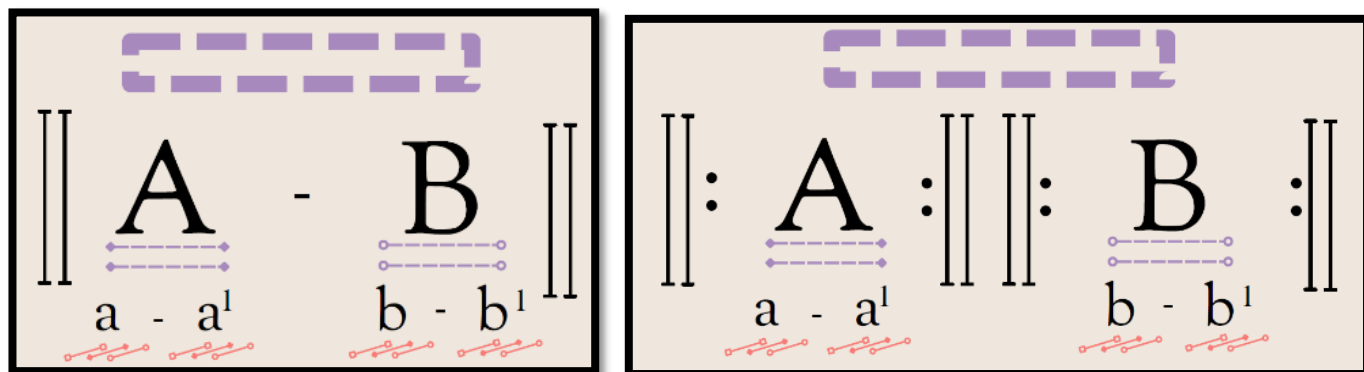
La forma bipartita simple se clasifica en dos categorías, definidas por la presencia o ausencia de reexposición en la segunda parte:

Forma Bipartita sin Reexposición: Se encuentra principalmente en la música vocal, dado que, como menciona Skriagina & Pineda (2019, pág. 34) su significado se basa en el texto. Ello permite que ambas partes puedan ser contrastantes en el sentido temático. En esta forma, las dos partes pueden ser contrastantes en diferentes niveles:

- **Melódico:** Diferencia en los diseños melódicos de cada parte.
- **Rítmico:** Cambio en la figuración rítmica entre A y B.
- **Métrico:** Alteraciones en la estructura métrica de cada parte.
- **Tonal:** La presentación de los periodos en distintas tonalidades.

En la ilustración 17 se presentan los esquemas composicionales de la forma bipartita simple sin reexposición.

Ilustración 17. *Esquemas composicionales FBS sin reexposición*

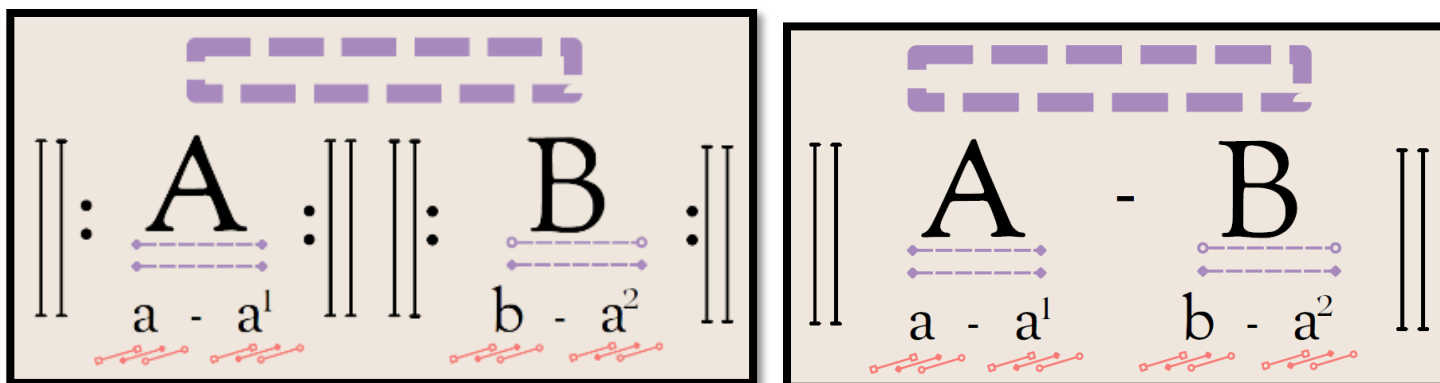


Forma Bipartita con Reexposición: Propia de la música instrumental dado que presenta la recapitulación en la segunda parte con el fin de reafirmar la idea inicial (frase). La primera parte corresponde al periodo y expone la idea de la obra. Parafraseando a Skriagina y Pineda (2019) la segunda frase del segundo periodo corresponde a la “recapitulación de una de las frases de la primera parte (frecuentemente la segunda)” (pág. 34). La segunda parte de la forma bipartita simple en realidad no expone una idea nueva, sino que “desarrolla y recopila” (pág. 34)

Desde una perspectiva formal, la forma bipartita simple con reexposición presenta una gran estabilidad estructural, ya que permite reafirmar la idea musical dentro de un esquema de orden y unidad formal. Como menciona Kuhn (1989, pág. 82), "el concepto apunta al orden y unidad de las características formales. El modelo es simple y atractivo, esto se da mediante el empleo conjunto de A y contraste de B, una fórmula muy general de conformación musical se va a ver adaptada de manera directa".

En la ilustración 18 se presentan los esquemas composicionales de la forma bipartita simple con reexposición.

Ilustración 18. Esquemas composicionales FBS con reexposición



En la ilustración 19 se puede apreciar la forma bipartita sin reexposición:

Ilustración 19. *FBS sin reexposición*

F. Schubert Sonata para piano N°16

Piano

5

Pno.

9

Pno.

13

Pno.

I VI V/V6/3 K6/4 V

I VII/V2 V/V7 V

IV II6/4 V7 - II

II6 K6/4 V7 I

A

B

b1

Semicadencia

Cadencia

Semicadencia

Cadencia

a

al

pp

tr

fp

(tomado del primer movimiento de la Sonata para piano N°16 en A menor de F. Schubert)

En la ilustración 20 se puede apreciar la forma bipartita con reexposición:

Ilustración 20. FBS con reexposición

L. von Beethoven.
Seis variaciones. Opera La Molinara

A
Andantino

Piano

a

legato

Semicadencia

4

a1

Cadencia

V

K6/4

V7

8

B

b

a1

f

p

Semicadencia

12

V4/3

p

Cadencia

16

K6/4

V7

I

(tomado de la Opera La Molinera de L. van Beethoven)

Forma Tripartita Simple (FTS)

La forma tripartita simple es una forma musical conformada por tres partes dispuestas en **A-B-A₁**. Se distingue de la forma bipartita simple por la presencia de una reexposición completa de la primera parte (A) en lugar de una recapitulación parcial, como se presenta en la FBS con reexposición. Esta organización permite establecer un equilibrio formal mediante la presentación, contraste y reafirmación del tema.

Según Zamacois (1960, pág. 50), la primera parte de la forma tripartita corresponde a la exposición de la idea principal, basada en un periodo simple o compuesto. Su función es introducir el material temático, estableciendo la identidad melódica y armónica de la obra. La parte A de la forma tripartita simple puede concluir:

- Un final suspensivo (periodo abierto), lo que genera una expectativa de continuidad.
- Un final conclusivo (periodo cerrado), proporcionando una sensación de estabilidad antes de la sección central.
- Un final modulante (periodo abierto o cerrado), indicando la posible tonalidad con la que continua la parte B
- Un final inesperado (introducción o coda, que aun habiendo terminado A presente estabilidad armónica en pocos compases, antes de la función de desarrollo armónico y temático en la parte B)

La parte B es la intermedia entre A y A₁, absolutamente contrastante con ellas. Se percibe sin forma musical, es decir, puede ser una frase, el desarrollo de uno o varios motivos, nuevo material temático y, generalmente, presenta variedad de tonalidades (modulación) Skriagina & Pineda (2019, pág. 38) menciona dos variantes para esta parte:

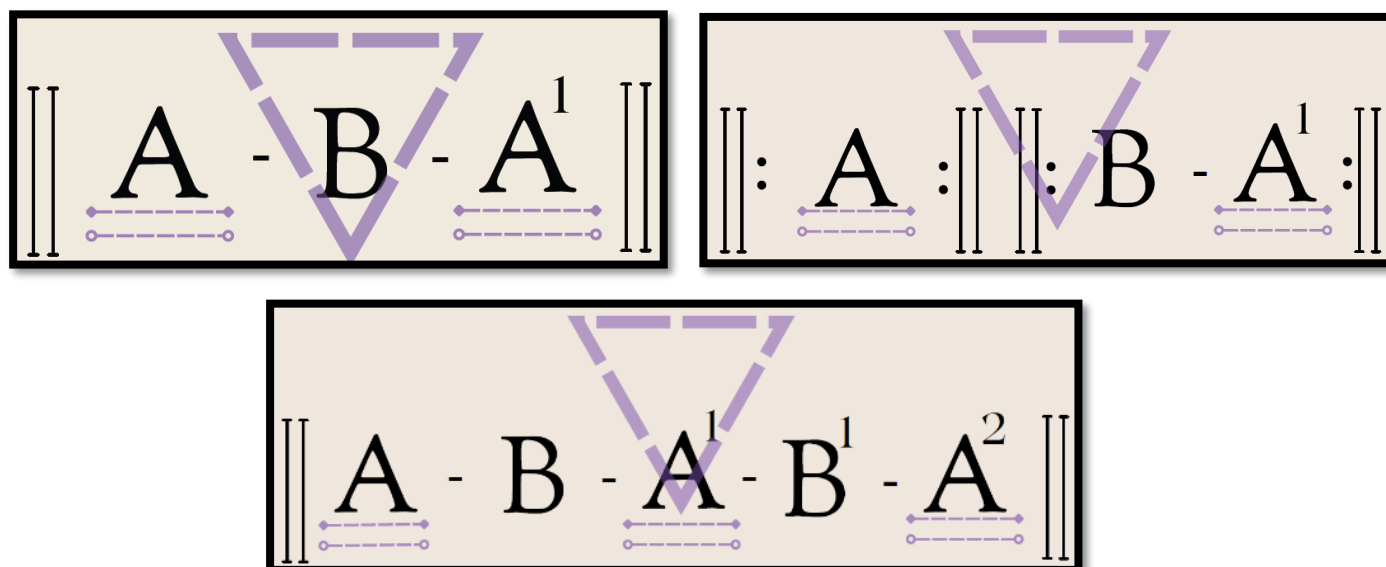
- **Parte media tipo desarrollo:** Presenta variaciones temáticas o armónicas del material de A, cumpliendo una función de transformación y expansión del material original.
- **Parte media tipo puente:** Establece una transición entre A y A₁ sin desarrollar completamente el material inicial.

Como antes se ha dicho, Schoenberg (1965, pág. 144) señala que el contraste en la parte B se logra principalmente a través de la armonía, aunque también puede manifestarse mediante variaciones motívicadas.

La tercera parte recupera el material de la exposición, pero con posibles modificaciones. Al respecto, Zamacois (1960, pág. 50) establece que el final de A₁ es conclusivo, cerrando la obra con estabilidad armónica. Dependiendo de la estructura del periodo en A, esta reexposición puede incluir extensiones, variaciones melódicas o modulaciones.

En la ilustración 21 se presentan los esquemas composicionales de la forma tripartita simple.

Ilustración 21. Esquemas composicionales FTS



La forma tripartita simple puede adicionar introducción y coda.

El tercer ejemplo de la ilustración 21 es la forma tripartita simple conocida como “rondo de primera especie”.

A continuación, en la ilustración 22 se presenta la forma tripartita simple:

Ilustración 22. Forma Tripartita Simple

A Exposición
a

L.von Beethoven. Sonata para piano N°13

Adagio con espressione

Semicadencia

Piano

5

fp

cresc.

tr

decresc.

p

Cadencia

I - 16 V4/3 I

I K64 V

9

B Desarrollo

cresc.

p

cresc.

p

cresc.

fp

14

A1 Reexposición

cresc.

decresc.

pp

a

Semicadencia

18

tr

fp

I - 16 V4/3 I

The image shows a musical score for piano, consisting of two systems of staves. The first system, labeled 'Pno' and starting at measure 22, features a treble clef staff with a melodic line and a bass clef staff with accompaniment. The treble staff includes dynamic markings 'cresc.' and 'decesc.'. The second system, starting at measure 25, continues the piece with a treble clef staff featuring a dense, rapid sixteenth-note passage and a bass clef staff with a few notes. Dynamic markings 'cresc.', 'sf', 'tr', and 'pp' are present in this system.

(tomado del tercer movimiento de la Sonata para piano N°13 en Eb mayor de L. van Beethoven)

Formas de Grandes Dimensiones

Tema con Variaciones

La forma tema con variaciones corresponde al desarrollo de ideas musicales que toman como base el tema principal de la obra y lo repiten un número determinado de veces (usualmente cinco), cada una con diferencias significativas. Estas variaciones se producen principalmente a través de modificaciones en el diseño melódico y metro-rítmico, conservando la estructura armónica expuesta en la presentación del tema.

Schoenberg (1965, pág. 199) señala que “estructuralmente, el tema debe mostrar una diferencia definida y clara en sus partes. Usualmente, se encuentra en forma bipartita”, lo que facilita su segmentación y transformación a lo largo de la obra.

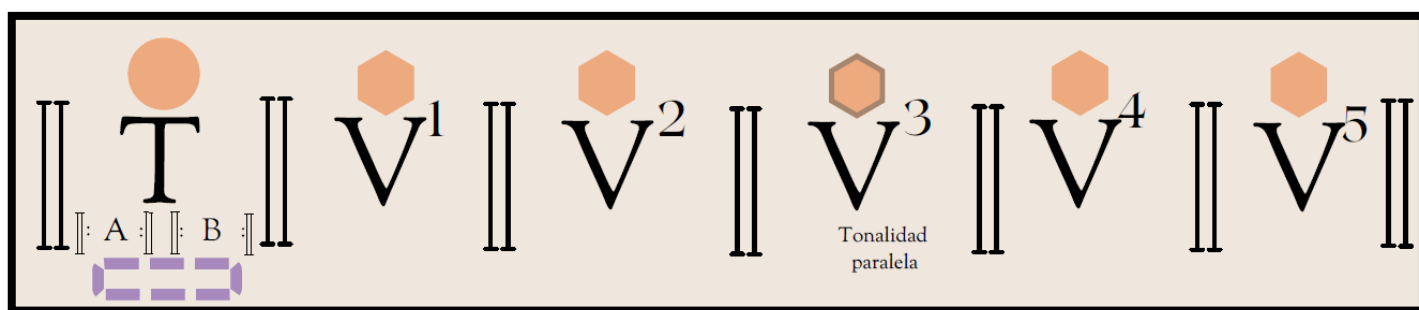
Desde un punto de vista histórico, esta forma se originó en la práctica de repetir varias veces un tema sin perder el interés del oyente, lo que se logró mediante la incorporación de ornamentos y cambios en la textura. Schoenberg (1965, pág. 200) explica que "la forma se originó, por la costumbre de repetir varias veces un tema evitando el declinar del interés mediante la introducción de ornamentos."

Zamacois (1960, pág. 136) menciona que las variaciones a las que puede verse sometido el tema son: *Variaciones al propio tema*, pero de modo que se mantengan suficientes características melódica y armónicas para que pueda ser reconocido. *Variación en el contrapunto* que se produce conjuntamente con el tema, más no en este. *Variación del tema*, pero de modo que solo subsista algún fragmento o detalle, con el cual se cree una nueva idea temática.

En el espacio académico Análisis Musical de la LMU-UPN, el estudio de la forma tema con variaciones permite a los estudiantes comprender cómo un material musical puede ser manipulado sin perder su identidad discursiva y generando virtuosismo para la interpretación.

La ilustración 23 presenta el esquema composicional de la forma tema con variaciones.

Ilustración 23. *Esquema composicional Tema con variaciones*



En los anexos se encuentra el ejemplo correspondiente al esquema composicional de la forma tema con variaciones. [Ver anexo 1.](#)

Forma sonata (bitemática)

La forma sonata es la más utilizada desde el periodo clásico, destacándose por su capacidad de comunicación a través de un discurso musical coherente y dramático. Su éxito radica en dos principios fundamentales: el contraste entre tonalidades, que genera dinamismo en la obra y el esquema compositivo basado en temas bien definidos, proporcionando cohesión y claridad formal.

Schoenberg (pág. 248) señala que "en la forma, la unidad viene dada por relaciones tonales y las relaciones melódico-armónicas", lo que permite que sus secciones mantengan coherencia dentro del desarrollo formal.

Aunque las sonatas no son estáticas en su plan compositivo, todas conservan estos principios, lo que las convierte en un modelo de referencia dentro de la música tonal. Es importante recalcar que se toma como modelo la forma sonata bitemática.

La forma sonata está compuesta por tres secciones: **Exposición – Desarrollo - Reexposición**

La exposición introduce los materiales temáticos y establece un contraste tonal. Consta de cuatro partes:

- **Tema principal (TP):**
 - Se presenta en la tonalidad de la sonata.
 - Puede tener forma periodo simple o compuesto, con o sin extensión.
 - Puede ser modulante o no.
 - Su función es presentar la idea musical - temática principal de la obra.
- **Tema de transición (TT):**
 - No tiene una forma definida; en su lugar puede haber una estructura.
 - Su función es preparar el cambio de tonalidad para introducir el segundo tema.
- **Segundo tema (ST):**
 - Se presenta en una tonalidad de primer grado de vecindad con respecto al tema principal. (Puede ser otra tonalidad distinta a primer grado si se trata del estilo romántico)
 - Tiene una forma definida y representa un contraste con el tema principal.

- **Tema de cierre (TC):**

- No tiene forma.
- Está en la tonalidad del segundo tema y sirve para concluir la exposición con estabilidad tonal.

La segunda sección, el desarrollo, es la parte más inestable y libre de la forma sonata. Aquí, el compositor transforma los materiales temáticos previamente expuestos, generalmente mediante:

- Fragmentación del tema principal y/o del segundo tema.
- Configuración de los motivos de los cuatro temas de la exposición.
- Introducción de nuevo material temático.
- Modulaciones frecuentes y exploración de diferentes regiones tonales.
- Uso de estructuras como frases, secuencias modulantes y pedales armónicos.

Schoenberg (1965, pág. 248) enfatiza que "el desarrollo en la forma sonata es especialmente modulante", lo que contribuye a generar una sensación de inestabilidad antes del retorno a la tonalidad principal en la reexposición. El desarrollo no sigue una forma fija, sino que se basa en procesos de variación y contrastes tonales, creando una sensación de inestabilidad antes de la reexposición.

En la tercera sección, la reexposición, los materiales temáticos vuelven a presentarse, pero con un cambio crucial:

- **Tema principal (TP):** Se presenta en la misma forma que en la exposición, pero ahora consolidado en la tonalidad de la sonata.
- **Tema de transición (TT):** Ahora no modula, sino que permanece en la tonalidad principal. Si modulara, si o si establecerá la tonalidad de la sonata como parte integrante del segundo tema en esta sección.
- **Segundo tema (ST):** A diferencia de la exposición, en la reexposición este tema ya no aparece en una tonalidad vecina (o lejana si se trata del romanticismo), sino que se ajusta a la tonalidad principal de la sonata.
- **Tema de cierre (TC):** Se mantiene en la tonalidad de la sonata, asegurando la conclusión estable de la obra.

La forma sonata puede incluir coda en la exposición y/o en la reexposición, que actúa como una adición para reafirmar la tonalidad principal y cerrar la obra con mayor resolución.

La forma sonata se adapta a diferentes estilos y lenguajes musicales. Schoenberg (1965, pág. 248) menciona que "su mayor mérito es su extraordinaria flexibilidad para acomodarse a la amplia variedad de ideas musicales, largas o cortas, activas o pasivas, en cualquier combinación", lo que permitió su evolución y permanencia a lo largo de los siglos.

El uso de la forma sonata permitió a los compositores del Clasicismo y Romanticismo desarrollar un discurso musical narrativo y contrastante, estableciendo un equilibrio entre tensión y resolución. Su estructura lógica ha sido clave en la organización formal de movimientos sinfónicos, sonatas para piano, cuartetos de cuerda y otras composiciones de gran escala.

En el espacio académico Análisis Musical de la LMU-UPN, el estudio de la forma sonata permite a los estudiantes comprender cómo se estructuran las relaciones temáticas y tonales en una obra de grandes dimensiones, además de analizar el impacto del desarrollo en la transformación del discurso musical tonal.

La ilustración 24 corresponde al esquema composicional de la forma sonata bitemática del estilo clásico.

Ilustración 24. *Esquema composicional Forma Sonata*



En los anexos se encuentra el ejemplo correspondiente al esquema composicional de la forma sonata. [Ver anexo 1.](#)

Rondó-Sonata

La forma rondó-sonata es una forma híbrida que combina elementos formales del rondó y de la sonata. Surge como un esquema recurrente en los movimientos finales de sonatas, sinfonías y conciertos, debido a su capacidad de equilibrar repetición temática y desarrollo tonal.

Schoenberg (1965, pág. 229) define el rondó como una forma caracterizada por la repetición de uno o más temas, separados por secciones contrastantes. En la forma rondó-sonata, esta repetición se estructura de manera simétrica dentro de las tres secciones de la forma sonata (exposición, desarrollo y reexposición).

La forma rondó-sonata del estilo clásico se organiza de la siguiente manera:

1. Exposición:

- **Tema principal (A):** Se presenta en la tonalidad principal y actúa como eje estructural.
- **Segundo tema (B):** Introduce un contraste temático en una tonalidad diferente y corresponde, generalmente, al tema de transición y al segundo tema de la sonata.
- **Regreso del tema principal (A1):** Reafirma la tonalidad inicial, característica del rondó, justamente por el retorno al tema principal antes del desarrollo.

2. Desarrollo:

- **Sección contrastante (C):** En esta sección, se transforman los materiales temáticos, a menudo mediante fragmentación, modulación y variaciones motivicas. Puede introducir nuevos elementos temáticos e incluso ser un nuevo tema.

Schoenberg (1965, pág. 239) señala que "la forma rondó-sonata tiene una sección C modulante en la que se elaboran los elementos temáticos previos."

3. Reexposición:

- **Regreso del tema principal (A2):** Consolidado en la tonalidad inicial. Cabe aclarar que la reexposición en la forma rondó-sonata puede ser invertida, es decir, luego del desarrollo (C) se presente segundo tema y finalice con A2.
- **Segundo tema (B1):** Reintroduce el material contrastante, pero ahora en la tonalidad principal, como en la sonata.

4. Coda:

- Siempre está presente en la forma rondó-sonata.
- Su función es reafirmar la tonalidad principal y dar cierre a la constante repetición temática. Puede ser contrastante o similar a los temas presentados, eso sí, absolutamente estable armónicamente.

La ilustración 25 corresponde al esquema composicional de la forma rondó-sonata.

Ilustración 25. *Esquema composicional Rondó-Sonata*



En los anexos se encuentra el ejemplo correspondiente al esquema composicional de la forma rondó-sonata. [Ver anexo 1.](#)

CAPÍTULO III: Estructura Cognitiva y Aprendizaje Significativo

El aprendizaje del Análisis Musical en la formación de Licenciados en Música enfrenta múltiples desafíos relacionados con la adquisición y consolidación de conocimientos teóricos. En este contexto, la estructura cognitiva y el aprendizaje significativo se convierten en aspectos fundamentales para garantizar que los estudiantes apropien los conceptos de manera efectiva. Este capítulo explora estos dos elementos clave, estableciendo conexiones directas con la estrategia didáctica basada en el juego para el fortalecimiento del aprendizaje de las formas musicales.

Estructura cognitiva

La estructura cognitiva hace referencia a la organización del conocimiento en la mente del estudiante y cómo este influye en el proceso de aprendizaje. Para la formación del pensamiento musical racional, la estructura cognitiva de cada estudiante se forma en directa relación con el desarrollo de sus habilidades comportamentales y aptitudinales configuradas a través de su inteligencia.

Al respecto Binet (citado en Baró, 1982), considera la inteligencia como “un conjunto de facultades para adaptarnos a las circunstancias, por lo que nos capacita para el *hacer*”, lo que deviene en que la estructura cognitiva de cada estudiante le permite adaptarse a distintas tradiciones teóricas sobre Análisis Musical que consideran las mismas posturas conceptuales y que pueden ser presentadas de distintas maneras según la didáctica de cada profesor.

Este trabajo de grado, a propósito de la formación de la estructura cognitiva, considera dos dimensiones de la inteligencia expuestas por Cattell (citado en Piaget, 1967) - la inteligencia fluida y la inteligencia cristalizada -. “La fluida es la capacidad básica para aprender y resolver problemas y es independiente de la educación y la experiencia. La inteligencia cristalizada es

fruto de la interacción de la inteligencia fluida del individuo y su cultura; está constituida por los aprendizajes.”

Evidentemente el funcionamiento de la estructura cognitiva del estudiante es el resultado de sus “*haceres*” en relación con su cultura (inteligencia cristalizada) lo que explica que el contexto específico de aprendizaje sobre Análisis Musical permee todos los ámbitos del sistema tonal, independientemente de sus expresiones situadas, lo que convierte el aprendizaje de la forma en la tonalidad en una capacidad cognoscitiva³ con una función asociativa dependiente de esa capacidad básica para resolver problemas (inteligencia fluida) de forma continua y permanente.

En esta línea, la inteligencia y la estructura cognitiva de cada estudiante coinciden en la importancia de proveerlas de conocimiento específico (el sistema tonal) para que se relacione de manera efectiva con las experiencias innatas, heredadas, inherentes previas a la adquisición de dicho conocimiento, generando vínculos entre realidades socioculturales y habilidades cognoscitivas sobre Análisis Musical (el conocimiento específico) en cada estudiante (el sujeto).

Según Ausubel (2002), el aprendizaje ocurre de manera efectiva cuando la nueva información se integra de forma significativa con conocimientos previos. Desde el punto de vista de Piaget (1967) el conocimiento previo y la nueva información se someten a la adaptación interactiva, en tanto el conocimiento humano surge de la relación del sujeto con su contexto (para el caso, el contexto de aprendizaje sobre tonalidad en la LMU-UPN) y permanece estable

³ Cognoscitivo corresponde a la capacidad de conocer, tener conciencia y noción de las cosas que se percibe indispensable para optimizar la metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En consecuencia, dicho proceso es esencial para entender cómo se aprende, se piensa y se razona. Como complemento, lo cognitivo se refiere a procesos mentales que permiten recepcionar y elaborar el conocimiento desde su adquisición, experimentación y reflexión.

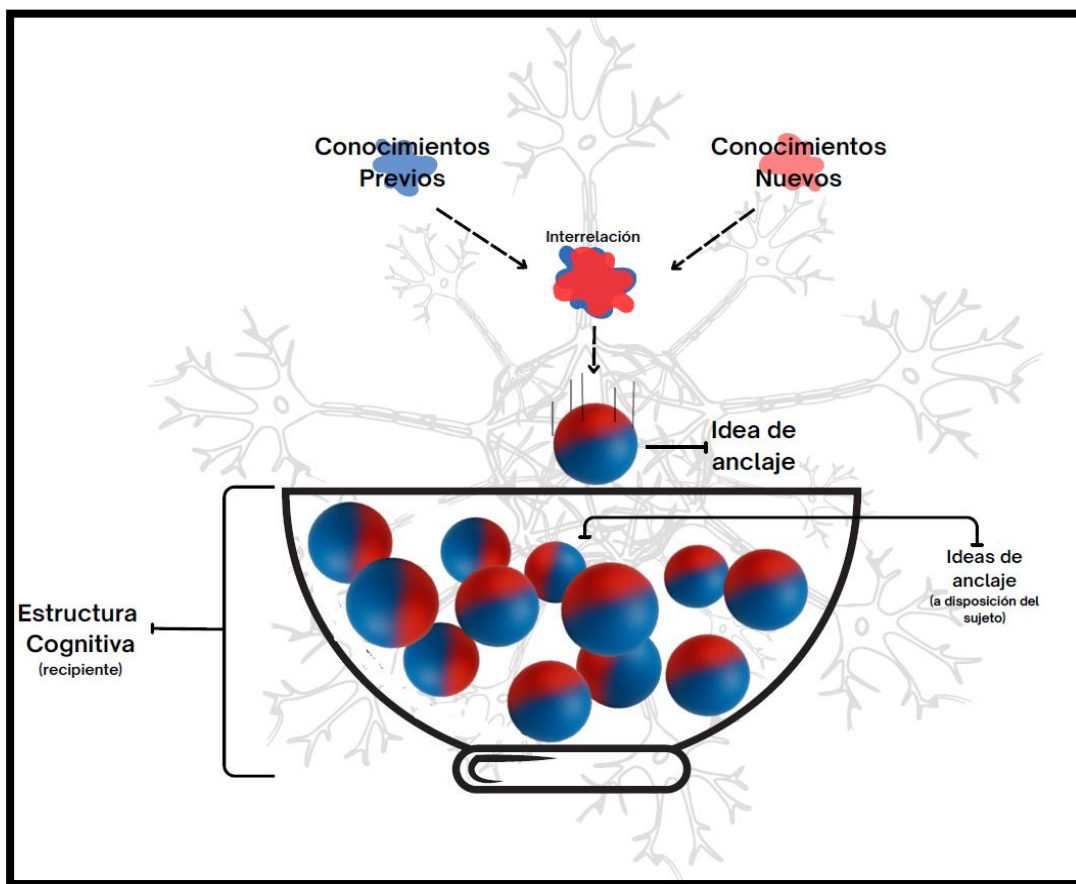
incluso cuando aparecen modificaciones de la información (adaptaciones) y adiciones o sustratos a su estructura (organizaciones conceptuales), que se convertirán en **relaciones conceptuales perdurables**.

Para explicarlo desde el aprendizaje significativo, dichas adaptaciones y organizaciones conceptuales (relaciones conceptuales perdurables) deben comprenderse como las ideas de anclaje que son un aspecto relevante para este modelo de aprendizaje de enfoque constructivista, en tanto corresponden a la interrelación de conocimientos previos y nuevos que siempre estarán al servicio del sujeto cuando lo necesite independientemente del contexto que las originó. Por ejemplo, el aspirante a estudiante de música en la licenciatura conoce y practica “música comercial⁴”. Al entrar en contexto académico universitario se modifica su estructura cognitiva en tanto interrelaciona lo que conoce y practica (conocimientos previos) con la nueva información sobre, para el caso, el sistema tonal (nuevos conocimientos). Aunque sigue practicando la música comercial, ahora es consciente sobre cómo funciona y a qué pertenece, a la vez que puede dar razones académicas profesionales sobre su hacer, generando una idea de anclaje que permanece fija y perdurable en su estructura cognitiva.

La ilustración 26 corresponde a la representación de la estructura cognitiva del estudiante, en la que conocimientos previos y nuevos se configuran para crear ideas de anclaje.

⁴ La música comercial es la que se crea para tener éxito en ventas. Se caracteriza por ser masiva, estar escrita en el sistema tonal, de distintos géneros como Pop, Rock, Latina, con una progresión armónica definida, letra y repetición cíclica. Al ser masificada utiliza los medios de comunicación masiva como radio, televisión, plataformas, entre otros, e interrelaciona el o los artistas y sus características particulares con la música que vende en constante sincronía armoniosa.

Ilustración 26. Ideas de anclaje en la Estructura cognitiva



Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo permite fortalecer la enseñanza a través de la interacción con el ambiente, generando un cambio sustancial en el estudiante. Este tipo de aprendizaje reconoce la importancia de los conocimientos previos y transforma la enseñanza en una nueva posibilidad, donde la interacción con el otro y con el entorno es fundamental para la construcción del conocimiento.

El aprendizaje significativo se atribuye a la teoría expuesta por David Ausubel quien hace énfasis en la potencia que tiene el aprendizaje de este modelo versus el aprendizaje únicamente por repetición o memorístico, puesto que para el significativo:

La claridad con la que describía el papel que juega los conocimientos previos en la adquisición de nuevos conocimientos, lo enunciaría como: el factor particular que más influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñele en consecuencia (1983, pág. 89).

Queda claro que los aprendizajes previos corresponden a “lo que ya sabe el alumno” y que al dar cuenta de dichos aprendizajes lo que puede incorporar cada estudiante en su proceso de formación musical – profesional depende en gran medida de aquello con lo que viene y lo nuevo que adquiere.

Esto es posible, porque el profesor de Análisis Musical promueve y potencia los aprendizajes significativos, a través de, parafraseando a Ausubel (1983), su significatividad lógica que se compone de ideas expresadas con claridad, suficiente contenido y herramientas conceptuales y proposicionales.

Cabe anotar que la teoría expuesta por David Ausubel surge de un movimiento de la psicología cognitiva contemporánea a la que pertenecen autores como Jerome Bruner, Robert Stemberg y Robert Glaser quienes presentan de diferentes formas la importancia de los procesos del pensamiento, de la estructuración del conocimiento específico y los mecanismos que lo explican a través del descubrimiento y la experimentación en condiciones de aprendizaje colectivas (por ejemplo, el aula de clase). Para estos psicólogos, fue fundamental (Ortiz Ocaña, 2013) “considerar los aspectos cognitivos como mediadores de la conducta, siendo ellos los que se modifican en el aprendizaje y luego causan el cambio de comportamiento”. Es decir, aquella relación indisoluble entre lo que trae el estudiante consigo y lo que relaciona e incorpora en su estructura cognitiva como el conocimiento de las formas musicales tonales.

Para Ausubel, el aprendizaje significativo incorpora como parte de los aprendizajes previos, aquellos que son repetitivos o memorísticos, los que a través de la “diferenciación progresiva” pueden ser ampliados en sus significados y en el ámbito de aplicación, justamente porque al integrarse con nuevas experiencias de aprendizaje y nuevos conocimientos se establece progresivamente **relaciones conceptuales perdurables**. Esta característica propuesta por Ausubel explica la importancia que tiene para el aprendizaje de las formas musicales tonales, integrar a lo que se conoce (lo repetitivo o memorístico) conceptos específicos que se vinculan de manera jerárquica en el texto musical, es decir, lo que encuentra cuando analiza la partitura.

En el proceso de análisis musical se realiza aprendizaje significativo cuando las ideas de anclaje (relación entre previos y nuevos conocimientos sobre tonalidad), supone el reconocimiento de “nuevas regularidades, intervención de nuevos conceptos o la extensión de los viejos, para reconocer nuevas relaciones (proposiciones) entre conceptos y resignificación importante de nuevas estructuras conceptuales de orden superior” (Novak, 1987). Esto quiere decir que el proceso de aprendizaje de Análisis Musical es sumativo ya que, como menciona Ausubel, “el aprendizaje se convierte en asimilativo, es decir, subsumisión de nuevos conceptos de los ya existentes y el reconocimiento de nuevas estructuras conceptuales integradoras”, porque para explicar la forma presente en el texto musical se requiere de esta interacción conceptual que solo puede ser explicada, citando a Skriagina & Pineda, mediante el lenguaje verbal (2019), y que son la base para las **relaciones conceptuales perdurables** sobre Análisis Musical.

En este contexto, la adquisición de conocimiento progresivo y perdurable corresponde a, como antes se ha dicho, las ideas de anclaje que se instauran en la estructura cognitiva de cada estudiante y que hacen posible que (de acuerdo con sus capacidades e interpretaciones

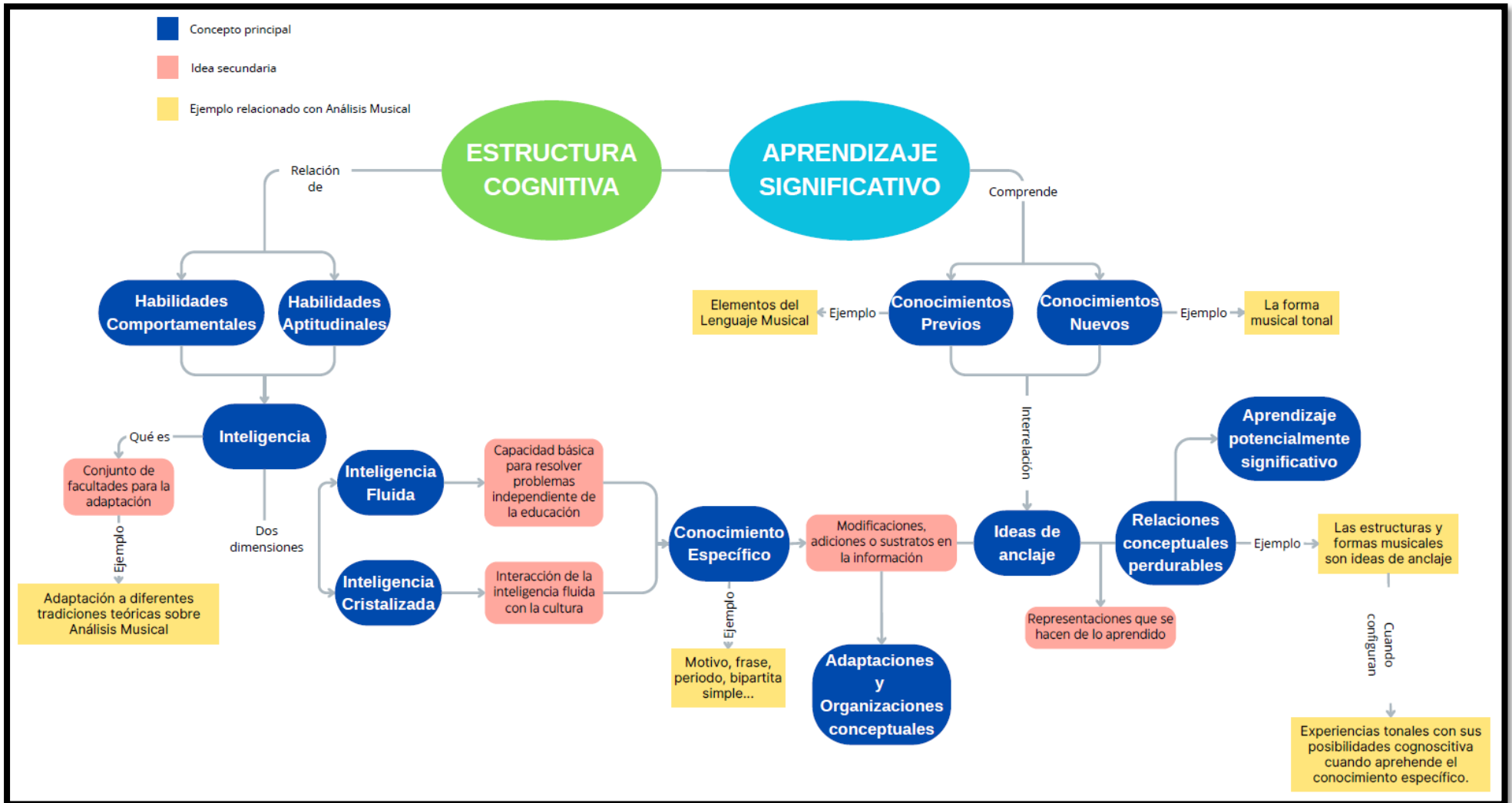
particulares) conceptualice sobre lo que escucha, lee en la partitura y/o interprete instrumental o vocalmente cuando se trata de la tonalidad. Por ejemplo, la habilidad inminentemente desarrollada para detectar un periodo, una cadencia, una secuencia, un motivo, una sección, entre otros aspectos estructurantes de la forma, cuando realiza análisis musical desde - en palabras de Skriagina & Pineda (2019) - la escucha emocional y analítica⁵.

Por consiguiente, las **relaciones conceptuales perdurables** sobre la forma, estructuras y elementos musicales que se encuentran como ideas de anclaje en la estructura cognitiva del estudiante, se crean configurando las experiencias y expectativas tonales de cada estudiante con sus posibilidades cognoscitivas cuando aprende y aprehende el conocimiento específico. Para Ausubel (2002), implica que el aprendizaje significativo conecta de forma no arbitraria y sustancial el nuevo material con la estructura cognitiva existente. Cuando esta integración se da de manera efectiva, “el aprendizaje se convierte en un contenido cognoscitivo nuevo con significado psicológico, dependiendo de la representación que el alumno haga de lo aprendido y de sus conocimientos previos.” (Ausubel, 1983); es decir, **relaciones conceptuales perdurables** sobre Análisis Musical.

La ilustración 27 representa las **relaciones conceptuales perdurables** que se encuentran en la estructura cognitiva de cada estudiante a propósito de la configuración entre conocimientos previos y nuevos, inteligencia fluida y cristalizada y adaptaciones y organizaciones conceptuales del sistema tonal para el Análisis Musical.

⁵ La escucha emocional, permite relacionar estados de ánimo con elementos musicales de fácil recordación (debido casi siempre a la repetición) ... La escucha analítica provee de significados teóricos a los elementos musicales y sus estructuras, que se pueden explicar discursivamente mediante el lenguaje verbal.

Ilustración 27. Estructura cognitiva y Aprendizaje significativo



CAPÍTULO IV: Los juegos para Análisis Musical, la estrategia didáctica

Para la creación e implementación de los juegos de la estrategia didáctica se tomó como punto de partida cinco juegos creados por el profesor de la clase Análisis Musical, con ayuda del autor del presente trabajo de grado con el fin de que este último aprendiera y comprendiera las particularidades del trabajo didáctico de su profesor.

Estas ideas fueron la motivación para crear la estrategia didáctica que busca afianzar los contenidos de Análisis Musical y desarrollar habilidades analíticas. Los *juegos generativos* son llamados así justamente porque hacen parte de los recursos didácticos que el profesor de la clase viene desarrollando por las falencias cognitivas sobre la tonalidad que semestre tras semestre se ven incrementadas, puede ser por el auge de la ejecución instrumental en la Licenciatura en Música.

Los juegos generativos tienen como finalidad afianzar los contenidos de Análisis Musical y el desarrollo de habilidades analíticas en el estudiante, enfatizando en uno o varios aspectos de la cognición, la mayoría de ellos, la retención del concepto sobre el contenido de las formas musicales tonales.

Juegos Generativos

Para el *juego generativo* “**Crucigrama y Sopa de letras**” se diseñaron preguntas que fueron repetidas varias veces en las clases y comprobadas en el análisis musical. Pasado un tiempo, dichas preguntas se adaptaron para un crucigrama y una sopa de letras. Utilizados en la plataforma *WordWall* que permite la creación de juegos virtuales.

Ilustración 28. *Juego generativo Crucigrama y Sopa de letras*



Para la clase de la forma sonata en Análisis Musical – II, el profesor de análisis creó el juego “**Cocinar la forma Sonata**”. En este juego generativo, los estudiantes debían sacar de 4 canastas, diferentes “ingredientes” que les permitieran crear una sonata. Cada canasta contenía un tipo de ingrediente: Diseño melódico – Armonía – Matices – Tonalidades. Los estudiantes debían seleccionar de cada canasta cuantos ingredientes consideraran que les permitieran componer su sonata. Evidentemente, la variedad, de “ingredientes” fue sustanciosa.

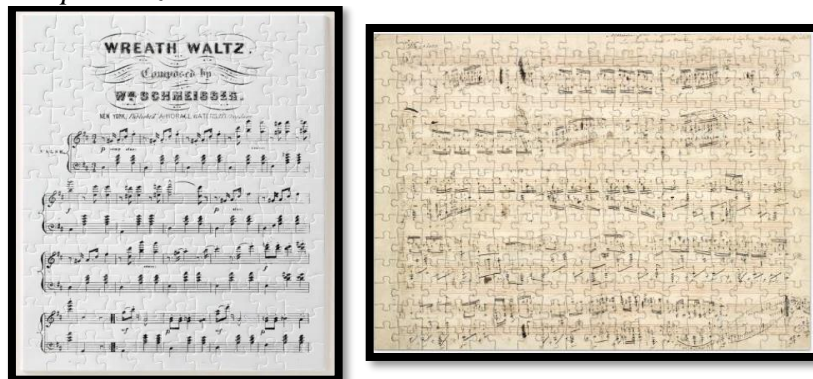
Ilustración 29. *Juego generativo Cocinar la Sonata*



Para el examen final de Análisis Musical – I, el profesor convirtió las partituras que los estudiantes iban a analizar en **rompecabezas**. La primera tarea de los estudiantes fue armar el rompecabezas. Una vez resuelto, a través de un código QR, se dirigían a la grabación de la obra y podían empezar a analizar. Este juego generativo, agregó al examen final, un componente

lúdico al cual los estudiantes no estaban acostumbrados, sobre todo, para un examen teórico-práctico.

Ilustración 30. Rompecabezas

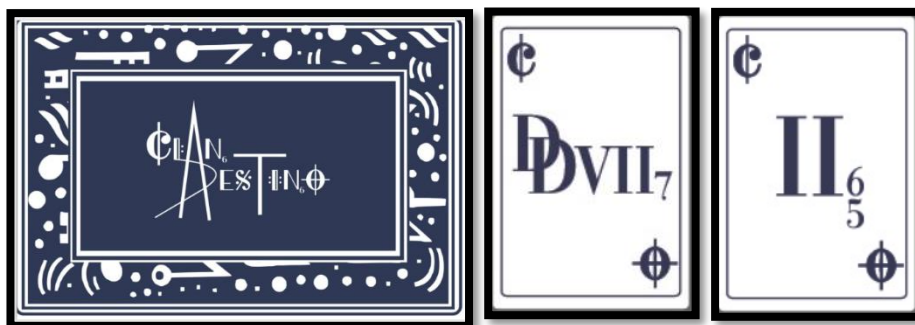


(tomado de materiales de Análisis Musical-I grupo 01-2023)

El siguiente juego generativo no se creó para Análisis Musical, pero sus componentes e ideas fueron inspiración y motivación para diseñar algunos de los juegos de la propuesta.

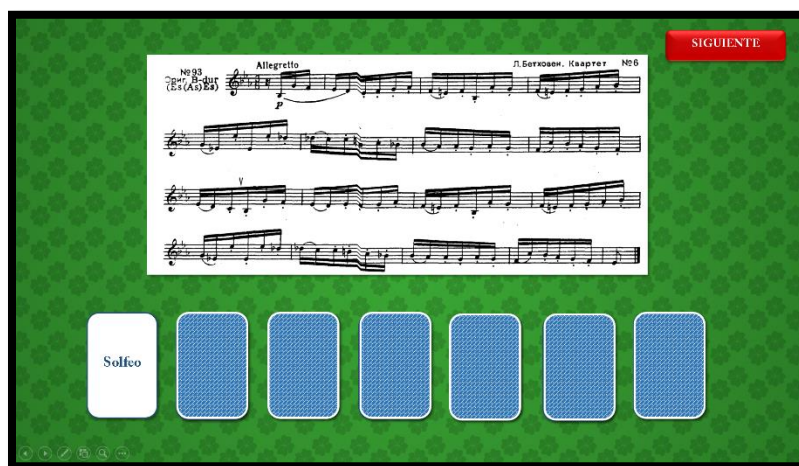
ClanDestino es un juego de cartas diseñado por el profesor, el cual tiene como objetivo reforzar el aprendizaje del sistema funcional de la tonalidad. Para ello, el profesor diseñó dos grupos de cartas. El primero compuesto por el nombre de una tonalidad y el segundo por un acorde específico del sistema tonal. Con estos recursos, se crearon diferentes juegos. Por ejemplo, uno de ellos consistió en dividir la clase en dos grupos, un integrante de cada grupo debía sacar una tarjeta una de cada mazo y responder con las notas del acorde. Si lo hacía correctamente, se ganaba las dos cartas, por el contrario, le daba la oportunidad al otro equipo de responder.

Ilustración 31. ClanDestino



Gire la carta es el último juego generativo del que se tiene registro y creado por el autor del proyecto de grado sobre la idea e indicaciones del profesor, para los estudiantes de Lenguaje y Gramática – I grupo 01-2023. Tiene como objetivo que los estudiantes lean, toquen, analicen o canten los ejercicios que aparecen en el juego. La dinámica es que cada estudiante debe girar alguna de las cartas y hacer lo que la respectiva carta indique.

Ilustración 32. *Juego generativo Gire la carta*

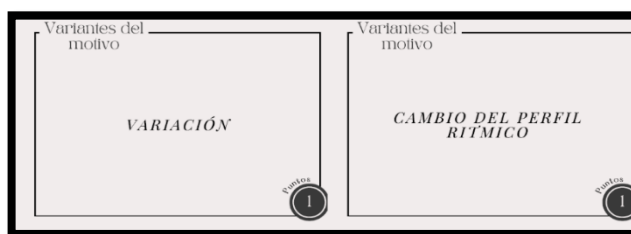
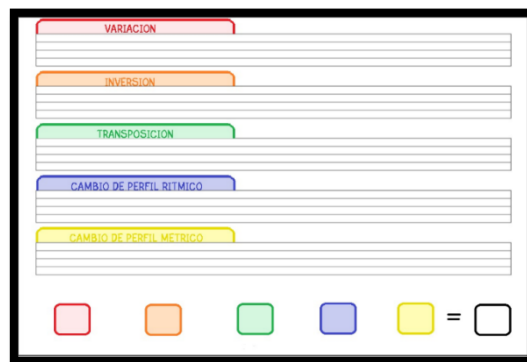
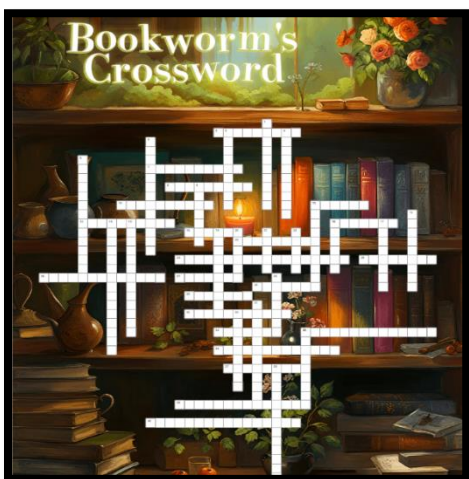


Estos cinco juegos generativos fueron el punto de partida para la creación de los seis juegos de la propuesta. Como se expone a continuación, algunos de los materiales, dinámicas y objetivos se inspiran en ellos.

Es importante mencionar que, para esta estrategia didáctica, se limitó a seis los juegos creados, debido a que se consideran lo bastante elaborados y diferentes entre sí. En el transcurso de su elaboración, se descartaron muchas ideas y juegos ya finalizados debido a que el investigador considera que no son lo suficientemente creativos, atractivos o no ayudaban a afianzar los conceptos y desarrollar habilidades analíticas. Así mismo, se descartaron algunos juegos debido a que su implementación en el aula de clase podía llegar a ser difícil para el profesor de Análisis Musical que quisiese aplicarlo.

Para la creación de los juegos de la estrategia didáctica, se tuvo en cuenta en todo momento la accesibilidad para el profesor.

Ilustración 33. Borradores de juegos



Entre estos juegos descartados se encuentran: juego de rol, juego de tablero (inspirado en *Monopoly*), juego que vinculaba la creación musical con la literaria, entre otros. Esto permite demostrar que el hecho de seguir ciertas pautas para la creación de una estrategia didáctica ([Proceso, estrategia y recurso didáctico](#)) y conocer la teoría de la lúdica, no necesariamente conduce a la creación de un juego exitoso, si no se tiene en cuenta todos los aspectos conceptuales que requieren ser aprehendidos. Sin embargo, como antes se ha dicho, ensayo y error dieron cuenta del proceso de diseño, creación e implementación de los seis juegos creados por el autor del proyecto de grado.

Juegos de la estrategia didáctica

Este capítulo presenta la narrativa sobre el proceso de diseño, creación e implementación de seis juegos que soportan la estrategia didáctica en este trabajo de grado.

RICERCAR: el nombre de los juegos de la estrategia didáctica

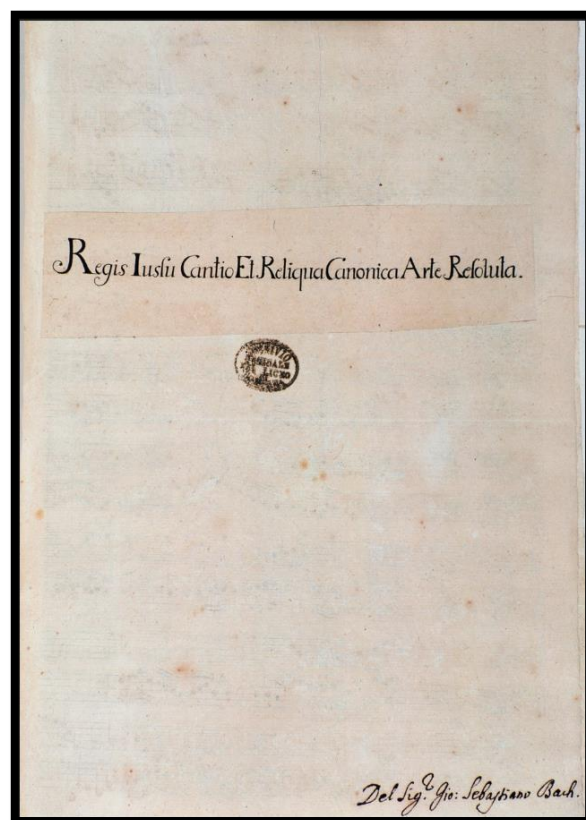
El nombre RICERCAR cumple una función identificativa, encapsulando su propósito, inspiración y visión para los juegos que componen la estrategia didáctica. Fue elegido por el autor del trabajo de grado por su significado y su relevancia dentro del contexto de Análisis Musical.

La elección del nombre *RICERCAR* se inspira en una anécdota histórica relacionada con *La ofrenda musical* del compositor Johann Sebastian Bach. (Gaines, 2005)

En 1747, Bach visitó la corte de Federico II de Prusia, un monarca aficionado a la música y hábil flautista. Durante este encuentro, el rey propuso a Bach un desafío: improvisar una fuga sobre un tema propuesto. Bach realizó una fuga a tres voces de inmediato, pero la petición del rey de una fuga a seis voces representaba un reto de mayor complejidad. Días después, Bach envió al monarca una elaborada composición titulada *La ofrenda musical*, la cual contenía diversas fugas y dos piezas

denominadas *Ricercar*. Bach escribió en su partitura la leyenda "Regis Iussu Cantio Et Reliqua Canonica Arte Resoluta" (el tema proporcionado por el rey, con adiciones, resuelto en estilo

Ilustración 34. RICERCAR en la Ofrenda Musical



canónico), y la primera letra de cada palabra de la leyenda dio como resultado la palabra “RICERCAR” (Ver ilustración 34). Esto hace pensar que para Bach el término tenía un significado más profundo que el aparente.

El término *Ricercar* proviene del italiano y significa "buscar" o "explorar". En la música renacentista y barroca, el *Ricercar* era una forma instrumental basada en la imitación y la exploración temática, precursora de la fuga. En este sentido, el nombre *RICERCAR* hace referencia a la indagación musical y a la búsqueda del conocimiento.

El nombre *RICERCAR* representa la esencia de la estrategia didáctica: el afianzamiento de los conceptos sobre las formas musicales a través del juego y el desarrollo de habilidades analíticas. Al igual que en un *Ricercar* musical, donde el compositor desarrolla un tema mediante la investigación, los estudiantes interactúan y analizan formas musicales a través de la experimentación lúdica.

Ilustración 35. Nombre seleccionado



Logo de la estrategia didáctica

El logo de la estrategia didáctica es una representación visual de los componentes que hacen parte de este trabajo de grado. Su diseño integra elementos simbólicos que reflejan la interrelación entre estilos y formas musicales.

El logo (ver ilustración 36) se compone de un círculo grande, dentro del cual se encuentran cuatro cuadrantes con diseños distintos, representando diferentes aspectos relevantes del análisis musical. En el centro, el nombre de la estrategia didáctica resalta su papel como eje de la exploración y el aprendizaje musical. Cada elemento dentro del diseño tiene un significado específico:

- **El círculo principal:** Representa la teoría del análisis musical en su totalidad, englobando la evolución de las formas musicales y su estudio estructural.
- **Cuadrante superior izquierdo (Líneas convergentes):** Simboliza la polifonía y el contrapunto del Barroco, elementos que ejercieron una gran influencia en el estilo clásico y en el desarrollo posterior del estilo romántico.
- **Cuadrante inferior izquierdo (Figuras geométricas):** Representa las formas musicales tonales y su interrelación dentro del discurso musical.
- **Cuadrante inferior derecho (Bloques simétricos):** Hace referencia al estilo clásico, caracterizado por su rigurosidad estructural y el desarrollo de formas musicales en las que la repetición es frecuente y sostenible.
- **Cuadrante superior derecho (Olas):** Representa la flexibilidad del estilo romántico y su evolución a partir del clasicismo. Las dos líneas que conectan este cuadrante con el de los bloques clásicos reflejan la continuidad y el desarrollo entre estos dos estilos.

Ilustración 36. Logo



El diseño del logo brinda una identidad visual a los juegos de la estrategia. Representa una manera innovadora de acercarse al análisis musical, integrando historia, estructura y lúdica en un solo concepto visual. Además, refuerza el carácter exploratorio de los juegos, enfatizando que el aprendizaje del análisis musical no es lineal, sino un proceso de interconexión y descubrimiento continuo.

Para poder llegar al logo final, se realizaron diferentes borradores (ver ilustración 37) que fueron evolucionando a la versión final. En todos los logos siempre estuvo presente la idea de simbolizar por medio de diseños y figuras los aspectos más relevantes de Análisis Musical.

Ilustración 37. Borradores del logo



Los seis juegos no fueron creados de manera secuencial sino simultánea, incluso en la creación y elección del logo para la estrategia didáctica. No obstante, cada uno de los juegos representa para el autor del trabajo de grado un avance potencialmente significativo en su formación como profesor, al encontrarse en la capacidad de generar material que surge de un contenido aprendido y aprehendido con rigurosidad, disciplina y pasión por lo que hay detrás de una composición musical y su correspondiente estilística.

A continuación, se presentan los seis juegos de la estrategia didáctica, dando cuenta del proceso llevado con cada uno de ellos para la completa comprensión del lector sobre su diseño-creación e implementación.

BattleForm – ¡Conquista el concepto, una pregunta a la vez!

El proceso de enseñanza-aprendizaje de Análisis Musical implica la comprensión de conceptos fundamentales para la forma musical tonal. Sin embargo, la retención y apropiación de estos conceptos pueden representar un desafío para los estudiantes.

BattleForm surge como un juego diseñado para reforzar el aprendizaje de los conceptos: elementos del lenguaje musical, estructuras del sistema tonal (motivo y frase), las funciones de la forma, las formas de pequeñas dimensiones (periodo, bipartita simple y tripartita simple) y las formas de grandes dimensiones (tema con variaciones, sonata y rondó-sonata). Por medio de preguntas y una dinámica competitiva, el juego fomenta la repetición y apropiación de estos conocimientos.

La idea de **BattleForm** surge de la observación del uso frecuente de lo *quizzes* en el aula como herramienta de evaluación y refuerzo del conocimiento. Si bien estos ejercicios resultan efectivos, su formato tradicional carece de un componente motivacional que fomente la interacción y la participación de los estudiantes. Como solución, se propuso transformar la mecánica del *quiz* en una experiencia competitiva y dinámica, tomando inspiración de juegos populares como "Preguntados" y "Trivia". Ambos juegos han demostrado ser herramientas efectivas para la consolidación de conocimientos populares a través de preguntas de opción múltiple y verdadero/falso.

Ilustración 38. Preguntados y Trivia colombiana



Referente a las pautas y procedimientos que se tuvieron en cuenta para la realización de este juego se:

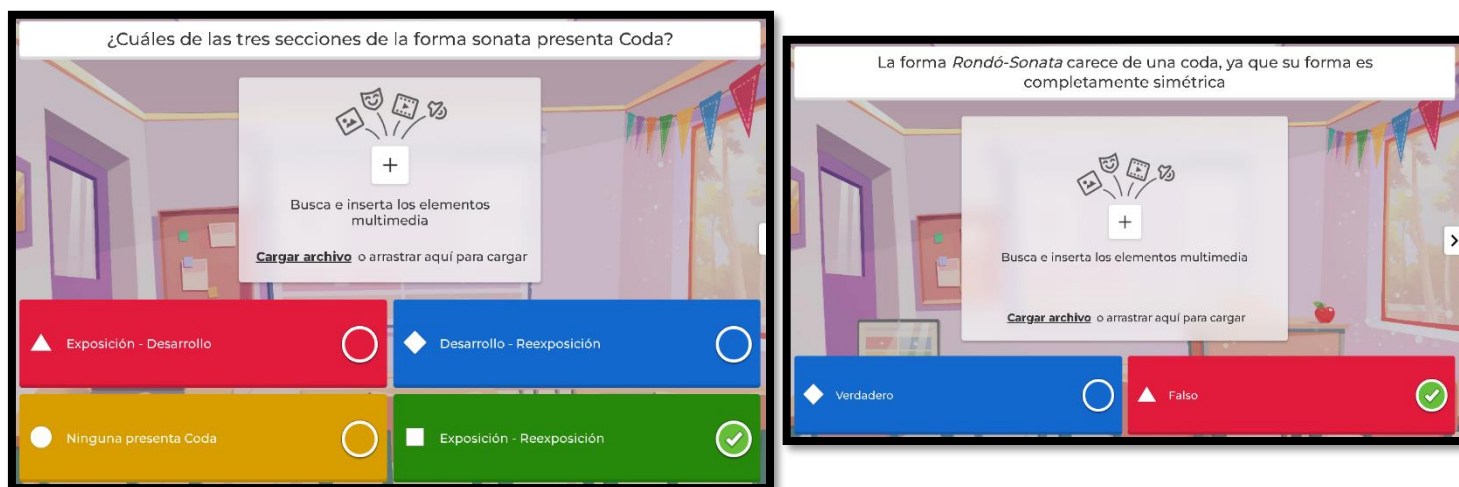
- **Especificó** como contenido de aprendizaje la conceptualización de: elementos, estructuras, formas de pequeñas y grandes dimensiones.
- **Estableció** como fase del proceso de enseñanza-aprendizaje todo lo referente a los preliminares teóricos de cada contenido de aprendizaje de Análisis Musical.
- **Delimitó** las generalidades que corresponden a cada contenido de aprendizaje. Siendo las preguntas realizadas las características de las formas en estilo clásico y romántico.
- **Planificó** una competencia entre los estudiantes que busca que respondan preguntas tipo quiz en diferentes escenarios lúdicos.

Por consiguiente, este juego se centra en la fase de aprehensión de los conceptos teóricos sobre la forma y no sobre su aplicación práctica.

Ilustración 39. *BattleForm* Pregunta teórica



Ilustración 40. *Tipo de preguntas en BattleForm*



Los recursos didácticos para estos juegos son: Tarjetas BattleForm, fichas de puntaje, pantalla, dispositivo Tablet o celular, competitividad, trabajo por equipos, tiempo de respuesta y clasificación de jugadores.

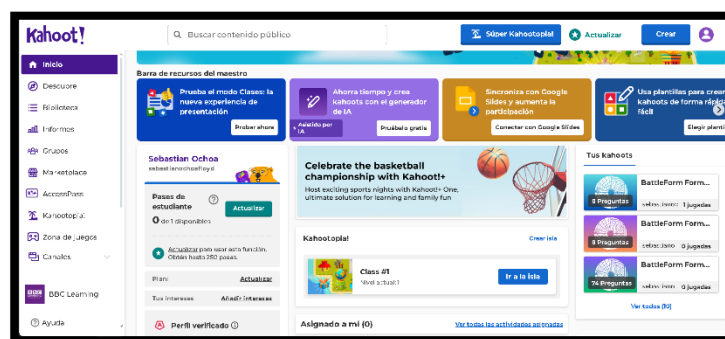
Ilustración 41. Recursos Tangibles e Intangibles BattleForm



El juego fue adaptado a tres formatos distintos que permiten su implementación en diferentes espacios de clase, garantizando su accesibilidad y versatilidad tanto para los profesores como para los estudiantes. Se presenta en las plataformas Kahoot, WordWall y la versión de tarjetas en físico.

1. **Plataforma Kahoot:** Formato interactivo basado en *Ilustración 42. Plataforma Kahoot*

quizzes que permite a los estudiantes responder preguntas en tiempo real. La plataforma genera un código QR para acceder a cada sesión, lo que facilita su implementación en el aula sin necesidad de preparaciones extensas. [Ver anexo 2.](#)



2. **Plataforma WordWall:** Mantiene la estructura de preguntas de opción múltiple, pero introduce una dinámica distinta: en lugar de una competencia individual basada en

rapidez, los estudiantes se organizan en equipos y se enfrentan en duelos para ver quién acumula más puntos. Esta versión fomenta el aprendizaje colaborativo y la discusión grupal. [Ver anexo 2.](#)

Ilustración 43. Plataforma WordWall



3. **Versión en tarjetas físicas:** Diseñada para contextos donde el acceso a internet o a dispositivos electrónicos es limitado, esta versión permite jugar sin depender de plataformas digitales. Los participantes responden preguntas extraídas de un mazo de tarjetas y pueden hacer uso de cartas bonus que añaden un elemento estratégico al juego. [Ver anexo 2.](#)

Ilustración 44. Tarjetas BattleForm



El uso de **BattleForm** se recomienda en momentos clave del proceso de enseñanza, especialmente cuando se busca reforzar los conceptos de un elemento, estructura o forma musical específica. Por ejemplo, después de enseñar la forma sonata, el juego puede utilizarse como un repaso para que los estudiantes refuercen su aprendizaje a través de la resolución de preguntas.

Ilustración 45. BattleForm Forma Sonata



Un aspecto clave del juego es que permite la personalización del contenido. Dependiendo del nivel del curso y de los objetivos de la clase, el profesor puede agregar nuevas preguntas con distintos niveles de complejidad o combinando conceptos de dos contenidos de aprendizaje.

El impacto de este juego en el aprendizaje puede evaluarse desde la perspectiva de la evaluación cuantitativa. Mediante la cantidad de respuestas correctas, el juego permite identificar qué conceptos han sido mejor apropiados y cuáles requieren reforzarse. En plataformas como Kahoot, los profesores pueden generar reportes de desempeño (ver ilustración 46) que reflejan patrones de error comunes.

Ilustración 46. Reporte de desempeño BattleForm

Nombre	Clasificación	Respuestas correctas	Sin respuesta	Puntuación final
Juan Ma	1	77 %	4	41 924
Martín	2	80 %	3	41 629
Juan Felipe	3	70 %	2	37 827
Sebastián	4	68 %	1	36 345
Gabriel	5	67 %	3	35 199
Mateo	6	65 %	3	33 088

LabMotiv – ¡Experimenta con los motivos en un laboratorio musical!

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de Análisis Musical, el estudio de la estructura motivo es fundamental, ya que constituye la unidad estructural mínima en el sistema tonal. Su aprendizaje implica el reconocimiento de la estructura en la obra y la comprensión de sus seis categorías.

La idea se inspira del juego clásico "¡Stop!" (Ver ilustración 47), donde los participantes deben escribir palabras que comiencen con la misma letra en distintas categorías. Aplicando esta mecánica al contexto del análisis musical, **LabMotiv** desafía a los estudiantes a modificar un único motivo aplicando cada una de las seis categorías. De esta manera, los estudiantes refuerzan los conocimientos sobre las variaciones del motivo y desarrollan habilidades creativas, explorando cómo se pueden manipular las estructuras del lenguaje musical.

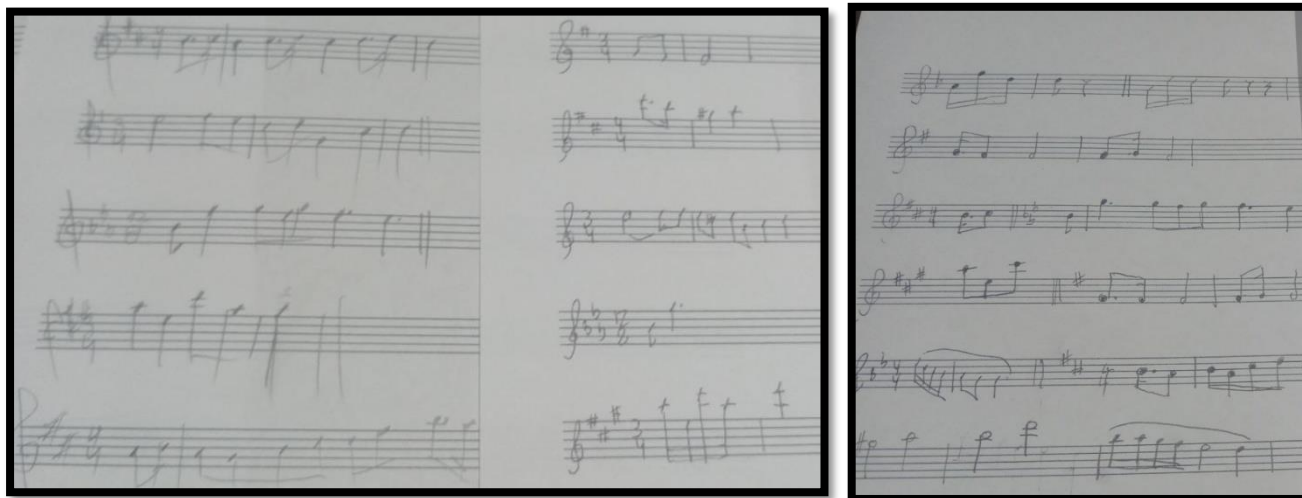
Ilustración 47. *Juego ¡Stop!*

LETRA	NOMBRE	COMIDA	COSA	ANIMAL	PUNTOS
M	Micaela 10	mango 10	mesa 5	mono 10	35
L	Luna 10	limón 5	lápiz 5	lobo 10	30
C	Cecilia 5	calamar 10	caga 10	cebra 10	35
A	Alicia 5	alubia 10	acelga 0	amaconda 10	25

Para la creación de este juego se especificó como contenido de aprendizaje la estructura motivo y sus seis categorías (repetición, variación, inversión, transposición, cambio del perfil rítmico y cambio del perfil métrico). Para las fases de enseñanza-aprendizaje se estableció los conceptos sobre el motivo referentes a motivo es simple y compuesto, anacrúsico y a tempo.

Para la aplicación práctica, se estableció que el estudiante modificara un motivo a partir de las 6 categorías que lo componen.

Ilustración 48. *Modificaciones de los estudiantes en LabMotiv*



(Tomado la aplicación de LabMotiv en el grupo focal)

Para la creación de este juego se delimitó el contenido de la siguiente manera:

- Las tarjetas *Fragmentos musicales* (ver ilustración 49) corresponden a motivos de obras de estilo clásico y romántico.
- Los motivos compuestos tienen máximo 2 pulsos fuertes.
- Todos los motivos se toman de obras para piano teniendo en cuenta que las creaciones de los estudiantes se interpretarán en este instrumento.

Ilustración 49. *Ejemplo de motivos en LabMotiv*

Sonata KV 333
Mov I
W. A. Mozart

Sonata Op79 n25
MovIII
L.V. Beethoven

Se planificó para este juego que los estudiantes reforzarán este contenido de aprendizaje a través de la modificación de diferentes motivos por medio de sus categorías. Para esto se estableció una competencia por equipos en la que los estudiantes establecen con qué motivos y qué categorías van a jugar.

Los recursos didácticos de este juego son: Tarjetas Fragmentos musicales, tarjetas, categorías del motivo, brazaletes, fichas de puntaje, competencia, trabajo en equipo, apuesta, retos, planeación de estrategias.

Ilustración 50. *Recursos tangibles e intangibles LabMotiv*

RECURSOS TANGIBLES

RECURSOS INTANGIBLES

Tarjetas, brazaletes, pentagramas

Liderazgo, competencia por equipos, apuesta

La dinámica del juego se desarrolla en equipos, donde los participantes deben desafiar a otros grupos aplicando modificaciones específicas a un motivo. Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas y, en cada turno, selecciona una tarjeta de *categoría del motivo*, la que indica la modificación que debe realizar sobre un motivo previamente asignado. [Ver anexo 2.](#)

La efectividad de **LabMotiv** se evalúa desde dos perspectivas principales:

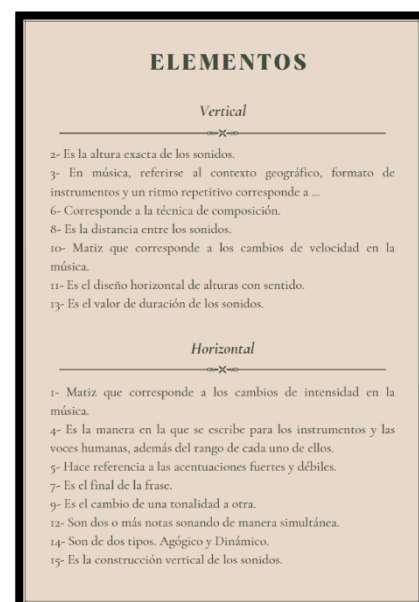
1. **Evaluación conceptual:** A través del análisis de las categorías aplicadas, el profesor puede determinar si los estudiantes han comprendido correctamente cada categoría del motivo.
2. **Evaluación práctica:** La correcta escritura y modificación del motivo permite evaluar la capacidad de los estudiantes para aplicar estos conocimientos en el contexto de Análisis Musical.

Crucinotas – ¡Descifra la teoría, una palabra a la vez!

Crucinotas es un juego para reforzar el conocimiento de los elementos del lenguaje musical, las estructuras del sistema tonal (motivo y frase) y las formas de pequeñas dimensiones (periodo, bipartita y tripartita). A través de la construcción de crucigramas, los estudiantes afianzan estos conceptos de manera interactiva y dinámica, apropiando y reconociendo lo fundamental para el Análisis Musical.

La idea surge a partir del juego generativo “**Crucigramas y Sopa de letras**”, adaptando el formato clásico del crucigrama para otorgarle un carácter más dinámico y participativo. En lugar de una

Ilustración 51. Pistas Crucinotas



actividad estática, **Crucinotas** transforma el ejercicio en una experiencia de juego que estimula la interpretación, el debate y la resolución colaborativa.

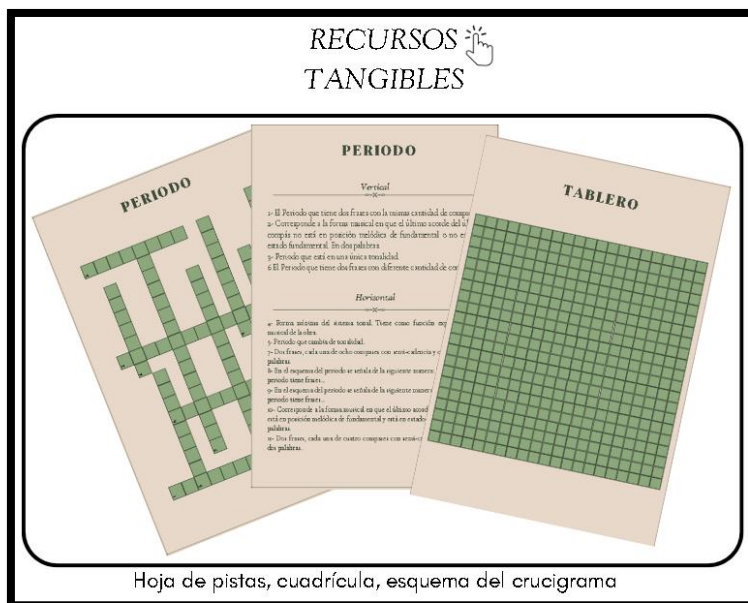
Para el diseño del juego, se especificaron como contenidos de aprendizajes: Elementos – Estructuras – Periodo – Bipartita y Tripartita Simple – Funciones de la Forma. Asimismo, se estableció que **Crucinotas** trabajara únicamente los preliminares teóricos de dichos contenidos. A partir de estos conceptos se construyeron pistas con las que los estudiantes deben resolver cada crucigrama.

La información incluida se delimitó intencionalmente a los contenidos de formas de pequeñas dimensiones, debido a que estas suelen representar un mayor reto para los estudiantes en comparación con las formas de grandes dimensiones.

Para reforzar estos conceptos, se planificó la aplicación de crucigramas separados por temáticas (contenido de aprendizaje). Por grupos, los estudiantes deben resolver los crucigramas con ayuda de las pistas diseñadas. [Ver anexo 2.](#)

Los recursos didácticos son: Hoja de pistas (con las definiciones de los términos que deben ubicarse en el crucigrama), Cuadrícula en blanco (en la que jugadores deben ubicar las respuestas), Esquema del crucigrama (que permite guiar la manera en que las palabras están cruzadas), competitividad, interpretación de pistas y colaboración.

Ilustración 52. Recursos tangibles Crucinotas



El juego puede tener dos aplicaciones:

1. **Modo individual.** En este formato, los estudiantes resuelven el crucigrama de manera autónoma, ya sea en su versión física o a través de la plataforma WordWall. Esta modalidad permite a cada estudiante medir su dominio conceptual.
2. **Modo competitivo en equipos.** En esta modalidad, los estudiantes se organizan en grupos y compiten por ser los primeros en completar el crucigrama de manera correcta. Esta versión del juego fomenta la discusión entre los participantes.

Está dividido en cuatro categorías principales:

- Elementos del lenguaje musical
- Estructuras del sistema tonal (motivo y frase)
- Forma periodo

- Forma bipartita, tripartita y funciones de la forma

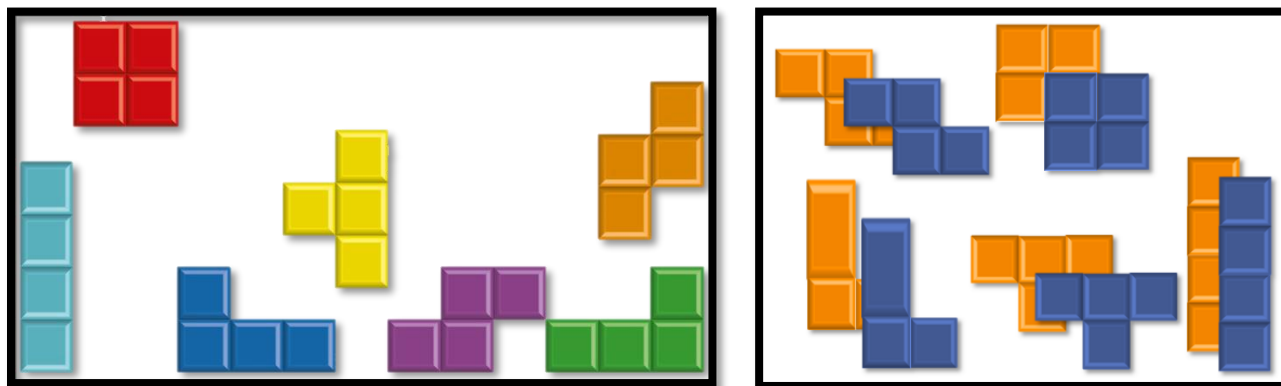
Cada grupo recibe una hoja de pistas de los términos que deben ubicar en la cuadrícula. Los estudiantes deben resolver las pistas y, con base en ellas, ordenar las palabras en la cuadrícula del crucigrama. El primer grupo en completar correctamente el crucigrama es el ganador.

El impacto de **Crucinotas** en el aprendizaje se evalúa en la retención de conceptos. La correcta ubicación de los términos en la cuadrícula permite verificar si los estudiantes han comprendido y apropiado los conceptos de las formas de pequeñas dimensiones.

ShapeCraft - ¡Construyamos la forma, una pieza a la vez!

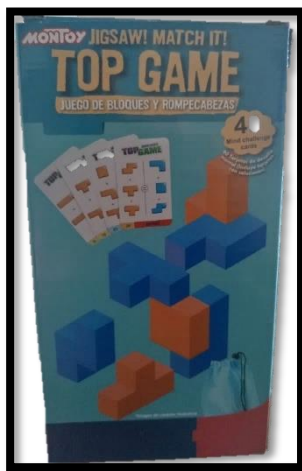
ShapeCraft es un juego diseñado para reforzar la comprensión de la forma periodo en el contexto del análisis musical, a través de una dinámica que integra la escucha activa, la lectura de partituras y la representación visual de los conceptos. Inspirado en el juego *Tetris* (ver ilustración 52), los estudiantes deben organizar piezas físicas que representan diferentes elementos del periodo musical, con el objetivo de construir su estructura completa. Este juego promueve tanto la apropiación teórica como el desarrollo de habilidades analíticas.

Ilustración 53. *Tetris y piezas ShapeCraft*



La idea toma como referencia el juego de mesa TOP GAME: Juego de bloques, en el que los jugadores deben ensamblar bloques tridimensionales para completar una figura. Al adaptar esta mecánica al análisis musical, cada pieza **ShapeCraft** fue diseñada para representar un componente específico de la forma periodo. Así, los estudiantes pueden visualizar la forma musical de manera tangible.

Ilustración 54. *TOP GAME*



Este enfoque combina el aprendizaje conceptual con la manipulación de elementos físicos, favoreciendo la comprensión de los contenidos. Al trasladar la representación de la forma musical a un espacio tangible, los estudiantes pueden observar cómo los diferentes conceptos del periodo interactúan entre sí, facilitando la apropiación de los conceptos.

Se especificó como contenido de aprendizaje la forma periodo, por su importancia como unidad estructural presente tanto en las formas de pequeñas dimensiones como en las de grandes dimensiones. Para este juego, se estableció que abordara los preliminares teóricos de la forma periodo y su aplicación en el análisis de diferentes obras y/o fragmentos musicales. [Ver anexo 2.](#)

Se delimitó para el juego que cada pieza representara un concepto sobre la forma periodo ([Forma Periodo](#)) También, se planificó que los estudiantes organizaran las piezas del juego conforme a las indicaciones esquemáticas o al esquema composicional de una obra en específico.

Ilustración 55. *Página de ShapeCraft*

EXPERTO

Siguiete

P. I. Tchaikovsky
Op.39 N 23
Canto del Organillero

p

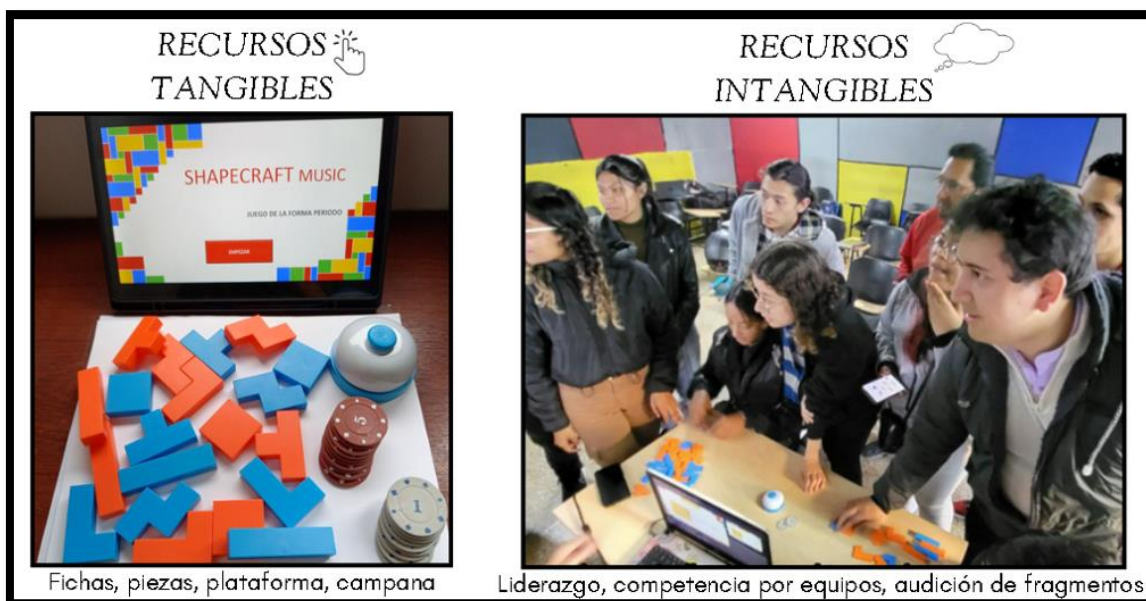
mf

SOLUCIÓN

Volver al inicio

Los recursos didácticos utilizados son: Plataforma, piezas ShapeCraft, fichas de puntaje campana, liderazgo, competencia por equipos y audición de fragmentos.

Ilustración 56. Recursos tangibles e intangibles ShapeCraft



Se recomienda el uso de ShapeCraft para reforzar la comprensión de la forma periodo en el análisis musical. El juego puede desarrollarse en grupos, lo que fomenta la discusión y el trabajo colaborativo entre los estudiantes. Además, se pueden ajustar los niveles de dificultad dependiendo de la experiencia previa del grupo.

La dinámica del juego se desarrolla en los siguientes pasos:

1. **Presentación de las piezas:** El profesor introduce las piezas ShapeCraft y explica la representación de cada una dentro de la estructura de la forma periodo.
2. **Elección del modo de juego:** Los estudiantes eligen si jugarán con partitura y audio o únicamente con audio, aumentando la complejidad del desafío.
3. **Formación de equipos:** Los participantes se organizan en grupos y reciben un conjunto de piezas ShapeCraft.
4. **Presentación del fragmento musical:** A través de la plataforma interactiva, el docente proyecta un fragmento musical que los estudiantes deben analizar.

5. **Construcción de la forma periodo:** Los equipos escuchan el fragmento, identifican sus componentes y organizan las piezas ShapeCraft para representar correctamente la estructura del periodo.
6. **Competencia y evaluación:** El primer equipo en completar correctamente la representación gana la ronda.

El impacto de ShapeCraft en el aprendizaje se evalúa a través de distintos enfoques:

1. **Evaluación de la precisión conceptual:** Se analiza si los estudiantes han colocado correctamente las piezas según la estructura del periodo solicitado en las indicaciones de la imagen.
2. **Evaluación de la percepción auditiva:** En la versión sin partitura, se mide la capacidad de los estudiantes para identificar las secciones del periodo únicamente a través de la escucha.
3. **Evaluación del razonamiento estructural:** Se observa cómo los estudiantes justifican sus elecciones al organizar las piezas, fomentando el pensamiento lógico-racional.

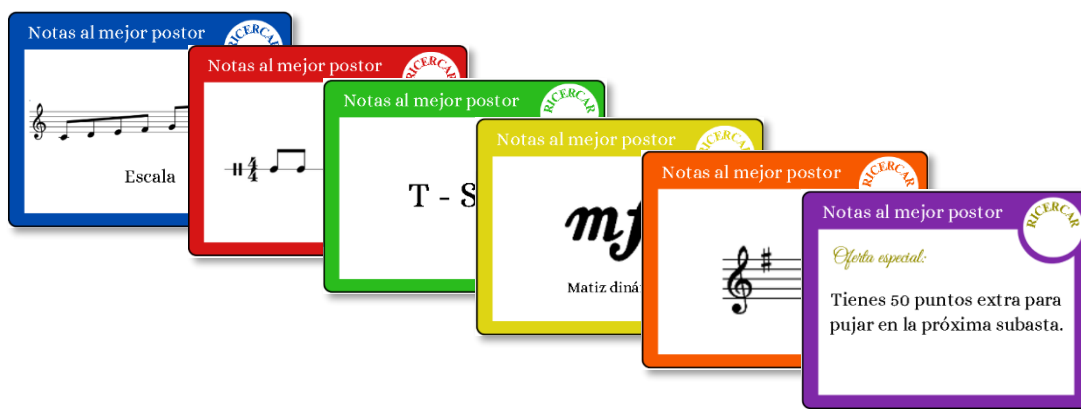
Nota al mejor postor – ¡Subasta, elige y compone!

Nota al mejor postor es un juego diseñado para fomentar el análisis, la planificación y la toma de decisiones estratégicas mediante una dinámica de subasta en la que los equipos adquieren conceptos y fragmentos musicales para construir una obra en una forma musical específica. A través de este enfoque, los estudiantes deben evaluar sus opciones y utilizar sus conocimientos de manera creativa y analítica.

La idea del juego surge de la adaptación del juego generativo: “Cocinar la Sonata”, en el que se trabaja el concepto de “ingredientes” musicales para componer una forma. Inspirado en

esta lógica, **Nota al mejor postor** introduce una dinámica de subasta musical, donde los estudiantes compiten estratégicamente por elementos fundamentales de una composición, como la melodía, armonía, ritmo, matices y tonalidad.

Ilustración 57. *Tarjetas Nota al mejor Postor*



Esta propuesta traslada el aprendizaje de la forma musical a una actividad práctica, en la que los estudiantes deben negociar, priorizar y justificar sus decisiones con base en la forma musical que se les ha asignado. En este sentido, el juego refuerza el conocimiento de la forma musical y desarrolla habilidades de argumentación, toma de decisiones y planificación formal.

El contenido de aprendizaje se especificó para que abarque tanto formas de pequeñas dimensiones como de grandes dimensiones, ya que el objetivo final del juego es que el equipo diseñe una obra estructurada según la forma musical seleccionada por el profesor.

Dado que el juego requiere un dominio previo de las características de cada forma, se estableció que incluyera los preliminares teóricos de las seis formas musicales estudiadas los espacios académicos Análisis Musical I y II.

Para delimitar el resultado del juego, se diseñaron las *tarjetas de creación*, que contienen elementos musicales diversos (melodías, progresiones armónicas, estructuras rítmicas, entre

otros). Estas tarjetas actúan como las piezas con las cuales los equipos deben construir su ejercicio compositivo, siguiendo las reglas establecidas por la forma correspondiente.

Para la aplicación del juego se planificó que, por medio de rondas de subasta, los estudiantes adquieran *tarjetas de creación*, las que les proporcionan características específicas que debe tener la obra a componer. [Ver anexo 2.](#)

Los recursos didácticos utilizados son: Tarjetas de creación, fichas de compra, cartas de modificadores sorpresa, hojas pentagramadas, toma de decisiones, argumentación, competencia, negociación entre equipos y gestión del tiempo.

Ilustración 58. Recursos tangibles Nota al mejor postor



La mecánica del juego se desarrolla de la siguiente manera:

1. **Formación de equipos:** Se organizan entre dos a cuatro grupos de estudiantes.
2. **Anuncio de la forma musical:** El profesor indica qué forma musical se debe construir.

3. **Inicio de la subasta:** Se presentan diferentes tarjetas con elementos musicales (melodía, armonía, ritmo, tonalidad, entre otros). Los equipos deben decidir si pujan por la tarjeta o pasan, utilizando sus fichas de compra.
4. **Compra:** El equipo que ofrezca la puja más alta gana la tarjeta correspondiente y la incorpora a su composición.
5. **Modificadores Sorpresa:** Algunas cartas incluyen modificaciones inesperadas, que pueden beneficiar o desafiar a los equipos al alterar su estrategia inicial.
6. **Construcción de la obra:** Una vez que los equipos han adquirido suficientes elementos, deben crear su composición en un tiempo límite utilizando las hojas pentagramadas.
7. **Evaluación final:** Cada equipo presenta su resultado, explicando su proceso de toma de decisiones y justificando cómo los elementos adquiridos cumplen con la estructura de la forma musical asignada.

Encriptura – ¡Descifra el análisis y halla la respuesta!

Encriptura es un *Escape Room* Musical que convierte el análisis en un desafío de lógica y resolución de problemas. A través de la exploración de una partitura y el uso de pistas estratégicas, los estudiantes deben descifrar un código oculto para desbloquear un candado virtual, promoviendo así el aprendizaje activo, la toma de decisiones en equipo y la aplicación de estrategias analíticas.

La idea de **Encriptura** surge de la popularidad de los *Escape Room*, juegos en los que los participantes deben resolver acertijos dentro de un tiempo límite para lograr un objetivo final. Adaptando esta mecánica a Análisis Musical, se diseña una experiencia en la que los estudiantes deben identificar acordes, estructuras, formas y aplicar el conocimiento adquirido para descifrar un código secreto basado en el contenido de una partitura.

Para este juego, se especificaron como contenidos de aprendizaje la estructura frase, la forma periodo y la forma bipartita simple. Esta decisión se tomó porque se seleccionaron obras o fragmentos breves, que abarcan máximo una página, permitiendo una resolución efectiva durante la dinámica del juego.

De acuerdo con las fases del proceso enseñanza-aprendizaje, **Encriptura** requiere que los estudiantes posean conocimientos previos sobre las estructuras musicales básicas y las formas de pequeñas dimensiones. En consecuencia, se planificó que el análisis dentro del juego se centrara en elementos concretos como motivos, armonía y características específicas de las formas estudiadas.

Esta delimitación busca promover el desarrollo de habilidades analíticas mediante el estudio minucioso de fragmentos musicales seleccionados. Además, para estimular estas competencias analíticas, se incorpora la dinámica de descifrar un **código secreto**, que se obtiene exclusivamente tras realizar correctamente el análisis propuesto.

Los recursos didácticos utilizados son: Partitura de la obra, Hoja de Pista, Hoja decodificadora, candado virtual, Marcadores, trabajo colaborativo, tiempo de resolución, Código secreto y decodificación.

Ilustración 59. Recursos tangibles Encriptura



El juego es una actividad de consolidación después de haber trabajado el análisis de una forma musical periodo y bipartita simple. Su estructura permite que los estudiantes apliquen conocimientos previos.

Encriptura sigue una mecánica basada en la resolución de un código oculto en la partitura, desarrollándose en los siguientes pasos:

- 1. Formación de equipos:** Cada equipo recibe una partitura, una Hoja de Pistas, una Hoja Decodificadora y un marcador.
- 2. Instrucciones iniciales:** Se les explica que deben analizar la obra y seguir las pistas para encontrar el código secreto.
- 3. Análisis de la partitura:** Los jugadores deben analizar la partitura para encontrar las pistas que deben ser marcadas en la partitura.

4. Decodificación de las pistas: Una vez que todas las pistas han sido resueltas, colocan la Hoja Decodificadora sobre la partitura.

5. Coincidencias escriturales: Si los puntos marcados coinciden con números o letras, obtendrán un código que puede ser:

- Numérico, para abrir un candado virtual en la plataforma Lockee.
- Una palabra clave, que deben ingresar correctamente en la plataforma Lockee.

6. Desbloqueo del candado: Cuando un equipo cree haber encontrado el código, lo ingresa en la plataforma virtual.

- Si el código es incorrecto, aparece una alerta de código incorrecto.
- Si el código es correcto, aparece y suena la partitura analizada.

El primer equipo en descifrar correctamente el código gana la partida.

Para ampliar la experiencia y adaptarla a distintos niveles de dificultad, **Encriptura** puede jugarse en diferentes modos:

- **Modo Competitivo:** Dos equipos juegan simultáneamente con partituras diferentes.
- **Penalización:** Si un equipo usa el código incorrecto, debe esperar un minuto antes de intentar nuevamente.
- **Dificultad Variable:** Se pueden usar partituras complejas para forma tripartita y/o de grandes dimensiones, aumentando la cantidad de pistas necesarias para descifrar el código.

CAPÍTULO V: Marco Metodológico

Enfoque y tipo de investigación

El presente trabajo de grado responde a la implementación del juego como estrategia didáctica en un periodo comprendido por un semestre (2024-2), en el espacio académico Análisis Musical I y II. Los grupos de Análisis Musical I y II corresponden al primer tipo de población donde se aplicaron algunos juegos generativos, con el objetivo de validar el uso de la estrategia para afianzar los contenidos de aprendizaje. De ambos grupos se seleccionó a algunos estudiantes que mostraron interés por el espacio académico y tuvieron resultados favorables en la aplicación de algunos de los juegos, presentado aquí como Grupo Focal.

La investigación en este trabajo de grado tiene un enfoque cualitativo de corte propositivo – aplicada. Es de enfoque cualitativo porque

Parte de una serie de supuestos, sobre la naturaleza de lo que se investiga, la relación en entre el investigador y el contexto en el que influye y las posturas relacionadas con el método de investigación, los criterios de calidad, las fuentes de su teoría y el conocimiento específico que utiliza como planteamientos teóricos (Guba, 1985, pág. 32)

También porque “crea posibilidades de generalización de resultados sobre los que se pueden entrever debates hacia una mayor concreción sobre otras investigaciones cualitativas que sirvan como reflexión, aclaración, definición conceptual y/o estrategia de indagación.” (Wilson, 1988).

Al tratarse del juego como estrategia didáctica para la aprehensión de conocimientos específicos sobre la forma musical tonal, las fuentes teóricas surgen de la musicología teórica

sobre tonalidad y la concreción sobre la investigación cualitativa evoca su esfuerzo por las definiciones conceptuales de la forma musical.

En cuanto al tipo de investigación propositiva – aplicada, es propositiva porque se basa en “establecer acciones para soluciones concretas y elaborar estrategias para abordar problemas de aprendizaje específicos” (Trahtemberg, 2018). Es aplicada porque

guarda íntima relación con la investigación básica en tanto pretende acrecentar los conocimientos teóricos sin interesarse directamente en sus posibles aplicaciones básicas, pero caracterizándose por su interés en la aplicación, utilización y consecuencias prácticas de esos conocimientos. La investigación aplicada busca el conocer para el hacer, para actuar, para construir, para modificar. (Grajales, 2000).

Fases del proyecto

Fase	Modo	Instrumentos
Definición de referentes teórico-musicales y pedagógico-didácticos para la creación de la estrategia didáctica.	Investigación sobre posturas del aprendizaje significativo, lúdica, didáctica y análisis musical a propósito del diseño de la estrategia didáctica.	Fuentes bibliográficas.
Establecimiento de los contenidos sobre la forma musical explicados ampliamente para el desarrollo de la estrategia didáctica.	Análisis de material bibliográfico, del contenido programático del espacio académico Análisis Musical. Dialogo académico entre autores sobre los contenidos de análisis musical.	Programa sintético de Análisis musical, observación de sesiones de clase y fuentes bibliográficas.
Diseño de los 6 juegos propuestos.	Desarrollo de prototipos de juegos físicos y en plataformas para el refuerzo de conceptos sobre la forma musical tonal.	Software de diseño (Canva, PowerPoint), prototipos impresos, fichas, tarjetas, tableros.
Juegos de la propuesta.	Prueba piloto de 6 juegos generativos para evaluar su eficacia en la clase de análisis musical.	Registro en audio y vídeo.
Desarrollo de los juegos de la estrategia didáctica.	Aplicación de cada juego en el grupo focal	Registro en audio y video. Entrevistas.
Análisis de resultados.	Lectura y revisión de la entrevista para identificar patrones, fortalezas y áreas de mejora en el afianzamiento de los aprendizajes de los contenidos.	Tablas de Excel y gráficos estadísticos.

Población

Corresponde a seis estudiantes quienes conforman un grupo focal y que cursan actualmente el espacio académico análisis musical o que lo han cursado previamente. Estos participantes han sido seleccionados por su experiencia directa con los juegos diseñados en el marco de este trabajo de grado, asegurando que sus aportes reflejen las dinámicas y aprendizajes experimentados.

El Grupo focal es una técnica de investigación cualitativa que se utiliza para explorar las percepciones y experiencias de un grupo representativo de seis a ocho participantes. En este trabajo de grado, su implementación busca comprender las apreciaciones de los estudiantes sobre el impacto de la estrategia didáctica en el afianzamiento de los contenidos de las formas musicales en el espacio académico Análisis Musical.

Esta técnica permite captar las actitudes y reflexiones de los participantes sobre los juegos implementados, proporcionando información valiosa para evaluar su efectividad como estrategia didáctica. Al fomentar un espacio de intercambio abierto, esta técnica identifica los aspectos positivos, retos y oportunidades de mejora en los siguientes juegos propuestos y desarrollados.

Las sesiones fueron grabadas para su análisis. Se empleó una configuración temática a través de las entrevistas para identificar patrones, categorías y relaciones significativas en las respuestas de los participantes. Este proceso permitió extraer conclusiones fundamentadas sobre la efectividad y las percepciones asociadas a la estrategia planteada. Además, todos los estudiantes firmaron un consentimiento informado ([Ver anexo 3](#)) antes de participar, asegurando su comprensión de los objetivos del estudio y su disposición a colaborar.

Integrantes del grupo focal

Juan Sebastián Acevedo Espitia

Ilustración 60. *Fotografía de Sebastián Acevedo*



(Fotografía aportada por el estudiante)

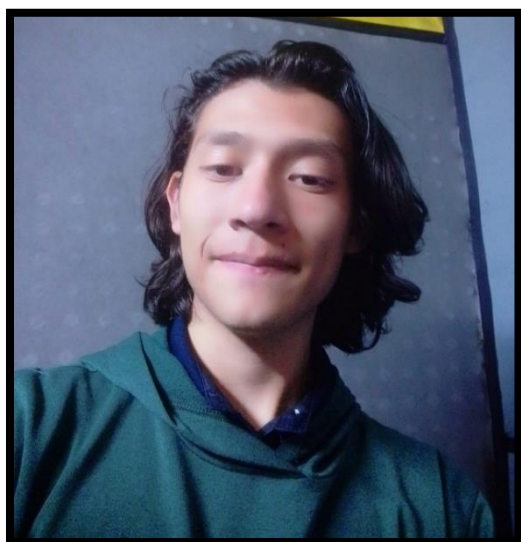
Nació en Soacha, Cundinamarca. Su acercamiento a la música se dio desde la curiosidad, cuando decidió integrarse a la banda sinfónica de su municipio, una experiencia que despertó en él el interés por explorar el mundo musical. Posteriormente, formó parte de la Orquesta Filarmónica Pre-juvenil de Bogotá, espacios que nutrieron su formación como clarinetista y sembraron la base para su desarrollo académico.

Ingresó a la Licenciatura en Música de la Universidad Pedagógica Nacional, motivado por considerar que su plan de estudios era el más completo y coherente con sus aspiraciones. Actualmente cursa octavo semestre y cursó los espacios académicos Análisis Musical I y II en sexto y séptimo semestre respectivamente, conforme a la estructura propuesta por el currículo de la universidad.

Su instrumento principal es el clarinete. Aunque no ha tenido experiencia formal con el Análisis Musical fuera del entorno académico, ha desarrollado habilidades por cuenta propia, a través de la práctica personal y la exploración de obras. Actualmente se dedica de lleno a sus estudios universitarios, combinándolos con clases particulares de música que ofrece ocasionalmente.

Juan Andrés Daniel Benavides Rey

Ilustración 61. *Fotografía de Juan Benavides*



(Fotografía aportada por el estudiante)

Actualmente cursa el octavo semestre de la Licenciatura en Música en la Universidad Pedagógica Nacional. Ingresó tras ser admitido en el proceso de selección, y desde entonces ha consolidado su formación académica y artística en torno a la interpretación de la tuba.

Cursó los espacios académicos Análisis Musical I y II en los semestres sexto y séptimo, respectivamente, dentro de la secuencia establecida por el plan de estudios. Aunque no ha tenido experiencia directa en análisis musical fuera del entorno universitario, ha desarrollado su formación musical desde la interpretación musical.

Fuera de la universidad, trabaja activamente con bandas de *música mexicana*, desempeñándose tanto como intérprete como arreglista, lo que le ha permitido profundizar en diversos géneros del repertorio popular. Durante las vacaciones, imparte clases de teoría musical, actividad que complementa su ejercicio como músico.

Jimena Huertas Velasco

Ilustración 62. *Fotografía de Jimena Huertas*



(Fotografía aportada por la estudiante)

Actualmente cursa el octavo semestre de la Licenciatura en Música en la Universidad Pedagógica Nacional. Su formación musical se ha desarrollado alrededor del violín, instrumento que ha explorado tanto en contextos académicos como en escenarios musicales comunitarios y escolares.

Cursó los espacios académicos Análisis Musical I en sexto semestre y Análisis II en séptimo. Aunque no ha tenido experiencias específicas en análisis musical fuera del entorno

universitario, ha fortalecido sus habilidades interpretativas y pedagógicas a través de una trayectoria activa en el ámbito educativo y artístico.

Llegó a la Universidad Pedagógica motivada por profesores del municipio de Funza, quienes le hablaron sobre las oportunidades que ofrecía la institución. Además, su interés por la pedagogía musical fue un factor determinante en la elección de esta universidad como espacio de formación.

Fuera del contexto académico, ha participado en diversos eventos como violinista y ha trabajado durante varios años en colegios como profesora de música. Actualmente, continúa su labor como profesora impartiendo clases de violín en una academia.

Juan Pablo Roberto Ardila León

Ilustración 63. *Fotografía de Juan Ardila*



(Fotografía aportada por el estudiante)

Actualmente cursa el octavo semestre de la Licenciatura en Música en la Universidad Pedagógica Nacional. Inició su formación musical a través del programa *Batuta*, donde comenzó explorando el canto y posteriormente se formó en el violín. Con el apoyo de sus profesores, se presentó a la Universidad Pedagógica.

Cursó los espacios académicos Análisis Musical I en sexto semestre y Análisis II en séptimo semestre. Hasta antes de la universidad no había tenido experiencias con el análisis musical, siendo su formación analítica producto directo del contexto académico.

Su experiencia musical se ha desarrollado principalmente en el ámbito orquestal. Ha participado en encuentros orquestales, conciertos y fue integrante de la Orquesta Representativa de la Fundación Nacional Batuta hasta el año pasado. Actualmente forma parte de la Orquesta Sinfonía de Bogotá, dirigida por Carolina Guzmán, y complementa su práctica profesional dictando clases de iniciación al violín en una academia llamada “*Scherzando*”.

Estudió luthería y se graduó en el año 2023, oficio que ejerce actualmente mediante la construcción y reparación de instrumentos de cuerda.

Julián Albornoz

Ilustración 64. *Fotografía de Julián Albornoz*



(Fotografía aportada por el estudiante)

Actualmente cursa el séptimo semestre de la Licenciatura en Música en la Universidad Pedagógica Nacional. Su instrumento principal es el tiple, con el cual ha desarrollado una trayectoria marcada por la interpretación de música tradicional y popular.

Su acercamiento a la música comenzó desde el colegio, aunque no fue sino hasta el grado once que tomó la decisión definitiva de que fuera su profesión. Tras graduarse, inició estudios musicales en la *Academia Luis A. Calvo*, donde cursó dos semestres. Posteriormente, ingresó a la Universidad Pedagógica Nacional, institución en la que ha continuado su formación hasta la actualidad.

Curso el espacio académico Análisis Musical-I en sexto semestre y está cursando actualmente Análisis-II. No ha tenido experiencias previas en análisis musical fuera del entorno universitario. Fuera de la universidad, ha hecho parte de tríos típicos y estudiantinas, y ha brindado clases particulares de música.

Actualmente se desempeña como intérprete en la estudiantina Colombia Orquesta, forma parte de un grupo de jazz y continúa ejerciendo la docencia mediante clases particulares.

Instrumentos de recolección de la información

Los instrumentos de recolección de información son un paso fundamental en el proceso de recolección de información debido a que permiten acceder a los datos y hechos necesarios para resolver un problema; para el caso de este trabajo de grado, el desarrollo de una estrategia didáctica basada en el juego.

Para la recolección de información, se emplearon dos tipos de instrumentos:

- Entrevista semiestructurada
- Observación participante

Entrevista

En este apartado se presenta el análisis de las entrevistas realizadas a los estudiantes que participaron en la prueba piloto del juego ShapeCraft realizado el día 05 de diciembre del 2024. Estas entrevistas tienen como objetivo recopilar información cualitativa y cuantitativa sobre la percepción, impacto y posibles mejoras del juego como estrategia didáctica para la comprensión de las formas musicales, específicamente la forma periodo.

A través de una serie de preguntas, se buscó explorar tanto las fortalezas como las áreas de mejora del juego, así como la experiencia de los participantes al interactuar con los materiales y dinámicas propuestas. Los resultados obtenidos se organizan en tablas y gráficos que sintetizan las respuestas, acompañados de un análisis descriptivo que facilita la interpretación de los datos recopilados.

Si bien a lo largo del desarrollo del proyecto se llevaron a cabo múltiples pruebas piloto de los distintos juegos implementados en esta estrategia didáctica, así como entrevistas posteriores a dichas pruebas, para efectos del presente trabajo de grado solo se analizó en detalle la entrevista realizada tras la aplicación del juego ShapeCraft. [Ver anexo 3](#)

Tabla 2. ¿Qué le pareció el juego ShapeCraft?

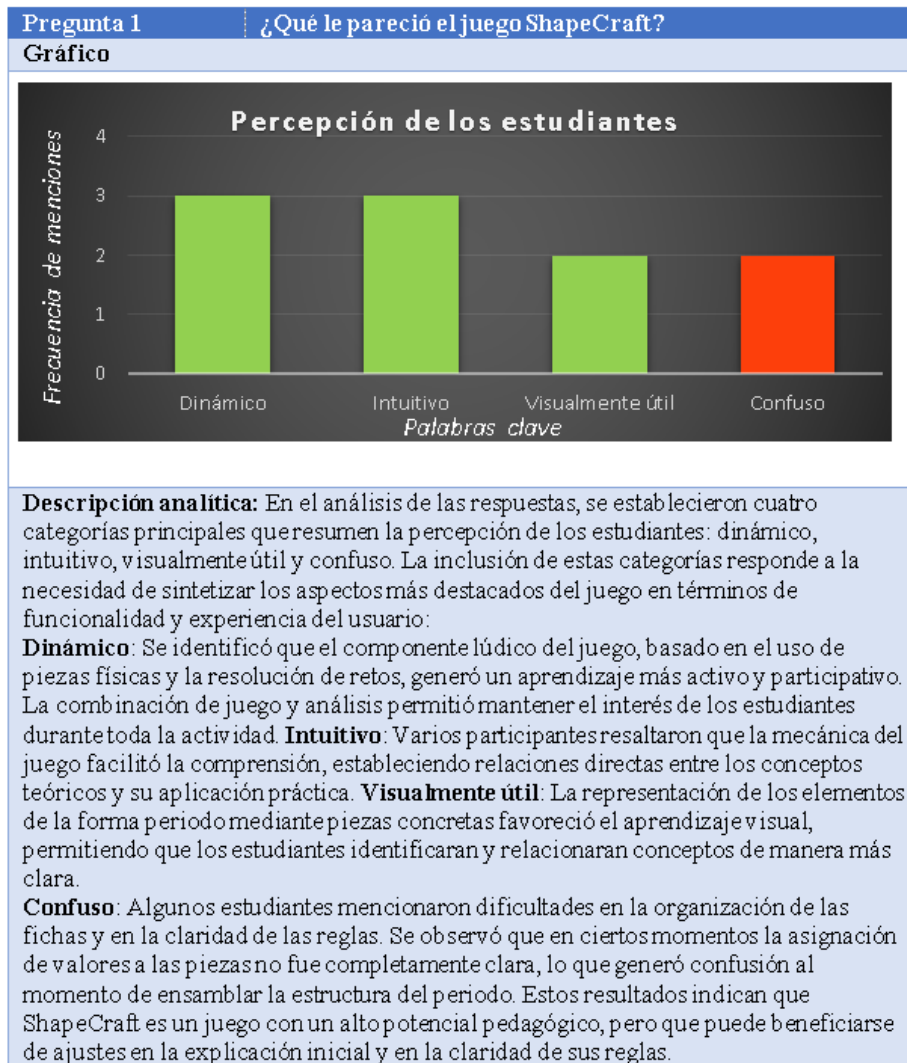


Tabla 1. ¿Cómo evalúa su desempeño?

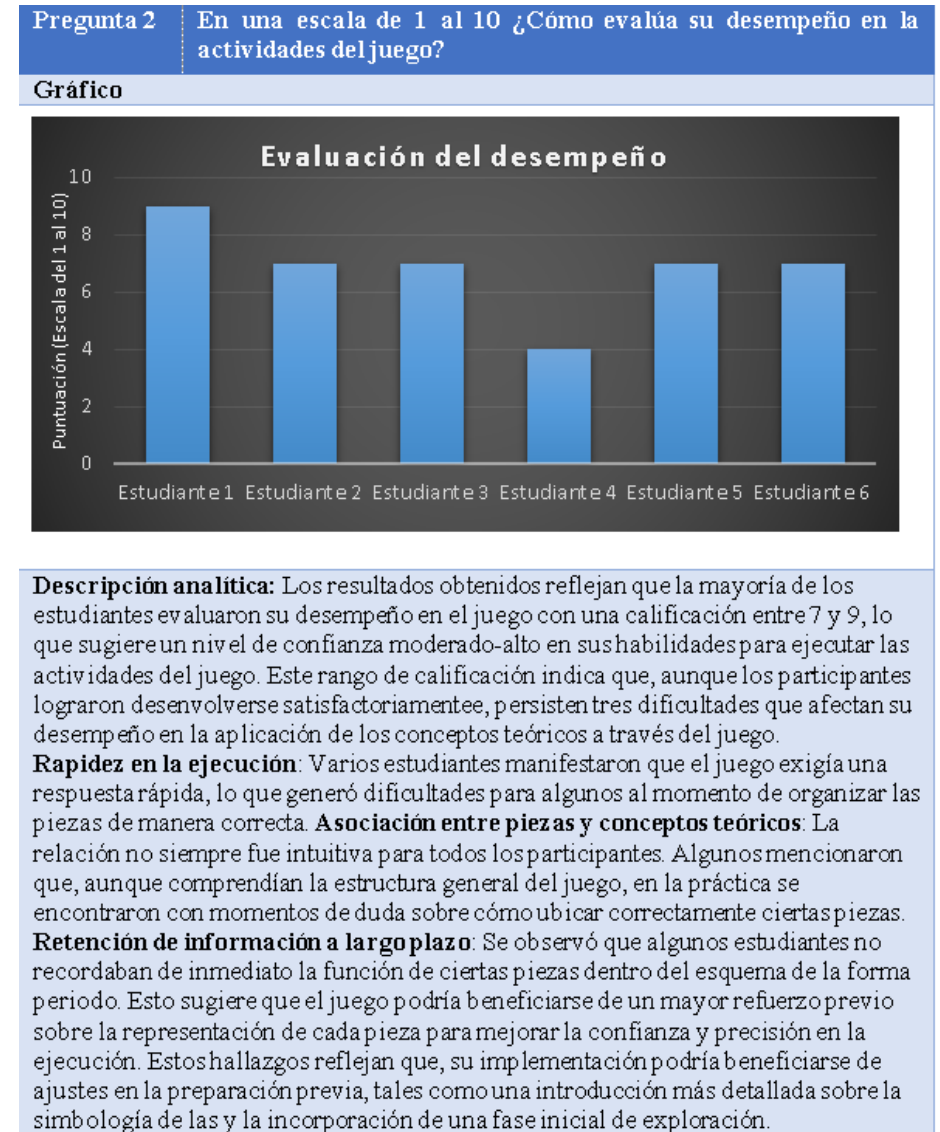


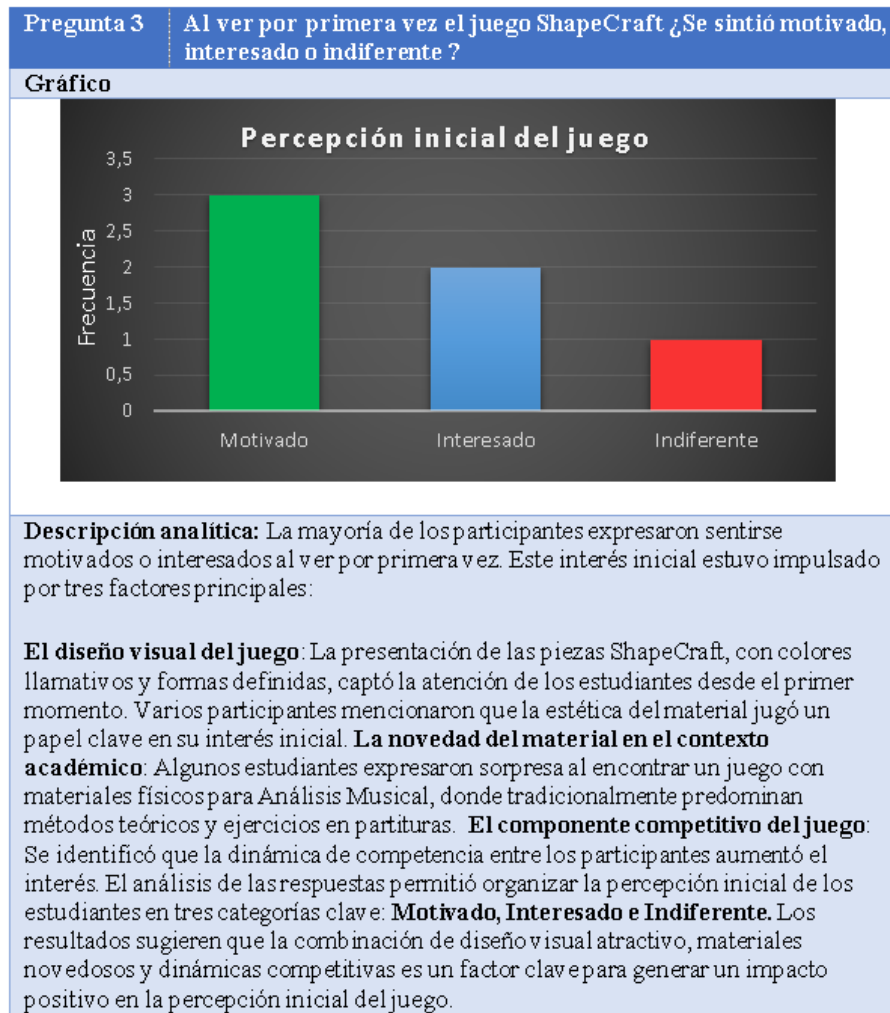
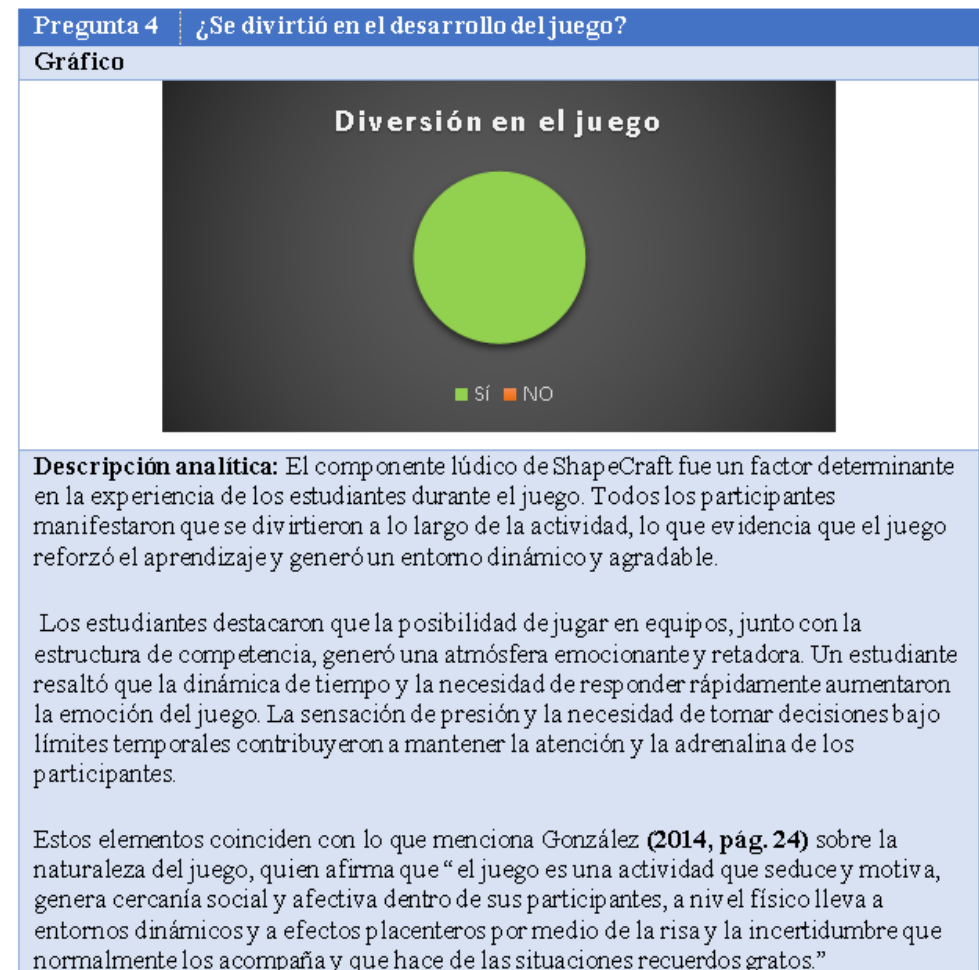
Tabla 4. ¿Se sintió motivado, interesado o indiferente?**Tabla 3.** ¿Se divirtió en el juego?

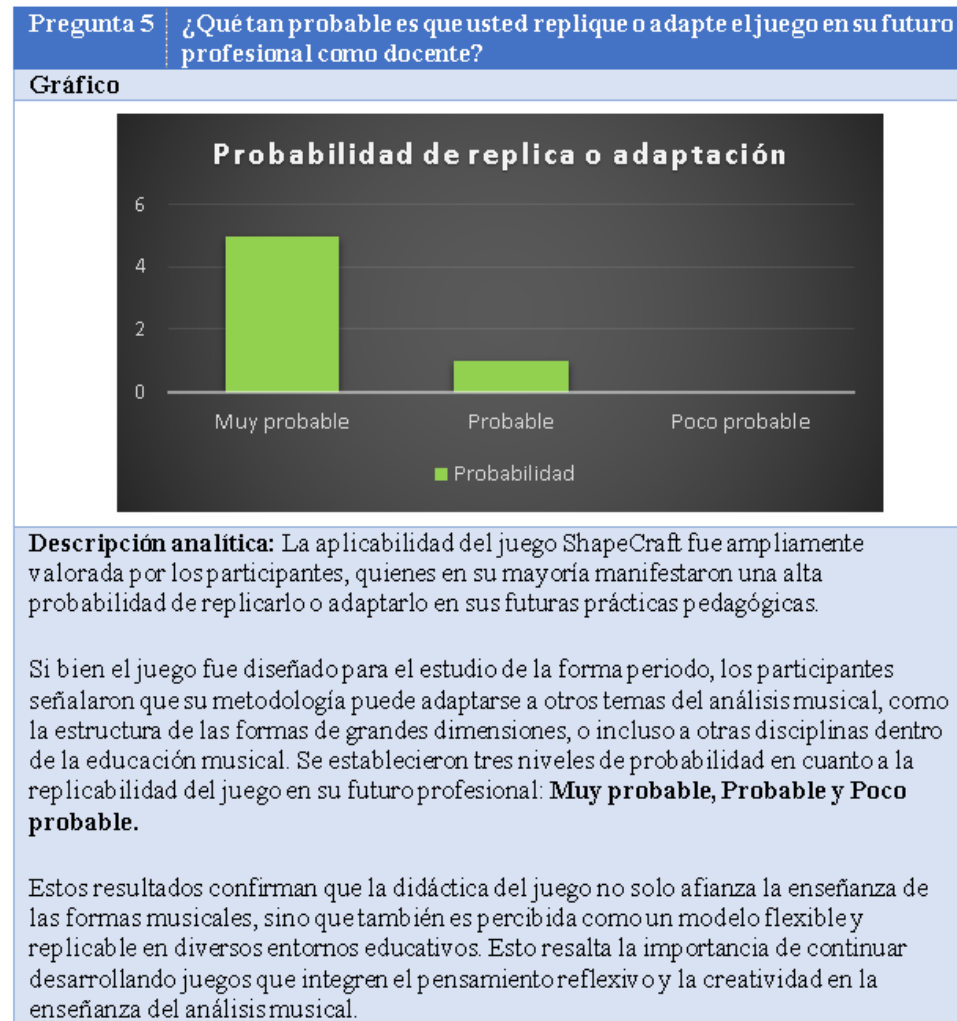
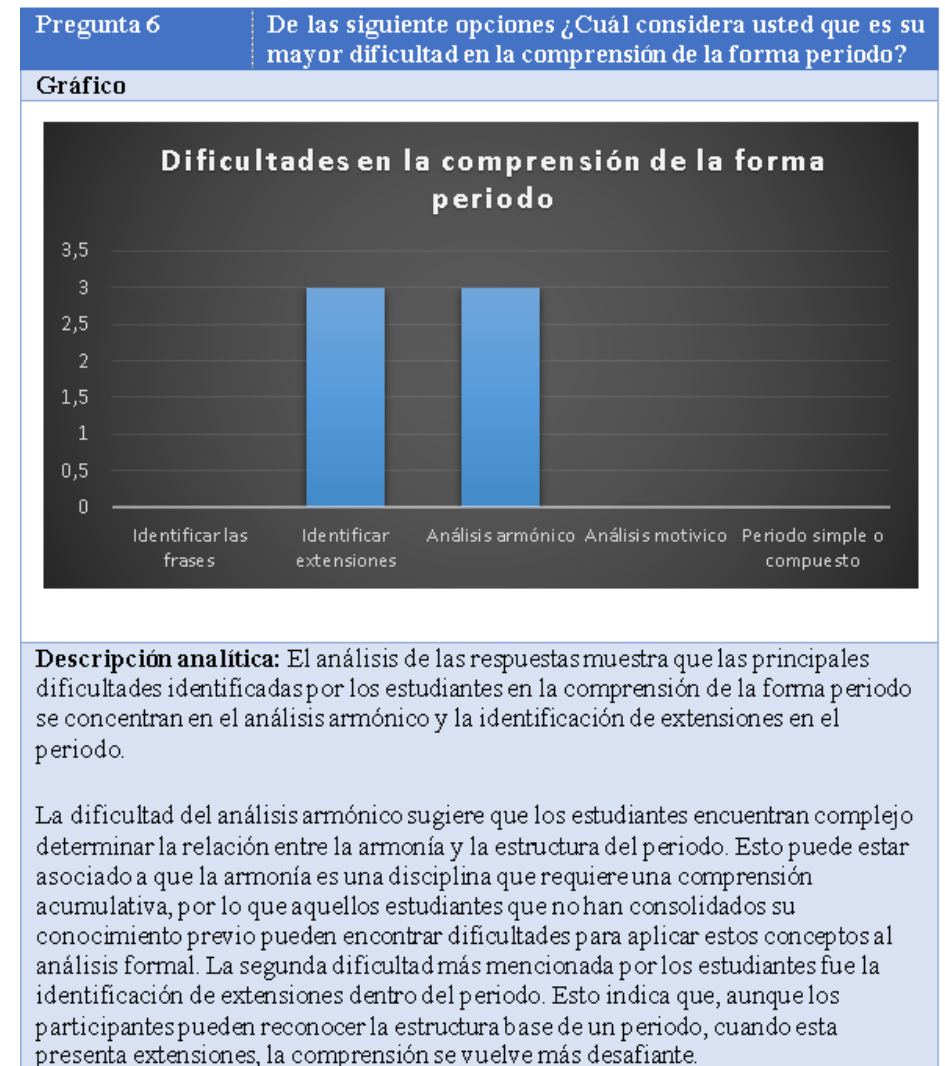
Tabla 5. ¿Qué tan probable es que replique el juego?**Tabla 6.** ¿Cuál considera su mayor dificultad?

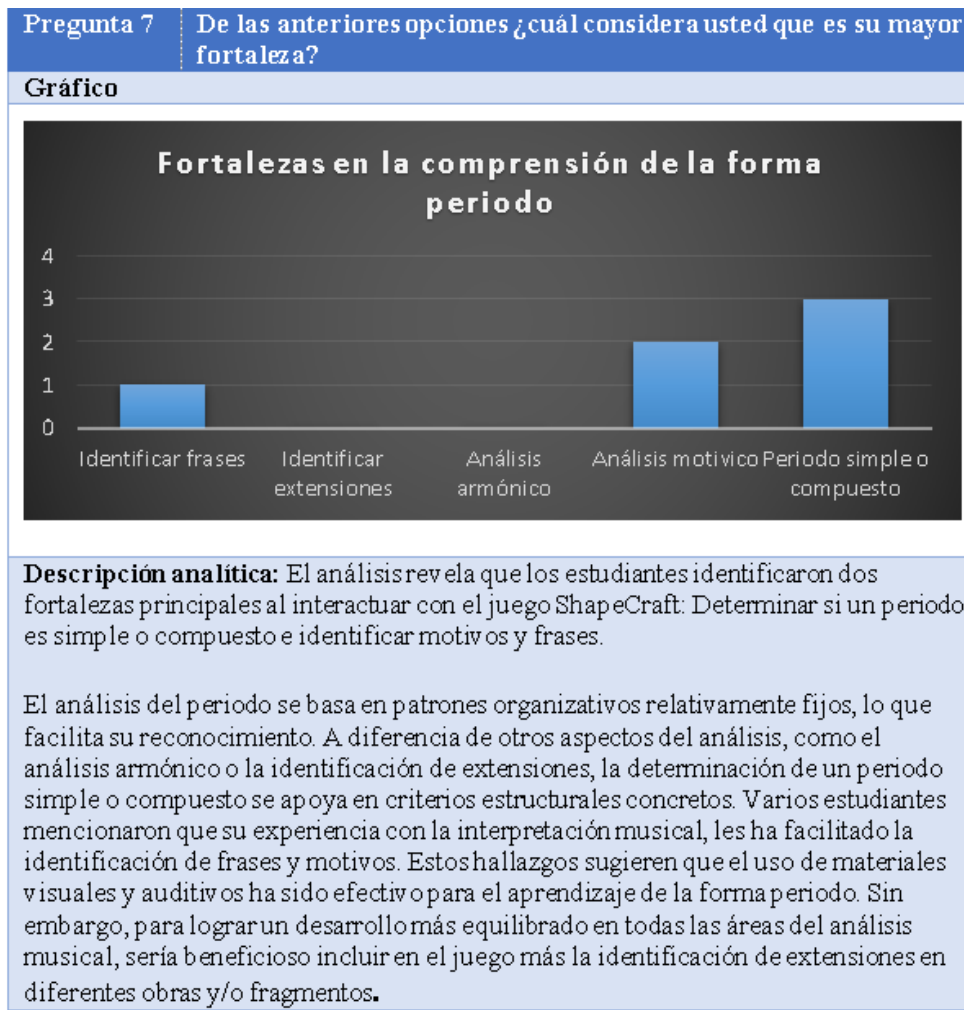
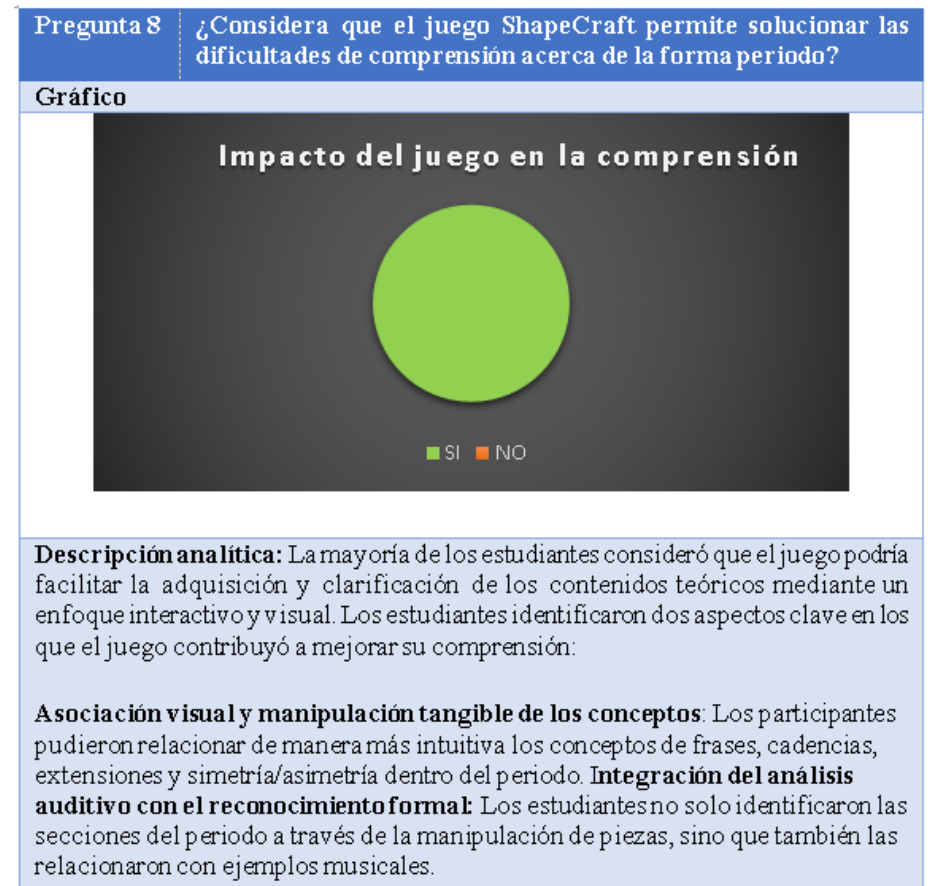
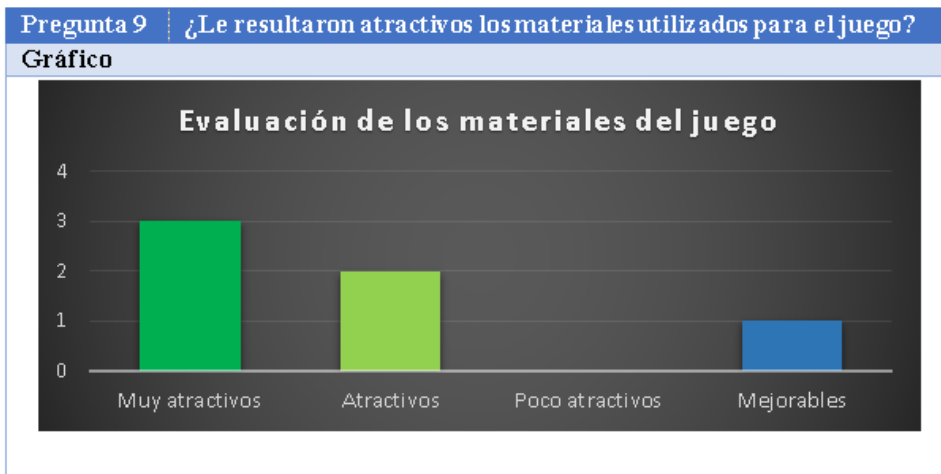
Tabla 8. ¿Cuál considera su mayor fortaleza?**Tabla 7.** ¿Considera que el juego permite solucionar dificultades?

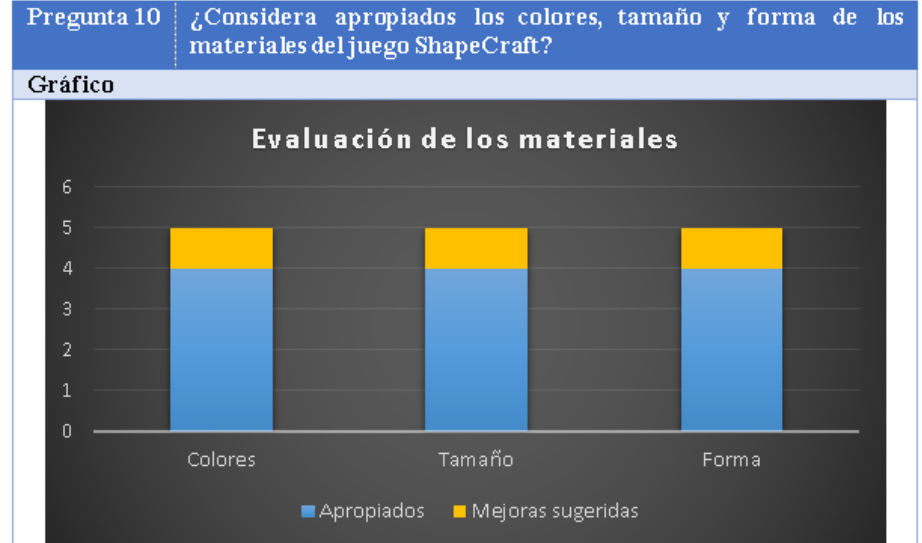
Tabla 10. *¿Le resultaron atractivos los materiales?*

Descripción analítica: La mayoría de los estudiantes consideraron los materiales del juego como atractivos y funcionales. Destacaron aspectos positivos como el diseño visual de las fichas y su semejanza con piezas de Tetris, lo que despertó interés y apego hacia el juego.

El uso del color en el diseño de las piezas y en la presentación digital del juego fue percibido como un aspecto positivo, ya que facilitó la diferenciación de los elementos del periodo. Sin embargo, algunos estudiantes señalaron que, en ciertas ocasiones, la combinación de colores generó confusión, lo que sugiere que un ajuste en la paleta cromática podría optimizar la claridad del material.

Estas observaciones reflejan que, aunque los materiales son bien valorados, pequeños ajustes podrían optimizar la experiencia de aprendizaje.

Estos resultados sugieren que el diseño y presentación de los materiales juegan un papel fundamental en la efectividad del juego. El equilibrio entre atractivo visual, claridad funcional y facilidad de manipulación contribuye a que la experiencia del estudiante sea más inmersiva y enriquecedora. Para optimizar la implementación del juego, sería recomendable realizar ajustes en la paleta cromática de la presentación digital y evaluar la incorporación de nuevos elementos gráficos.

Tabla 9. *¿Considera apropiados los colores y tamaño?*

Descripción analítica: Los resultados evidencian que los materiales utilizados en ShapeCraft fueron bien recibidos por la mayoría de los estudiantes, quienes consideraron que los colores, el tamaño y la forma de los materiales eran apropiados y funcionales para la dinámica del juego. La interacción con estos elementos no solo facilitó la comprensión de la forma periodo, sino que también influyó en la experiencia de uso y en la percepción del juego.

La aplicación de distintos colores en las piezas ShapeCraft permitió una identificación y visualmente clara de los conceptos sobre el periodo, lo que contribuyó a una mejor comprensión de la forma musical.

La mayoría de los participantes consideró que el tamaño de las piezas ShapeCraft era adecuado para la manipulación y organización de los elementos del periodo.

Aunque la percepción general de los materiales fue positiva, los estudiantes sugirieron algunos ajustes que podrían optimizar la experiencia de uso en futuras aplicaciones del juego como la incorporación de elementos inclusivos, como texturas diferenciadas o símbolos táctiles, para ampliar la accesibilidad del material y hacer que el juego pueda adaptarse a un espectro más amplio de usuarios.

Observación participante

La observación es uno de los instrumentos más utilizados en la investigación científica. Cerda Gutiérrez menciona lo siguiente: “el acto de observar y de percibir se constituyen en los principales vehículos del conocimiento humano, ya que por medio de la vida tenemos acceso a todo el complejo mundo objetivo que nos rodea” (pág. 237). Así, el apartado de observación participante recoge información detallada sobre la implementación de la estrategia didáctica propuesta, evaluando su efectividad en tiempo real y considerando las reacciones de los participantes.

Para evaluar la implementación de los juegos diseñados en esta estrategia didáctica, se utilizó la **observación participante** como instrumento de recolección. Esta técnica permitió recopilar información sobre el desarrollo de las actividades lúdicas, la reacción de los estudiantes, la efectividad del material didáctico y la relación entre la dinámica del juego y la comprensión de los conceptos de formas musicales y la efectividad de la planeación previa a cada implementación.

La observación participante fue aplicada durante las sesiones de implementación de los juegos, donde el investigador no solo registró el comportamiento de los estudiantes, sino que también interactuó con ellos para obtener una comprensión más profunda del impacto de la estrategia. Se documentaron aspectos clave como el tiempo de desarrollo de cada juego, la claridad de las instrucciones, el nivel de participación de los estudiantes y las dificultades encontradas.

Los datos recopilados fueron organizados en tablas estructuradas que permiten un análisis detallado de cada sesión de observación. Estas tablas están diseñadas con los siguientes componentes:

1. **Aspecto Observado:** Elemento clave a evaluar en la sesión como el material, la dinámica grupal y la comprensión del contenido.
2. **Pregunta Guía:** Interrogante que orienta el análisis de cada aspecto observado.
3. **Respuesta/Descripción:** Información registrada con base en la observación directa.
4. **Comentarios Adicionales:** Reflexiones sobre posibles ajustes o mejoras en la implementación del juego.

Las tablas incluyen preguntas específicas que permiten analizar la efectividad de cada componente del juego, como "¿Se logró evidenciar en el desarrollo del juego los componentes de la lúdica como la diversión y/o competitividad?" o "¿El material presentado correspondió de manera fiel a los contenidos de la estructura musical?".

Esta estructura facilita el análisis comparativo entre diferentes sesiones, permitiendo identificar patrones en la interacción de los estudiantes con los juegos, Así como los desafíos que pueden surgir en la aplicación de la estrategia. A partir de estos registros, se pueden realizar ajustes en los juegos y en la forma en que se presentan los contenidos, con el fin de optimizar la experiencia de aprendizaje y mejorar los resultados obtenidos en el aula. [Ver anexo 4.](#)

Tabla 11. *Análisis de la observación del juego: LabMotiv 10/09/2024*

Aspecto observado	Pregunta guía	Respuesta/descripción	Comentarios adicionales
Tiempo establecido	¿El juego planeado para 45 minutos cumplió con los tiempos establecidos?	El juego tuvo una duración de 1 hora y 15 min, lo cual excede el tiempo establecido	N/A
Material didáctico	¿El material presentado corresponde de manera fiel a los contenidos de la estructura motivo?	Los motivos seleccionados para las tarjetas <i>fragmentos musical</i> corresponden a motivos simples y compuestos. Las tarjetas de categorías del motivo incluyen las 6 categorías más la adición de la tarjeta <i>fragmentación</i> .	El material del juego fue pensado exclusivamente para la estructura motivo, lo cual hizo que solo se consideraran los conceptos que la integran.
Discurso introductorio	¿El discurso inicial facilitó la comprensión de los estudiantes del objetivo de la actividad?	La dinámica del juego fue comprendida, sin embargo; no se puntualizó que el resultado de las modificaciones sería una sola frase, lo cual causó confusión en el inicio.	Esto permite considerar una variante del juego en la que el resultado sea una frase y otra donde el resultado sea la modificación del motivo por separado.
Participación de los estudiantes	¿Los estudiantes se mostraron interesados y participativos durante la actividad?	Todos los estudiantes participaron activamente en cada fase del juego.	N/A
Lúdica	¿Se pudo evidenciar en el desarrollo el juego los componentes de la lúdica como la diversión y/o competitividad?	En el momento de la revisión de cada reto cumplido, se evidenció el deseo de cada grupo por obtener más puntos que los rivales.	NA
Comprensión del contenido	¿Los estudiantes comprendieron la relación del material con los conceptos sobre la estructura motivo?	Dado que todos los estudiantes pudieron crear la melodía con respecto a las modificaciones asignadas, se puede afirmar que los estudiantes comprendieron todo el contenido.	N/A
Dinámica grupal	¿Cómo se relacionó el grupo durante la realización del juego?	Durante el desarrollo del juego hubo un ambiente de competitividad.	N/A
Retroalimentación	¿Qué comentarios o preguntas realizaron los estudiantes sobre el juego durante su desarrollo?	La pregunta que se presentó con mayor regularidad era: ¿Se debe crear una melodía o los motivos separados?	Esto puede indicar que hay que preparar con mayor precisión las posibles preguntas que surjan al dar las instrucciones del juego
Limitaciones	¿Qué problemas o dificultades surgieron durante la implementación del juego?	No se consideró que el juego se pudiera alargar, lo que causó que el final del juego tuviera que acelerarse y no se le prestó tanta atención a la repartición de puntos.	N/A
Reflexión	¿Qué aprendizajes surgieron de esta implementación que puedan mejorar futuras pruebas?	Se debe pensar mejor en el tiempo con el que se cuenta para la implementación de los juegos. Se debe preparar con mayor precisión el discurso introductorio de cada juego para que sea preciso para los estudiantes.	N/A

Descripción analítica:

La observación del juego *LabMotiv* evidencia su efectividad en el refuerzo del contenido: motivo, fomentando una participación activa y competitiva entre los estudiantes. Sin embargo, el juego excedió el tiempo estimado, lo que sugiere la necesidad de ajustar la cantidad de retos o delimitar mejor la duración de cada fase. Si bien el material fue pertinente y alineado con los contenidos, la falta de claridad en la instrucción inicial generó confusión respecto al resultado esperado, lo que resalta la importancia de una fase de ejemplos previos. Además, la pregunta recurrente sobre si debían crear una melodía o solo modificar los motivos sugiere que la relación entre el motivo y su aplicación en la estructura *frase* podría reforzarse. La competitividad evidenciada en el desarrollo del juego confirma que la lúdica incentiva el aprendizaje y la retención de conceptos teóricos, lo que coincide con la afirmación de **González (2014, pág. 24)** sobre el juego como herramienta que “seduce y motiva, genera cercanía social y afectiva dentro de sus participantes, además de construir conocimiento de manera libre y voluntaria”. No obstante, para optimizar su impacto, es necesario estructurar de manera más precisa el discurso introductorio y prever estrategias para gestionar el tiempo sin afectar la dinámica del juego.

Tabla 12. Análisis de la observación del juego: *BattleForm (Kahoot) 05/12/2024*

Aspecto observado	Pregunta guía	Respuesta/descripción	Comentarios adicionales
Tiempo establecido	¿El juego planeado para 30 minutos cumplió con los tiempos establecidos?	La actividad duro alrededor de 30 minutos. Lo cual indica que se desarrolló en el tiempo estimado.	Si se desea aplicar el juego completo (Quiz de la forma musical) se debe contemplar un tiempo mucho mayor debido a la cantidad de preguntas.
Material didáctico	¿El material presentado corresponde de manera fiel a los contenidos de la forma sonata?	En el caso de este juego, el material corresponde a las preguntas. De este modo, todas las preguntas correspondían a la forma sonata.	N/A
Discurso introductorio	¿El discurso inicial facilitó la comprensión de los estudiantes del objetivo de la actividad?	Sí, gracias a lo popular de la plataforma y a que muchos estudiantes ya la habían experimentado con anterioridad.	N/A
Participación de los estudiantes	¿Los estudiantes se mostraron interesados y participativos durante la actividad?	Todos los estudiantes participaron y no dejaron de jugar en ningún momento	Al ser una plataforma online, la conectividad puede causar que algunos estudiantes no puedan interactuar con el juego a la velocidad de los demás.
Lúdica	¿Se pudo evidenciar en el desarrollo el juego los componentes de la lúdica como la diversión y/o competitividad?	Sí, los estudiantes se divirtieron y gracias a las características de ranking del juego, los estudiantes fueron competitivos.	La plataforma recompensa la velocidad de respuesta otorgando más puntos.
Comprensión del contenido	¿Los estudiantes comprendieron la relación del material con los conceptos sobre la forma sonata?	Debido a que las preguntas son sobre los conceptos de la forma sonata, la relación es absoluta.	N/A
Dinámica grupal	¿Cómo se relacionó el grupo durante la realización del juego?	Hubo una sana competencia y emoción frente al resultado del juego.	N/A
Retroalimentación	¿Qué comentarios o preguntas realizaron los estudiantes sobre el juego durante su desarrollo?	No hubo preguntas durante el desarrollo del juego.	Al ser Kahoot una aplicación conocida por la mayoría, no suele generar dudas en los participantes.

Limitaciones	¿Qué problemas o dificultades surgieron durante la implementación del juego?	Algunos estudiantes llegaron a tener problemas de conectividad.	Se puede considerar implementar una plataforma que no dependa de Internet.
Reflexión	¿Qué aprendizajes surgieron de esta implementación que puedan mejorar futuras pruebas?	Las opciones de cada pregunta son de mucha importancia, debido a que el diseño de las mismas es en donde radica el reto y dificultad para los estudiantes en el juego.	N/A

Descripción analítica:

El juego *BattleForm (Kahoot)* se desarrolló dentro del tiempo planificado, mostrando un alto nivel de participación y dinamismo por parte de los estudiantes. La popularidad de la plataforma facilitó su implementación, ya que los participantes estaban familiarizados con su funcionamiento, lo que eliminó la necesidad de explicaciones extensas. La estructura del juego, basada en preguntas sobre la *forma sonata*, permitió una relación directa entre el contenido evaluado y los objetivos de aprendizaje, consolidando el conocimiento de manera efectiva. Además, el sistema de *ranking y puntuación por velocidad* fomentó la competencia, generando un ambiente lúdico que incentivó la motivación y el compromiso con la actividad. Sin embargo, se identificó que algunos estudiantes enfrentaron *problemas de conectividad*, lo que podría afectar la equidad en la participación y su desempeño en el juego. Estos hallazgos coinciden con la afirmación de **Astolfi (2001)** sobre la importancia de integrar herramientas interactivas que estimulen el aprendizaje activo y la motivación en el aula. No obstante, para mejorar futuras implementaciones, sería pertinente considerar una versión alternativa del juego que no dependa de la conexión a Internet y ajustar el diseño de las preguntas para equilibrar el nivel de dificultad, asegurando así un mayor reto cognitivo para los estudiantes.

Tabla 13. Análisis de la observación del juego: *ShapeCraft 05/14/2024*

Aspecto observado	Pregunta guía	Respuesta/descripción	Comentarios adicionales
Tiempo establecido	¿El juego planeado para 60 minutos cumplió con los tiempos establecidos?	El juego tuvo una duración aproximada de 60 minutos. Estuvo dentro de lo planteado	Sin embargo, no se implementaron todas las actividades del juego, entonces el tiempo estimado puede llegar a ser mayor.
Material didáctico	¿El material presentado corresponde de manera fiel a los contenidos de la forma periodo?	Sí, cada “pieza ShapeCraft” representa un concepto sobre la forma periodo.	N/A
Discurso introductorio	¿El discurso inicial facilitó la comprensión de los estudiantes del objetivo de la actividad?	Los estudiantes el objetivo del juego, pero presentaron dudas acerca de la “unión” de las piezas y su “representación.”	El material de apoyo como “instrucciones para celular” y las instrucciones del juego ayudaron en la comprensión.
Participación de los estudiantes	¿Los estudiantes se mostraron interesados y participativos durante la actividad?	Todos los estudiantes participaron activamente durante en desarrollo total del juego.	Al ser pocos estudiantes, esto permitió que la atención de todos se mantuviera activa.
Lúdica	¿Se pudo evidenciar en el desarrollo el juego los componentes de la lúdica como la diversión y/o competitividad?	Sí, los estudiantes mostraron entusiasmo y un espíritu competitivo durante el desarrollo del juego.	N/A
Comprensión del contenido	¿Los estudiantes comprendieron la relación del material con los conceptos sobre la forma periodo?	Al inicio, fue un reto que recordaran que concepto sobre el periodo representaba cada “pieza ShapeCraft”, sin embargo, paulatinamente fueron memorizando la representación de las piezas si depender de las instrucciones.	Es pertinente considerar hacer mayor hincapié en las instrucciones y tomar un mayor tiempo en explicar las principales representaciones de las piezas

Dinámica grupal	¿Cómo se relacionó el grupo durante la realización del juego?	Se crearon dos grupos que compitieron entre sí. Esto fomentó la competitividad y mostró una buena relación entre los grupos.	En los grupos, los estudiantes asumieron roles y se repartieron las acciones.
Retroalimentación	¿Qué comentarios o preguntas realizaron los estudiantes sobre el juego durante su desarrollo?	Los estudiantes presentaron dudas acerca de la manera de representar las <i>extensiones por aumento o por complemento</i> y de representar las <i>modulaciones</i> .	Se debe considerar ampliar los ejemplos para ambos conceptos.
Limitaciones	¿Qué problemas o dificultades surgieron durante la implementación del juego?	No hubo una asignación de puntos por cada ronda, lo cual hizo que los puntos fueran asignados durante el desarrollo del juego.	Es pertinente considerar asignar a cada ejercicio del juego un puntaje.
Reflexión	¿Qué aprendizajes surgieron de esta implementación que puedan mejorar futuras pruebas?	Los ejercicios de “solo audio” fueron un reto mucho mayor para los estudiantes y bajó el ritmo del juego. Se podría hacer una actividad intermedia que prepare a los estudiantes.	N/A

Descripción analítica:

El juego *ShapeCraft* cumplió con el tiempo estimado de 60 minutos, aunque no se implementaron todas las actividades planificadas, lo que sugiere que una versión completa del juego podría requerir más tiempo. La relación del material con los conceptos de la *forma periodo* fue clara, ya que cada pieza representaba un aspecto estructural de esta, aunque los estudiantes inicialmente presentaron dificultades para recordar la función de cada pieza sin depender de las instrucciones. A pesar de ello, a lo largo del juego lograron interiorizar las representaciones, lo que confirma el valor del *aspecto visual* en la construcción del conocimiento musical. En términos de dinámica grupal, la competencia entre equipos fomentó la interacción y la asignación de roles, potenciando la colaboración. Sin embargo, surgieron dudas recurrentes sobre la *representación de las extensiones por aumento y por complemento*, lo que indica la necesidad de ampliar los ejemplos previos. Además, la ausencia de una asignación clara de puntos por cada ronda afectó la estructura del juego, lo que podría solucionarse estableciendo un sistema de puntuación más definido. La dificultad observada en los ejercicios *de solo audio* sugiere que los estudiantes necesitan una fase de preparación auditiva previa para abordar este tipo de retos, lo que refuerza la idea de **Skriagina y Pineda (2019)** sobre la importancia de la progresión en el aprendizaje del análisis musical. Para futuras implementaciones, sería recomendable fortalecer las instrucciones iniciales, estructurar mejor la puntuación y diseñar una actividad intermedia que facilite la transición entre el análisis visual y auditivo.

Tabla 14. Análisis de la observación del juego: *ShapeCraft* 26/11/2024

Aspecto observado	Pregunta guía	Respuesta/descripción	Comentarios adicionales
Tiempo establecido	¿El juego planeado para 1 hora y 30 minutos cumplió con los tiempos establecidos?	El juego duró 1 hora debido a que los jugadores avanzaron rápidamente por las actividades del juego.	N/A
Material didáctico	¿El material presentado corresponde de manera fiel a los contenidos de la forma periodo?	Sí, cada “pieza <i>ShapeCraft</i> ” representa un concepto sobre la forma periodo.	N/A
Discurso introductorio	¿El discurso inicial facilitó la comprensión de los estudiantes del objetivo de la actividad?	Sí, pero algunos algunos conceptos de la forma periodo tuvieron que ser recordados.	Se puede considerar hacer un breve resumen del concepto teórico antes de jugar.
Participación de los estudiantes	¿Los estudiantes se mostraron interesados y participativos durante la actividad?	La mayoría participó activamente, aunque algunos estudiantes parecían tímidos al inicio.	N/A

Lúdica	¿Se pudo evidenciar en el desarrollo el juego los componentes de la lúdica como la diversión y/o competitividad?	Sí, los estudiantes se mostraron animados durante el desarrollo del juego y, al ser por equipos, fue evidente la competitividad.	N/A
Comprensión del contenido	¿Los estudiantes comprendieron la relación del material con los conceptos sobre la forma periodo?	A los estudiantes les tomó tiempo comprender la representación de cada pieza, sin embargo, al final demostraron dominar la representación de cada una.	Es pertinente considerar crear una versión del juego ShapeCraft que implique conceptos previos a la forma periodo.
Dinámica grupal	¿Cómo se relacionó el grupo durante la realización del juego?	Los dos equipos mostraron una sana competitividad.	N/A
Retroalimentación	¿Qué comentarios o preguntas realizaron los estudiantes sobre el juego durante su desarrollo?	Los estudiantes presentaron dudas acerca de la manera de representar las <i>extensiones por aumento o por complemento</i> y de representar las <i>modulaciones</i> .	Se debe considerar ampliar los ejemplos para ambos conceptos.
Limitaciones	¿Qué problemas o dificultades surgieron durante la implementación del juego?	Hubo estudiantes que no interactuaron mucho con las piezas, sino que prefirieron dar indicaciones, lo cual permite considerar si es necesario asignar roles para el juego.	N/A
Reflexión	¿Qué aprendizajes surgieron de esta implementación que puedan mejorar futuras pruebas?	Se debe considerar hacer más ejemplos previos al inicio del juego.	N/A

Descripción analítica:

El juego *ShapeCraft*, en esta segunda implementación, mostró una optimización en el tiempo de desarrollo, ya que los estudiantes avanzaron rápidamente en las actividades, reduciendo la duración total a 1 hora en lugar de 1 hora y 30 minutos. Esto sugiere que la familiaridad con el juego mejora la fluidez en su ejecución, lo que podría permitir ajustes en la planificación de futuras sesiones. A nivel conceptual, el material cumplió su función, aunque los estudiantes necesitaron recordar algunos conceptos teóricos antes de jugar, lo que evidencia la necesidad de un resumen previo para reforzar los conocimientos antes de la actividad. Si bien la mayoría participó activamente, algunos estudiantes asumieron un rol más pasivo, limitando su interacción con las piezas y priorizando la dirección del equipo, lo que indica que la asignación de roles podría mejorar la distribución equitativa de la participación. Asimismo, la comprensión de la relación entre las piezas y la *forma periodo* fue progresiva, lo que sugiere que una *versión del juego enfocada en conceptos previos* podría facilitar el aprendizaje gradual. Las preguntas recurrentes sobre *extensiones* y *modulaciones* confirman la necesidad de ampliar los ejemplos ilustrativos en la fase inicial del juego. Esto respalda lo señalado por **Triviño (2015)** sobre la importancia de estructurar las estrategias didácticas en niveles progresivos para optimizar la construcción del conocimiento. Para futuras implementaciones, se recomienda mejorar la *preparación teórica previa al juego*, definir *roles de participación más claros* y ajustar la progresión de dificultad para fortalecer la comprensión de los estudiantes.

Tabla 15. Análisis de la observación del juego: LabMotiv 24/02/2025

Aspecto observado	Pregunta guía	Respuesta/descripción	Comentarios adicionales
Tiempo establecido	¿El juego planeado para 45 minutos cumplió con los tiempos establecidos?	El juego tuvo una duración de 55 minutos, lo cual excede el tiempo estimado, pero se mantiene en un rango aceptable.	N/A
Material didáctico	¿El material presentado corresponde de manera fiel a los contenidos de la estructura motivo?	Cada tarjeta del juego corresponde a una de las categorías del motivo y a una posibilidad de los motivos compuestos: la fragmentación. De esta manera, corresponde a los conceptos del contenido.	Debido a que las cartas corresponden a los conceptos específicos, el material es fiel al contenido.

Discurso introductorio	¿El discurso inicial facilitó la comprensión de los estudiantes del objetivo de la actividad?	La introducción permitió a los estudiantes realizar cada una de las actividades propuestas en el juego.	Para lograr esto, se realizó un repaso rápido del concepto <i>Motivo</i> para que los estudiantes lo tuvieran presente en la realización del juego.
Participación de los estudiantes	¿Los estudiantes se mostraron interesados y participativos durante la actividad?	Se evidenció la participación de la mayoría de los estudiantes durante el desarrollo del juego.	Las entrevistas realizadas a posterior evidencia que los estudiantes se sintieron interesados por el juego.
Lúdica	¿Se pudo evidenciar en el desarrollo el juego los componentes de la lúdica como la diversión y/o competitividad?	Para esta aplicación del juego se evidenció poca competitividad entre los estudiantes, por otra parte, la diversión estuvo presente en la mayor parte del tiempo.	En las entrevistas realizadas evidencia que a algunos estudiantes no les gusta competir.
Comprensión del contenido	¿Los estudiantes comprendieron la relación del material con los conceptos sobre la estructura motivo?	Gracias a la introducción y al repaso hechos con anterioridad, los estudiantes evidenciaron la relación entre las tarjetas y las categorías del motivo.	N/A
Dinámica grupal	¿Cómo se relacionó el grupo durante la realización del juego?	Los estudiantes trabajaron en equipos en la mayor parte del juego, esto permitió identificar que los estudiantes lograron trabajar en equipo.	N/A
Retroalimentación	¿Qué comentarios o preguntas realizaron los estudiantes sobre el juego durante su desarrollo?	Las mayores dudas surgieron entorno a la diferencia entre variación e inversión del motivo. Además, se percibió dificultades con la categoría <i>cambio del perfil métrico</i> .	En las entrevistas, los estudiantes resaltaron que categorías del motivo se les dificultaba más.
Limitaciones	¿Qué problemas o dificultades surgieron durante la implementación del juego?	Hizo falta un componente que permitiera a los estudiantes indicar que habían terminado.	Se podría hacer uso de la campana usada en el juego <i>ShapeCraft</i> .
Reflexión	¿Qué aprendizajes surgieron de esta implementación que puedan mejorar futuras pruebas?	Debe haber un orden en las tarjetas <i>fragmentos musicales</i> debido a que los estudiantes señalaron en varias ocasiones que había motivos repetidos.	N/A

Descripción analítica:

El juego *LabMotiv*, en esta implementación, mostró un tiempo de duración ligeramente mayor al estimado, pero dentro de un rango aceptable, lo que indica que el flujo de la actividad se mantuvo estable. El material estuvo alineado con los contenidos teóricos, ya que cada tarjeta correspondía a una de las categorías del motivo, asegurando fidelidad conceptual. La *introducción y el repaso previo* fueron clave para que los estudiantes comprendieran la relación entre las tarjetas y los conceptos trabajados, lo que demuestra la importancia de contextualizar antes de la actividad para afianzar los conceptos. Sin embargo, a diferencia de otras sesiones, la *competitividad fue menos evidente*, lo que podría estar relacionado con las preferencias individuales de los estudiantes, como se evidenció en las entrevistas. Esto sugiere que la motivación en el juego no debe depender únicamente del factor competitivo, sino también de la dinámica colaborativa y la exploración del contenido. Durante la actividad, surgieron *dudas sobre la diferencia entre variación e inversión del motivo y dificultades con el cambio del perfil métrico*, lo que indica que estas categorías requieren un refuerzo conceptual más detallado en las actividades del juego. Además, se identificó la necesidad de un mecanismo para indicar el final de cada ronda, lo que podría resolverse con la *implementación de una campana, como en ShapeCraft*. Estos hallazgos refuerzan lo planteado por **Zamacois (1960)**, quien enfatiza la importancia de la claridad en la clasificación de estructuras musicales para facilitar su análisis y aplicación. Para futuras aplicaciones, se recomienda *ordenar mejor las tarjetas de los fragmentos musicales* para evitar repeticiones, ampliar los ejemplos de las categorías que generan más dificultades.

Proceso de elaboración de los juegos de la estrategia didáctica

Este apartado describe el diseño y desarrollo de los juegos creados como parte de la estrategia didáctica para el aprendizaje de las formas musicales. Las siguientes tablas presentan de manera estructurada la información de cada uno de los juegos diseñados. Cada tabla contiene los siguientes apartados:

- **Nombre:** Indica el título del juego.
- **Objetivo:** Explica el objetivo educativo del juego y su impacto en el aprendizaje.
- **Descripción:** Resume el funcionamiento del juego y su enfoque pedagógico.
- **Materiales utilizados:** Enumera los recursos necesarios para llevar a cabo la actividad.
- **Reglas:** Describe las normas y dinámicas esenciales para su correcta ejecución.
- **Desarrollo del juego:** Detalla el paso a paso del juego desde su inicio hasta su finalización.
- **Criterios de evaluación:** Define los aspectos a considerar para valorar el desempeño de los estudiantes.
- **Resultados esperados:** Indica las habilidades y conocimientos que los estudiantes fortalecerán con la actividad.

A continuación, se presentan los juegos desarrollados, cada uno con su respectiva tabla que detalla sus características y funcionamiento.

Tabla 16. *Proceso de elaboración BattleForm*

Categoría	Descripción
Nombre	BattleForm
Objetivo	Reforzar el conocimiento sobre las formas musicales tonales a través de competencia interactiva en distintos formatos.
Descripción	BattleForm combina elementos de competencia y aprendizaje lúdico para facilitar la comprensión de los conceptos de forma musical. Se presenta en tres formatos: Kahoot, WordWall y Tarjetas en físico. Cada versión introduce elementos de competencia para aumentar la motivación y participación de los estudiantes.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> -Plataforma Kahoot (formato digital) -Plataforma WordWall (formato digital) -Tarjetas con preguntas y cartas bonus (formato físico) -Dispositivos con acceso a Internet (para versiones digitales) -Proyector o pantalla -Marcadores de puntaje y fichas (para la versión física)
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> -En la versión Kahoot: los jugadores responden preguntas y acumulan puntos según rapidez y precisión. -En WordWall: los equipos compiten pulsando primero para responder. -En la versión de Tarjetas: los jugadores toman turnos para responder preguntas y acumular puntos. -En todos los formatos, gana quien acumule más puntos.
Criterio de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> -Precisión en las respuestas. -Velocidad de respuesta. -Participación activa en el juego.
Resultados esperados	<ul style="list-style-type: none"> -Comprensión de conceptos sobre las formas musicales tonales. -Fortalecimiento de la memoria mediante la repetición activa. -Fomento del trabajo en equipo y la participación activa en el aprendizaje.

Tabla 17. *Proceso de elaboración LabMotiv*

Categoría	Descripción
Nombre	LabMotiv
Objetivo	Desarrollar la capacidad de los estudiantes para modificar motivos musicales utilizando las seis categorías del motivo. Se busca reforzar la comprensión y aplicación práctica de los conceptos musicales.
Descripción	LabMotiv es un juego diseñado para que los estudiantes apliquen las seis categorías del motivo en un sólo motivo. Se seleccionaron motivos de diferentes obras y se diseñaron tarjetas con las seis categorías. La mecánica del juego está basada en desafíos en equipos.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas con fragmentos musicales. - Tarjetas con categorías de modificación. - Fichas de puntaje. - Brazaletes de colores. - Hojas pentagramadas. - Piano
Reglas	-Los cuatro equipos reciben el material para jugar.

	<ul style="list-style-type: none"> - Un equipo reta a otro con una tarjeta de motivo y una de modificación. - Los otros dos equipos también aportan tarjetas de modificación para ampliar el reto. - Los equipos elaboran la melodía. - El docente toca en el piano la melodía para verificar la precisión de la modificación. - Se asignan puntos según la exactitud y calidad de la modificación realizada
Criterio de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Precisión en la aplicación de las modificaciones. - Corrección en la escritura de la partitura. - Capacidad de análisis y justificación de la modificación realizada. - Participación y trabajo en equipo.
Resultados esperados	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión práctica de las seis categorías del motivo. - Desarrollo de la habilidad de escritura musical precisa. - Fomento del análisis musical y la creatividad en la composición. - Promoción del trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo.

Tabla 18. *Proceso de elaboración Nota al mejor postor*

Categoría	Descripción
Nombre	Nota al mejor postor
Objetivo	Fomentar el análisis y toma de decisiones estratégicas a través de una subasta musical en la que los equipos adquieren elementos musicales para construir una obra en una forma musical específica.
Descripción	Nota al mejor postor es un juego basado en dinámicas de subasta, donde los estudiantes deben comprar estratégicamente elementos musicales como melodía, armonía, matices y tonalidad para estructurar una composición. Además, pueden recibir modificaciones sorpresa que afectan su estrategia. El equipo con la mejor combinación y justificación gana la partida.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de creación. - Fichas de compra. - Cartas de Modificadores Sorpresa. - Hojas pentagramadas.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> - Se forman entre 2 y 4 equipos. - El subastador anuncia la forma musical a construir. - Se presentan tarjetas de elementos musicales y los equipos deben decidir si pujan o pasan. - El equipo con la puja más alta gana la tarjeta. - Algunas cartas pueden incluir Modificadores Sorpresa que afectan la estrategia. - Una vez que los equipos han adquirido suficientes elementos, deben empezar con su creación en el tiempo límite.
Criterio de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Coherencia de la obra con la forma musical asignada. - Creatividad en la selección de elementos. - Uso estratégico de los elementos adquiridos. - Gestión eficiente de las fichas de compra.
Resultados esperados	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión de las características de cada forma musical. - Desarrollo del pensamiento estratégico y la planificación. - Mejora en la argumentación.

Tabla 19. Proceso de elaboración Crucinotas

Categoría	Descripción
Nombre	Crucinotas
Objetivo	Reforzar los conceptos de las formas musicales mediante la resolución de crucigramas.
Descripción	Crucinotas es un juego basado en crucigramas donde los estudiantes deben resolver palabras relacionadas con los conceptos de elementos – estructuras - formas. Cada crucigrama se enfoca en una categoría específica.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Tablero de crucigrama impreso. - Hoja de pistas con definiciones de términos musicales. - Hoja del dibujo del crucigrama. - Marcadores o lápices.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> - Cada equipo recibe un crucigrama en blanco, una hoja con pistas y la hoja del dibujo del crucigrama. - Los equipos deben completar las palabras en la cuadrícula basándose en las pistas. - Deben organizar las respuestas basándose en el dibujo del crucigrama. - El primer equipo en completar el crucigrama gana.
Criterio de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Precisión en la resolución del crucigrama. - Interpretación correcta con el dibujo del crucigrama. - Uso eficiente del tiempo y estrategias de resolución. - Trabajo en equipo y colaboración.
Resultados esperados	<ul style="list-style-type: none"> - Fortalecimiento del vocabulario y conocimiento de la forma musical. - Desarrollo del pensamiento lógico y la asociación de conceptos. - Fomento de la cooperación. - Mejora en la capacidad de análisis y síntesis de los conceptos musicales.

Tabla 20. Proceso de elaboración ShapeCraft

Categoría	Descripción
Nombre	ShapeCraft
Objetivo	Fomentar la comprensión de los conceptos sobre la forma periodo mediante la representación de los conceptos por medio de piezas.
Descripción	ShapeCraft permite a los estudiantes representar visualmente los conceptos sobre el periodo utilizando piezas inspiradas en Tetris. A través de la escucha y la lectura de partituras, deben seleccionar y organizar correctamente las piezas para construir la forma periodo.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Piezas ShapeCraft. - Plataforma interactiva. - Campana. - Fichas de puntaje.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> - El docente presenta las piezas ShapeCraft y explica la representación de cada una. - Los estudiantes eligen si jugarán con partitura y audio o solo con audio. - Se forman equipos y cada uno recibe un conjunto de piezas. - El docente presenta un fragmento musical en la plataforma interactiva. - Los equipos deben escuchar, analizar y armar la forma periodo con las piezas ShapeCraft. - El primer equipo en completar correctamente la representación gana la ronda.

Criterio de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación correcta de los elementos del periodo. - Precisión en la representación con las piezas. - Capacidad de análisis auditivo y visual. - Trabajo en equipo y rapidez en la ejecución.
Resultados esperados	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión profunda de la estructura del periodo. - Desarrollo de habilidades de escucha y análisis musical. - Relación entre representación visual y forma musical. - Trabajo colaborativo en un entorno de aprendizaje dinámico.

Tabla 21. *Proceso de elaboración Encriptura*

Categoría	Descripción
Nombre	Encriptura
Objetivo	Fomentar el análisis musical a través de un reto en el que los estudiantes deben descifrar, a través del análisis de una obra, un código oculto en una partitura para abrir un candado virtual.
Descripción	Encriptura es un juego inmersivo donde los estudiantes resuelven un misterio utilizando pistas y lógica. A través del análisis de una partitura y la combinación con una hoja decodificadora, los equipos deben descubrir un código secreto para desbloquear un candado virtual.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Partitura de la obra seleccionada. - Hoja de pistas. - Hoja decodificadora. - Candado virtual (Lockee o clave en Google Forms). - Marcadores para señalar la partitura.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> - Cada equipo recibe una partitura, una hoja de pistas y una hoja decodificadora. - Deben seguir las pistas para marcar correctamente secciones en la partitura. - Al colocar la hoja decodificadora sobre la partitura, si los puntos marcados coinciden con números o letras, obtendrán un código. - Deben ingresar el código en la plataforma virtual. - Si es correcto, desbloquean la imagen final y ganan el juego.
Criterio de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Precisión en el análisis de la partitura. - Corrección en la identificación del código. - Rapidez en la resolución del desafío. - Trabajo en equipo y colaboración.
Resultados esperados	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de habilidades analíticas en música. - Aplicación de estrategias de resolución de problemas en contexto musical. - Fomento del trabajo en equipo.

Conclusiones

El presente trabajo de grado tuvo como propósito principal implementar el juego como estrategia didáctica para la aprehensión de las formas musicales estudiadas en los niveles I y II del espacio académico Análisis Musical de la LMU-UPN. A partir de este objetivo se crearon e implementaron seis juegos para la propuesta con el fin de fortalecer la comprensión conceptual y el desarrollo analítico de las formas musicales tonales, sobre lo que se concluye que:

- La estrategia didáctica se desarrolló sobre la base de una investigación cualitativa que incluyó fases de diagnóstico, diseño, implementación y evaluación. A través de instrumentos como la observación participante y entrevista semiestructurada, fue posible identificar dificultades como: el limitado tiempo semanal y semestral destinado a los espacios académicos Análisis Musical I y II, la complejidad intrínseca de los contenidos de aprendizaje, la necesidad de establecer relaciones claras entre los conocimientos previos (provenientes de Solfeo, Armonía e Historia de la música) y la nueva información y la memorización, comprensión y aplicación de los conceptos sobre la forma musical del sistema tonal.
- La implementación del juego como estrategia didáctica demostró en el Grupo Focal un mayor desarrollo de habilidades analíticas, evidenciado en la disminución del tiempo requerido para observar y determinar elementos-estructuras –formas en el texto musical. Así mismo, se fortaleció la aprehensión de los conceptos de la forma musical, reflejado en la mejora progresiva en las respuestas proporcionadas durante el desarrollo de los juegos enfocados en la conceptualización (BattleForm, Crucinotas, Nota al mejor postor)

- La estrategia didáctica se fundamentó en la selección de los contenidos de aprendizaje del espacio académico Análisis Musical, atendiendo a su secuencialidad y relevancia conceptual. Esta selección se organizó en torno a: elementos del lenguaje musical, estructuras y formas musicales tanto de pequeñas como de grandes dimensiones. A partir de estos contenidos, los seis juegos de la propuesta demuestran la capacidad didáctica para reforzar los conceptos sobre la forma musical y el desarrollo de habilidades analíticas de los estudiantes, a la vez la articulación entre contenido de aprendizaje y diseño lúdico permitió que cada juego propiciara ambos enfoques propiciando la aprehensión progresiva de los conceptos sobre análisis musical.
- La implementación de la estrategia didáctica permitió apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las formas musicales tonales a través de la construcción de experiencias sensoriales - cognitivas que acercaron a los estudiantes al contenido de manera significativa. El juego actuó como puente entre los conceptos sobre la forma musical y experiencias dinámicas interactivas posibilitando su comprensión y aplicación en Análisis Musical. De esta manera se concluye que, para lograr experiencias sensoriales – cognitivas, el juego debe permitir: Identificar estructuras y formas musicales en la partitura, utilizar los conocimientos adquirido en Solfeo y Armonía, relacionar conceptos teóricos con la práctica analítica, modificar y/o adaptar fragmentos de obras musicales, establecer competencias entre grupos para asegurar respuestas rápidas y asertivas y la diversión de quien participa en el juego. Todo ello para lograr un aprendizaje potencialmente significativo.

- Los resultados de la implementación demuestran que la estrategia didáctica no solo fue efectiva, sino también adaptable. Esto debido a que, en disciplinas como Armonía, Solfeo, Composición e Instrumentación la comprensión conceptual requiere una constante mediación entre teoría y aplicación práctica para la aprehensión de los contenidos de aprendizaje. El juego logró integrar conceptos sobre la forma musical con su aplicación en el análisis de obras y/o fragmentos, instaurando ideas de anclaje en la estructura cognitiva de los estudiantes participantes del Grupo Focal.
- En la creación de los seis juegos de la estrategia didáctica se definieron pautas y procedimientos para la implementación de cada juego en virtud de lograr solucionar el problema de aprendizaje del contenido de Análisis Musical. Por lo tanto, la estrategia didáctica logra: Especificar el contenido de aprendizaje. Establecer las fases en el proceso enseñanza-aprendizaje del contenido que se estudia. Delimitar la información suministrada sobre el concepto. Planificar qué y cómo enseñar el contenido de aprendizaje y el uso de recursos tangibles e intangibles para lograrlo.
- Para lograr que las relaciones conceptuales perdurables sobre las formas, estructuras y elementos del lenguaje musical tonal se encuentren como ideas de anclaje en la estructura cognitiva del estudiante, el juego debe configurar las experiencias y expectativas sobre tonalidad con sus posibilidades cognoscitivas en la aprehensión. Para ello, los estudiantes experimentaron los conceptos de Análisis Musical dentro del marco de dinámicas lúdicas, haciendo énfasis en la constante repetición de dichos conceptos para favorecer las habilidades analíticas en el texto musical o en la audición sin partitura. Para lograr que las experiencias y expectativas fueran

significativas, los seis juegos contienen el reto, la motivación, la cercanía social, la incertidumbre y la diversión.

- El desarrollo de esta investigación representó una transformación en la estructura cognitiva del autor de trabajo de grado, particularmente en lo que respecta a la comprensión de la teoría musical y su enseñanza. La necesidad de articular el juego, la didáctica, la forma musical y el aprendizaje significativo para diseñar una estrategia efectiva implicó afianzar sus propias relaciones conceptuales y a consolidar ideas de anclaje que fortalecieron su pensamiento pedagógico-musical.
- La creación y constante revisión de los seis juegos que conforman esta propuesta incrementó su capacidad para abordar la teoría musical desde una perspectiva reflexiva y potenció sus habilidades para diseñar estrategias y recursos didácticos orientados a la aprehensión de las formas musicales en Análisis Musical y de gramática musical que son aplicables a los cursos a su cargo.
- Esta experiencia investigo-formativa, reafirma el interés del autor del trabajo de grado por la teoría musical como campo de estudio y abre nuevas posibilidades para seguir explorando didácticas que enriquezcan la formación musical universitaria.

Referencias

- Abella, F. (2021). *Estrategia didáctica, como estímulo para el aprendizaje básico de la teoría musical*. Bogotá D.C.: Universidad Pedagógica Nacional .
- Andrés, Á. A., & Casas, M. G. (s.f.). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. *Universidad Politécnica de Valencia*, 2.
- Astolfi, J. P. (2001). *Conceptos clave en la didáctica de las disciplinas*. Sevilla: DIADA EDITORIAL S.L.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. Paidós.
- Balter, A. (2019). Cocinando y modelando la música: una intervención innovadora para potenciar el aprendizaje del análisis musical. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, 80.
- Baró, J. J. (1982). *Conciencia intelectual y diferencias intelectuales*. Barcelona: Oikos-Tau, SA.
- Bent, I. (1990). *Analyse musicale*. EDT.
- Cerda Gutiérrez, H. (1991). *Los elementos de la investigación Como reconocerlos, diseñarlos y construirlos*. EL BUHO LTDA.
- Danniels, E., & Pylle. (2018). *Definir el aprendizaje basado en el juego* .
- Enciso , P. (2013). *Juegos de mesa como estrategia para el refuerzo de conceptos del lenguaje musical*. Bogotá D.C: Universidad Pedagógica Nacional.

Gaines, J. (2005). *Evening in the Palace of Reason: Bach Meets Frederick the Great in the Age of Enlightenment*. HarperCollins.

González, R. P. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá: UNAL.

Grajales, T. (27 de Marzo de 2000). *Academia*. Obtenido de investipos:
<https://www.academia.edu/31853206/Investipos>

Guba, E. (1985). *Criterios de credibilidad en la investigación cualitativa*. Madrid: AKAL.

Hooker, R. A. (2012). *Estrategias didácticas para el desarrollo vocal-musical en coros vocacionales: Aplicación y análisis en el coro de docentes y administrativos Universidad Pedagógica nacional*. Bogotá D.C: Universidad Pedagógica Nacional.

Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Alianza Editorial .

Kuhn, C. (1989). *Tratado de la forma*. IDEA BOOKS.

LaRue, J. (1989). *Análisis del estilo musical*. Barcelona: Labor S.A.

Música-UPN, L. e. (2024). *Programa sintético del espacio académico Análisis Musical*. Bogotá: LMU-UPN.

Nagore, M. (2004). El análisis musical, entre el formalismo y la hermenéutica. *Músicas al sur*, 1.

Navarra, J. (Febrero de 2001). Didáctica: concepto, objeto y finalidades. *Didáctica general para psicopedagogos*, págs. 23 - 57.

- Novak, J. (1987). Segundo seminario sobre errores conceptuales y estrategias educativas en la enseñanza de las ciencias y de las matemáticas. *Constructivismo humano: un consenso hemergente*, (pág. 220). Ithaca NY.
- Ortiz Ocaña, A. (2013). *Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Piaget, J. (1967). *On the nature and murture of intelligence*. New York: Harvard Edit.
- Real Académia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/pieza>
- Schoenberg, A. (1965). *Fundamentos de la composición musical*.
- Skriagina, S., & Pineda, A. (2019). *Formas tonales de pequeñas dimensiones*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Trahtemberg, L. (2018). Los textos escolares actuales no desarrollan el pensamiento crítico . *Publimetro*.
- Triviño, N. A. (2015). *La guia de aprendizaje, estrategia didáctica para la formación de los estudiantes de dirección coral de la UPN*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Wilson, J. (1988). *Appraising teaching quality* . Londrés: Hodder and Stoughton.
- Zamacois, J. (1960). *Curso de formas musicales*. Barcelona: LABOR S. A.

Anexos

ANEXO 1. Formas de grandes dimensiones

[Ejemplo Forma: Tema con Variaciones](#)

[Ejemplo Forma: Sonata](#)

[Ejemplo Forma: Rondó-Sonata](#)

ANEXO 2. Juegos de la propuesta

[Instrucciones: BattleForm Kahoot](#)

[Instrucciones: BattleForm WordWall](#)

[Instrucciones: BattleForm Cartas](#)

[Instrucciones: LabMotiv](#)

[Instrucciones: Crucinotas](#)

[Instrucciones: ShapeCraft](#)

[Instrucciones: Nota al mejor Postor](#)

[Instrucciones: Encriptura](#)

[Juego: BattleForm Kahoot](#)

[Juego: BattleForm WordWall](#)

[Juego: BattleForm Cartas](#)

[Juego: LabMotiv](#)

[Juego: Crucinotas](#)

[Juego: ShapeCraft](#)

[Juego: Nota al mejor postor](#)

[Juego: Encriptura](#)

ANEXO 3. Recolección de información

[Consentimientos informados](#)

[Diseño entrevista](#)

[Audios de la entrevista](#)

ANEXO 4. Implementación de los juegos

[Implementación BattleForm](#)

[Implementación ShapeCraft](#)

[Implementación ShapeCraft 2da vez](#)

[Implementación LabMotiv](#)