



ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

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

Enseñanza del saxofón en niños de 6 a 12 años a través del juego, en el Departamento de Huila

Presentado por el estudiante:

Silvio Alejandro Beltrán Obaya

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

1. Sustenta adecuadamente la importancia y necesidad del juego en el aprendizaje del saxofón en niños.
2. Es un aporte metodológico desde y para los directores de Banda en la enseñanza no solo del saxo sino también de los instrumentos de viento.
3. *

	NOMBRE	FIRMA
Jurado 1 - lector	<i>William Rojas</i>	<i>[Firma]</i>
Jurado 2 - lector		
Jurado 3 - asesor	<i>Juan Pablo Rodríguez</i>	<i>El profesor mediante vía skype asistió a la sustentación</i>
Jurado 4 - asesor	<i>Christóferanza Núñez</i>	<i>[Firma]</i>

Nota Final: *4.9*

Dado en Bogotá D.C. a los *8* días del mes de _____ de 2014

** 3 El proceso investigativo es riguroso, preciso y alcanza los objetivos propuestos.*

ENSEÑANZA DEL SAXOFÓN EN NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS A TRAVÉS DEL
JUEGO EN EL DEPARTAMENTO DEL HUILA

SILVIO ALEJANDRO BELTRÁN OLAYA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN MUSICAL

COLOMBIA CREATIVA

Bogotá, Febrero de 2014

ENSEÑANZA DEL SAXOFÓN EN NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS A TRAVÉS DEL
JUEGO EN EL DEPARTAMENTO DEL HUILA

SILVIO ALEJANDRO BELTRÁN OLAYA

CLARA ESPERANZA NÚÑEZ

ASESORA METODOLÓGICA

JUAN PABLO RODRÍGUEZ MENDOZA


ASESOR ESPECÍFICO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN MUSICAL

COLOMBIA CREATIVA


Bogotá, Febrero de 2014

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Realidad al servicio</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 2 de 110	

1. Información General	
Tipo de documento	TRABAJO DE GRADO
Acceso al documento	UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. BIBLIOTECA BELLAS ARTES
Título del documento	ENSEÑANZA DEL SAXOFÓN EN NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS A TRAVÉS DEL JUEGO EN EL DEPARTAMENTO DEL HUILA.
Autor(es)	SILVIO ALEJANDRO BELTRÁN OLAYA
Director	ESPECÍFICO: JUAN PABLO RODRÍGUEZ MENDOZA METODOLÓGICO: CLARA ESPERANZA NÚÑEZ
Publicación	2014
Unidad Patrocinante	UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
Palabras Claves	Saxofón, juego, aprestamiento, niños, herramientas, enseñanza, didáctica, lúdica, motivación, pedagogía, técnica, respiración, articulación, digitación, iniciación.

2. Descripción
<p><i>En el Departamento del Huila la enseñanza del saxofón es llevada a cabo en la mayoría de los casos por docentes que no son saxofonistas, o no conocen a fondo este instrumento, ni emplean herramientas ludo-pedagógicas que involucren al estudiante como agente activo; por consiguiente su enseñanza está supeditada a una secuencia de procedimientos y ejercicios de cartilla que tanto el alumno como el profesor desconocen en su esencia, objetivo y funcionalidad. Esta monografía propone una serie de herramientas ludo-pedagógicas al profesor de saxofón en sus clases con niños de 9 a 12 años, necesarias para el aprestamiento requerido en un óptimo desarrollo de la práctica instrumental del saxofón.</i></p>

3. Fuentes
<p>-BIERMANN, ENRIQUE. Mitología de la investigación y del trabajo científico. Santa fe de Bogotá: UNISUR 1992. -BERNAL ZAPATA, Rebeca. Juego, ocio y recreación. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional. CIUP, 1994. -COLECTIVO DE AUTORES CEPES Universidad de La Habana, (2000), Tendencias Pedagógicas en la realidad educativa actual. Editorial Universitaria, Tarija Bolivia. -DIAZ, M. HÉCTOR y GALLEGU, Laura Martha. Lúdica, conflicto y realidad. CENCAD Editorial. Bogotá 2002. -Ejercicios y clases del maestro Joe Allard. http://saxonthetube.blogspot.it/search/label/Joe%20Allard -IMIDEO G. NÉRICI. Hacia una didáctica general dinámica. Editorial Kapelusz. Buenos Aires, 1973. -JIMENEZ, CARLOS ALBERTO. La lúdica como experiencia cultural. Colección Mesa Redonda. Santa fe de Bogotá: Cooperativa editorial del magisterio, 1996. -MOOR, PAÚL. El juego en la educación. Barcelona: Herder, 1987. -Obra del pedagogo musical y compositor Luis María Pescetti. http://www.luispescetti.com/libros-indice/ -PASCUAL MEJÍA, PILAR. Didáctica de la Música para Primaria. PEARSON EDUCACIÓN, Madrid, 2002.</p>

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Ministerio de Educación</small>	FORMATO		
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE		
Código: FOR020GIB		Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012		Página 3 de 110	

4. Contenidos

Este trabajo se compone de cuatro capítulos, en el primero está contenida toda la situación problémica que rodea la enseñanza del saxofón en el departamento del Huila y la motivación que impulsa a realizar esta labor de investigación. En el segundo capítulo se expone la conceptualización y proposición del marco teórico, que trata de explicar y predecir los fenómenos a indagar, organizando el conocimiento que se tiene al respecto y que orienta esta investigación. El tercer capítulo menciona el tipo de metodología que pauta esta labor científica, respaldada por las entrevistas, observación diaria, registro de prácticas y actividades complementarias. Seguidamente en el capítulo cuarto está plasmada la propuesta, en donde se hallan condensados los resultados y aportes que arroja esta investigación al estudiante y profesor de saxofón en las Escuelas de Formación Musical en el Departamento del Huila. Finalmente aparecen las conclusiones a las que se llegó con la presente investigación, la bibliografía consultada y los anexos que ayudan a entender mejor la propuesta, las entrevistas realizadas y la tabulación respectiva.

5. Metodología

Esta investigación es de tipo cualitativa de carácter descriptivo – interpretativo, ya que da cuenta de los factores subjetivos de la población objetivo en cuanto a elementos simbólicos representados en los juegos de aprestamiento en la enseñanza del saxofón. Basado fundamentalmente en la recolección de información existente sobre el tema, a través de la observación, realización de encuestas a 10 directores de bandas en el Departamento del Huila, entrevistas a docentes universitarios, trabajo de campo, análisis de la población y sus respectivas muestras.

6. Conclusiones

- El aprestamiento asegura el aprendizaje, incentiva la curiosidad del alumno y permite enfrentar con una actitud inteligente a una situación que se le ha de presentar.
- La mayoría de los directores de bandas municipales en el Departamento del Huila consideran que implementar juegos en clase significa perder tiempo, desconocen el término aprestamiento, sin embargo en algunos casos la creatividad es evidente en el resultado de sus procesos.
- La interacción de los procesos musicales con la comunidad es un punto clave en el desarrollo cultural de la región.
- De acuerdo con los juegos realizados se observó que los estudiantes llegaron motivados a la aplicación práctica con el saxofón y en el transcurso de la clase demostraron interés y alegría de encontrarse allí.
- Los estudiantes dentro de un ambiente propicio con actividades lúdicas y recreativas asimilan más fácil los contenidos teóricos en el aprendizaje del saxofón.

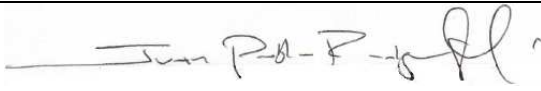
Elaborado por:	Silvio Alejandro Beltrán Olaya		
Revisado por:	 Juan Pablo Rodríguez Mendoza		
Fecha de elaboración del Resumen:	10	02	2014

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	6
1. PROBLEMA.....	8
1.1 PLANTEAMIENTO.....	8
1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	9
1.3 OBJETIVOS.....	9
Objetivo general.....	9
Objetivos específicos	9
1.3 JUSTIFICACIÓN	10
1.4 ANTECEDENTES	11
2. INICIACIÓN MUSICAL EN EL SAXOFÓN A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN MODERNA.....	14
2.1 PEDAGOGÍA MUSICAL.....	14
2.2 FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN MUSICAL.....	15
2.2.1 La teoría de Piaget en la educación musical	16
2.2.2 La formación musical de los niños. Edgar Willens.....	17
2.2.3 El método Martenot.....	19
2.2.4 Método Kodály.....	21
2.2.5 Método Orff.....	23
2.2.6 Método Dalcroze.....	25
2.3 MÉTODOS ACTUALES PARA EL APRENDIZAJE DEL SAXOFÓN	27
2.4 ESCUELA ACTIVA	31
2.5 CONSTRUCTIVISMO	32
2.6 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	34
2.7 DIÁLOGO DE SABERES.....	36
2.8 LA DIDÁCTICA	36
2.9 LA LÚDICA	38
2.9.1 Sujeto Lúdico	41
2.10 EL JUEGO	45

2.10.1 Características principales del juego.	48
2.10.2 Juegos de aprestamiento, una aproximación a la técnica del saxofón.	49
2.11 LA CULTURA.....	50
2.11.1 ¿Qué es la cultura?.....	51
3. METODOLOGÍA.....	55
4. PROPUESTA.....	65
CONCLUSIONES.....	90
BIBLIOGRAFÍA.....	93
CIBERGRAFÍA.....	95
ANEXOS.....	96

INTRODUCCIÓN

En las dos últimas décadas ha surgido una latente preocupación por hacer de la enseñanza musical de niños y jóvenes una actividad divertida, efectiva, y que además cumpla con un fin social. Es por ello común encontrar no solo en la música sino en las áreas de la educación el término *aprestamiento*, como una técnica de fijar procesos prácticos en pro de un mejor desempeño en las diversas actividades interdisciplinarias. De igual manera el juego es un elemento importante e inherente al aprendizaje del ser humano, de este modo se han realizado incalculables esfuerzos por replantear la educación a través de una nueva lógica que plantean *los juegos de aprestamiento*, y que serán la materia de investigación en esta monografía, para el desarrollo de una enseñanza de iniciación al saxofón.

Este trabajo consiste en brindar unas herramientas al profesor de saxofón en sus clases con niños de 9 a 12 años. Herramientas de tipo ludo-pedagógicas para el aprestamiento requerido en un óptimo desarrollo de la práctica instrumental del saxofón.

Esta monografía se compone de cuatro capítulos, en el primero está contenida toda la situación problémica que rodea la enseñanza del saxofón en el departamento del Huila y la motivación que impulsa a realizar esta labor de investigación.

En el segundo capítulo se expone la conceptualización y proposición del marco teórico, que trata de explicar y predecir los fenómenos a indagar, organizando el conocimiento que se tiene al respecto y que orienta esta investigación.

El tercer capítulo menciona el tipo de metodología que pauta esta labor científica, respaldada por las entrevistas, observación diaria, registro de prácticas y actividades complementarias.

Seguidamente en el capítulo cuarto está plasmada la propuesta, en donde se hallan condensados los resultados y aportes que arroja esta investigación al estudiante y profesor de saxofón en las Escuelas de Formación Musical en el Departamento del Huila.

Finalmente aparecen las conclusiones a las que se llegó con la presente investigación, la bibliografía y la cibergrafía consultadas y los anexos con fotos que ayudan a entender mejor la propuesta, las entrevistas realizadas y la tabulación respectiva.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO

En el Departamento del Huila la enseñanza del saxofón es llevada a cabo en la mayoría de los casos por docentes que no son saxofonistas, o no conocen a fondo este instrumento, ni emplean herramientas ludo-pedagógicas que involucren al estudiante como agente activo; por consiguiente su enseñanza está supeditada a una secuencia de procedimientos y ejercicios de cartilla que tanto el alumno como el profesor desconocen en su esencia, objetivo y funcionalidad. Mezclándose así una serie de contenidos que no brindan ni generan un desarrollo progresivo, más bien estancan y terminan por aburrir al estudiante, no dejándole otra alternativa que desertar.

Los maestros en la mayoría de instituciones utilizan el juego como medio de recreación, pero desconocen el verdadero valor en el proceso de la enseñanza.

De otra parte se puede apreciar que en la mayoría de los hogares, los padres no juegan con sus hijos, las familias ofrecen pocas alternativas a sus hijos en lo referente a sus dotes artísticas, deportivas, culturales, intelectuales y creativas en general, porque no juegan con sus hijos y delegan esta responsabilidad a la escuela, creando así una ruptura maestro – padre – alumno.

Esta se evidencia por la concepción generalizada de los maestros que piensan que su misión se limita a transmitir unos conocimientos académicos, implementar un currículo sin importar la historia personal de los alumnos, sin tener en cuenta sus condiciones nutricionales, de salud y afectivas.

Los métodos educativos que se han utilizado, salvo algunos casos, poco desarrollan la práctica consciente del niño. Esto produce en los estudiantes graves dificultades para asumir la vida práctica de manera crítica y creativa.

1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué forma se puede enseñar saxofón a niños de 9 a 12 años a través del juego en el departamento del Huila?

1.3 OBJETIVOS

Objetivo general

Diseñar estrategias metodológicas que desde el juego permitan la enseñanza del saxofón en niños de 9 a 12 años en el departamento del Huila.

Objetivos específicos

- Buscar herramientas pedagógicas que permitan la enseñanza del saxofón de una forma divertida y amena.
- Desarrollar conceptos propios de la escuela activa en la enseñanza del saxofón.
- Promover el juego como elemento didáctico en la enseñanza del saxofón.
- Secuenciar de manera lógica una serie de procesos que conlleven a un aprendizaje rápido efectivo y duradero del saxofón de una forma diferente.
- Infundir amor por la música, la cooperación, los valores y las manifestaciones que sensibilizan al niño para un posterior desarrollo activo en la sociedad.

1.3 JUSTIFICACIÓN

El proceso investigativo toma importancia en aquella relación que se presenta entre el juego y la práctica musical. Las experiencias de carácter lúdico brindarán una posibilidad para que la investigación pueda extraer nuevas herramientas pedagógicas en la enseñanza del saxofón, donde la dualidad motivación-lúdica, son un espacio para comprender el interior del sujeto lúdico donde priman los factores de carácter subjetivo y se genera su aprendizaje como respuesta a este proceso.

Cobra entonces interés el poder dilucidado de la praxis como factor fundamental de la motivación en el aprendizaje del saxofón, sobre lo cual no aparecen mayores concepciones desde una teoría relevante.

Hay que tener claro que todas las expresiones en el sujeto se pueden entender, porque ellas van referidas con emocionalidades, esto es lo que le da a lo simbólico-musical el complemento necesario para que la ficción entre la dimensión lúdica y el simbolismo en general adquiera el carácter de símbolo lúdico, el cual se refiere a las representaciones del sujeto y a las estructuras de las diferentes formas de expresión e interpretación musical, al tiempo que concibe el aspecto emocional y afectivo de la vida psíquica del sujeto.

Lo lúdico implica todas las formas y representaciones de la realidad y es una dimensión de la existencia del ser humano que contiene lo racional y emocional, de sus representaciones en la lúdica, como: retos, apuestas, señales, letras, gestos, mapas, nadar, números y valores entre otras.

Las funciones simbólicas de la motivación, sirven para estimular el motivo que comúnmente se dan entre los sujetos lúdicos a saber: necesidades materiales o físicas, potencial de seguridad, deseos de mejorar, hacer algo diferente, de reconocimiento, de éxito, de aprobación social y tendencia a crear algo propio.

Para concluir se ha de resaltar que el símbolo-musical juega el papel clásico que dinamiza no solamente la música, sino también la vida cotidiana del sujeto.

Desde otra perspectiva el estudio científico busca dar cuenta de cómo esas acciones simbólicas-musicales cumplen una función en el aprendizaje del sujeto lúdico, donde indiscutiblemente la motivación será un insumo muy significativo, sin desconocer que en los sujetos lúdicos se dan múltiples formas de emocionalidades y racionalidades que interesan de igual manera el desarrollo de nuevos saberes o conocimientos musicales.

1.4 ANTECEDENTES

- Myriam Torres Ruiz realizó la monografía titulada “*Un aporte al estudio de saxofón*”, monografía licenciada en Pedagogía Musical de la Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Bellas Artes, 1991.

La enseñanza del saxofón a nivel Latinoamericano ha seguido los parámetros europeos. En Colombia el estudio de este instrumento, hasta hace poco tiempo no contó con una cátedra específica en la cual se desarrolla su estudio, no solamente a nivel práctico, sino haciendo una ubicación del contexto histórico y sociocultural. El estudio del saxofón se ha hecho a través de la mecanización de

sonidos y repeticiones de ejercicios de los cuales el estudiante difícilmente se puede apropiar.

Lo que se busca es que así como se estudia y se conoce música de otros contextos culturales también se debe vivenciar la propia. Esto lo llevará a valorar significativamente la cultura musical de su entorno. Por estas y otras razones, este trabajo presenta un análisis del método Klosé para saxofón, una complementación del mismo, tanto en los vacíos que se le encontraron en la parte teórica y práctica, como en la carencia de un repertorio Latinoamericano. Utilizado para el aprendizaje del saxofón.

- Germán Darío López Quiñones generó una “*Propuesta para la aplicación de la sofrología en la enseñanza del saxofón*”. Monografía Pedagogo Musical – Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de bellas Artes, 1993.

La educación en general debe brindar al individuo la oportunidad de desarrollarse íntegramente, con todas sus capacidades tanto físicas como mentales. Pero desafortunadamente la educación musical instrumental se ha quedado un poco estancada en el adiestramiento y manejo de los aspectos meramente técnicos y mecánicos de cada instrumento y de la música en general, sabiendo que por medio de la enseñanza de un instrumento musical podemos además de enseñar música, formar individuos íntegros con criterio y autonomías propias y con capacidad de disfrute y creación artística musical. Por estas razones se presenta una propuesta de enseñanza instrumental que tenga en cuenta las capacidades tanto físicas como mentales del individuo, a través de la aplicación de la sofrología.

- Javier Orlando Vega Dueñas realizó una monografía denominada "*Diseño de una cartilla para el aprendizaje del saxofón alto*". *Proceso de iniciación musical dirigido a niñas entre los 8 y 9 años de edad de la banda del municipio del Cocuy*". Monografía (Licenciada en Música. Profesionalización Colombia Creativa). Universidad Pedagógica Nacional, UPN. Facultad de Bellas Artes, 2011.

La elaboración de la cartilla dirigida al aprendizaje del saxofón alto, constituye un ejercicio de investigación que se desarrolló en cuatro capítulos y un producto final. En el capítulo I se encuentra el marco referencial sobre la historia del saxofón, la enseñanza de éste instrumento en América Latina y las consideraciones pertinentes para el desarrollo de este trabajo sobre la educación musical y la relación con la teoría cognitiva. Así mismo, se elaboró el marco referencial de los materiales didácticos en el segundo capítulo, en el que se establecen la definición, estructura, clasificación, etapas del diseño, selección de materiales didácticos.

En el capítulo III, se realizó la contextualización de la Banda del Municipio El Cocuy en el que se identificaron aspectos como la historia, estructura, organización, formato instrumental, logros musicales obtenidos y la caracterización de la población de iniciación musical, a quien se dirige la cartilla. En el último capítulo, se encuentra el desarrollo de cada una de las fases que se ejecutaron para la elaboración de la cartilla para el aprendizaje del saxofón alto, dirigida al proceso de iniciación musical con niñas y niños entre los 8 y los 11 años de edad de la banda del municipio El Cocuy, como resultado de todo el proceso teórico y práctico, se entrega como material anexo la cartilla propiamente dicha.

2. INICIACIÓN MUSICAL EN EL SAXOFÓN A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN MODERNA

2.1 PEDAGOGÍA MUSICAL

La pedagogía musical trata la relación ente la música y el ser humano. En las civilizaciones más antiguas (India, China, Egipto y en tantas otras no documentadas), la música estaba ligada a funciones de gran importancia en las ceremonias; su enseñanza estaba controlada por las más altas autoridades civiles o religiosas. Las perspectivas de la educación, de la formación, de la enseñanza y del aprendizaje forman parte de la pedagogía musical. En la pedagogía musical debe distinguirse la enseñanza teórica de la enseñanza práctica.

Solo una parte de la ciencia de la pedagogía musical abarca la didáctica de la asignatura de música, impartida en los colegios e institutos como cultura general. Otras áreas son la pedagogía musical elemental, la superior y la pedagogía comparada, que se ocupa de la música y de su enseñanza en diferentes países.

En la didáctica musical, se consideran básicas una serie de cuestiones: para qué se enseña música, qué contenidos y temas son los más importantes para organizarlos en su enseñanza y sobre todo en las situaciones de aprendizaje, y de qué forma y con qué métodos se puede optimizar la enseñanza. Esto último se denomina metodología de la enseñanza musical.¹

¹ HERNÁNDEZ BRAVO, J. R., HERNÁNDEZ BRAVO, J. A., y MILÁN ARELLANO, M. A. "Actividades creativas en Educación Musical", Revista de la Facultad de Educación de Albacete, N° 25, 2010. (Enlace web: <http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos>) Consultada en fecha (20-03-2013)

Por otro lado, la pedagogía musical es parte de la pedagogía general. Los conocimientos científicos de la pedagogía general son muy importantes y validados (o no) para la musical. Esta última puede tener algunas diferencias ya que trata de la enseñanza y del aprendizaje del código musical (sonidos) en relación con las imágenes (luces) y/o con el movimiento (geometrías). Muchos de estos conocimientos provienen de investigaciones en las ciencias de la educación y de la aplicación de investigaciones en educación musical.

Así mismo, otras disciplinas como la psicología, la sociología, la antropología, la medicina, la musicología, la historia y la pedagogía artística proporcionan métodos y conocimientos importantes para la pedagogía musical.

2.2 FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN MUSICAL

A comienzos del siglo XX se inicia un movimiento en el campo de la formación musical que cuenta con figuras tan relevantes como Karl Orff, Emile Jacques Dalcroze, Zoltan Kodály, S. Suzuki o Edgar Willems.

Todos ellos destacan por presentar una pedagogía musical más moderna, basada en las relaciones psicológicas existentes entre la música, el ser humano y el mundo creado. Contribuyendo así a una mejor armonía del hombre consigo mismo al unir los elementos esenciales de la música con los propios de la mentalidad humana.

2.2.1 La teoría de Piaget en la educación musical

El niño tiene un concepto de las cosas muy diferente a los mayores, su conocimiento se basa en la observación. La teoría de Piaget se fundamenta en la adaptación de un individuo interrelacionado de forma creativa con el entorno. La interrelación se produce en el momento que el niño asimila todo lo que abarca, no sólo de su ambiente sino también de lo nuevo y desconocido.²

El crecimiento cognoscitivo atraviesa diferentes etapas que evolucionan desde la etapa sensomotriz hasta el pensamiento operativo, existiendo una variación en los niveles de la edad motivada por el ambiente físico, social y cultural. Desde esa perspectiva, el aprendizaje musical comienza con una percepción, ya sea encaminada hacia la discriminación auditiva, entonación o hacia la escucha de diferentes formas musicales.

El niño con su experiencia incluirá en su percepción una dimensión de tiempo y una conciencia musical que cada vez evolucionará más, incluso logrará objetivos más complicados relacionados con los conceptos más áridos de la educación musical, como es el caso del transporte, inversión, modulación, etc.

Para Piaget, el conocimiento musical debe adquirirse en el colegio mediante el desarrollo creativo sobre el propio ambiente sonoro, de tal forma que la inteligencia musical se irá desarrollando a medida que el individuo se familiariza con la música. Las experiencias musicales, desde sus inicios en las escuelas infantiles, deben aprovechar el desarrollo natural del niño, con lo que el crecimiento musical pasará de la percepción a la imitación e improvisación.

² Teoría de Piaget. www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=379 Consultada en fecha (24-03-2013)

En la etapa sensomotriz la imitación desempeña un papel muy importante para la adquisición de símbolos musicales. Una programación musical debe apoyarse, según Piaget, en la conciencia del niño y en la creación de sonidos musicales, donde los elementos musicales constituirán parte de la experiencia musical del niño y deberán trasladarse desde la percepción a la reflexión. Además, los conceptos musicales básicos se desarrollarán mediante el oído y el movimiento. La educación musical también debe guiar hacia la adquisición de conocimientos relacionados con las cualidades del sonido mediante el movimiento, la vocalización y experimentación.

Desde los primeros momentos de su educación musical, el niño debe encontrarse capacitado para distinguir conceptos como fuerte-débil, rápido-lento, alto-bajo, etc. Además debe ir consiguiendo poco a poco otros conceptos relativos al pulso, métrica, aire, valor de figuras, etc.

2.2.2 La formación musical de los niños. Edgar Willens

El método Willems se orienta a la educación de los niños, tratando de que cualesquiera que sean sus dones musicales puedan desarrollar a través de la música sus facultades sensorio-motrices, cognitivas y afectivas.

Abre también la puerta a las familias, apostando por una educación activa y creativa en la que el entrenamiento trascienda del recinto escolar, cobre vida e impregne toda la expresión del ser.

La actividad musical se entiende como un campo abierto y plural que favorece el desarrollo artístico y cultural en el que se combina el modo de hacer, el saber y el

ser para mejorar la inteligencia musical y la sensibilidad estética del alumno, como individualidad y como ser social.³

Entre los objetivos que Edgar Willems se marca con sus trabajos, con los que trata de hacer más humana y lúdica la educación musical enfocándola especialmente a la educación infantil, destacan tres:

- Musicales: con los que pretende que amen la música desarrollando todas sus posibilidades y abriéndose a las manifestaciones de las diversas épocas y culturas.
- Humanos: trata, que mediante la música se desarrollen armónicamente todas las facultades del individuo, haciendo hincapié en las intuitivas y creativas.
- Sociales: enfoca su método a todo tipo de alumnado, poniendo gran énfasis en el beneficioso trabajo en grupo y en su prolongación al ámbito familiar.

En conclusión, decir que para despertar en los niños el gusto por la música no basta con ponerles música para que la escuchen, hay que crear situaciones de escucha activa.

Mezclar sonido, texto y gráficos de una sola vez, limita las explicaciones teóricas, que en la educación infantil pueden resultar aburridas, y permite además trabajar con instrumentos y expresión corporal. El musicograma es la plasmación de esta forma de entender la música.

Por otra parte, el musicomovigrama se revela como la nueva tendencia para la que dibujar la música ya no es suficiente, sino que se deben plasmar los

³ Método Willems. <http://michina3.files.wordpress.com/2010/03/aproximaciones.pdf>
Consultada en fecha (27-03-2013)

sentimientos e imágenes mentales que nos produce oírlos. Y una vez escuchados esos trazos, verlos en movimiento mientras se escucha la música sobre la que se ha trabajado.

En definitiva, como afirma K. Swanwick, “todos somos potencialmente musicales, como todos somos potencialmente seres capaces de adquirir el lenguaje; pero eso no significa que el desarrollo musical pueda darse sin estimulación y sin nutrición, al igual que ocurre con la adquisición del lenguaje”.⁴

2.2.3 El método Martenot

Maurice Martenot, ingeniero y compositor francés, parte de la concepción de que el niño presenta las mismas reacciones psicosenoriales y motoras que el hombre primitivo, por lo que conviene trabajar el sentido instintivo del ritmo en su estado puro, descartando en un principio las nociones de medida y melodía.

Se argumenta en practicar, reconocer y escribir los sonidos. La audición interior antes que los conceptos, sentir antes que analizar. El corazón antes que el entendimiento. La recuperación y relajación después del esfuerzo. Formación sensorial por medio del reconocimiento de melodías y su carácter, volumen y duración del sonido, su altura, diferenciación de intervalos, discriminación polifónica y armónica. Enseñando mediante juegos como dominó, cartas, loterías, colores, etc. Objetivos que buscan la paz, la serenidad y el valor del silencio.

⁴ Proyecto Educamus Fundamentos. Educación Musical.
http://educamus.es/index.php?option=com_content&view=article&id=6:fundamentos-educmusical&catid=9:fundamentos&Itemid=119 Consultada en fecha (29-03-2013)

Los objetivos del método Martenot son: hacer amar profundamente la música; poner el desarrollo musical al servicio de la educación; favorecer el desarrollo del ser; dar medios para canalizar las energías; transmitir los conocimientos teóricos en forma viva, concretándolos en juegos musicales; formar auditorios sensibles a la calidad.

Así pues, en las actividades propias de este método, deben realizarse:

-Juegos de silencio

-Ejercicios basados en el uso del lenguaje (para Martenot, el uso de la frase verbal es el principio para la realización del ritmo).

-Audición interior

-Formación sensorial

Martenot considera que para llevar a cabo un buen trabajo rítmico es indispensable que éste se realice como repetición de fórmulas encadenadas. Los ejercicios de “ecos rítmicos” con la sílaba *la*, son células propuestas por el maestro que deben terminar en un valor prolongado para el reposo. Imitar y repetir una fórmula, desarrolla el órgano sensorial.⁵

Con respecto a la entonación, se parte de la imitación. Primero sin notación, con la sílaba *un*, que puede subir o bajar de acuerdo con el intervalo, mientras sigue el movimiento melódico con el gesto (asociación del gesto y sonido).

⁵ Método Martenot. <http://typemfba.files.wordpress.com/2012/08/4-martenot.pdf>
Consultada en fecha (29-03-2013)

Los ejercicios de relajación y los juegos de silencio, son también actividades propias de este método.

2.2.4 Método Kodály

Zoltan Kodály fue un compositor, gran pedagogo, musicólogo y folclorista húngaro de gran trascendencia. Se basó en la música campesina, la cual, según él, es conveniente que se comience a introducir en los ambientes familiares de los niños. El valor de Kodály se cifra fundamentalmente en su labor musicológica realizada en la doble vertiente de la investigación folclórica y de la pedagógica.

Su método parte del principio de que “la música no se entiende como entidad abstracta (solfeo en el plan antiguo), sino vinculada a los elementos que la producen (voz e instrumento)”. La práctica con un instrumento elemental de percusión y el sentido de la ejecución colectiva, son los puntos principales en que se asienta su método.⁶

Se puede resumir su método en los principios siguientes:

- La música es tan necesaria como el aire.
- Sólo lo auténticamente artístico es valioso para los niños.
- La auténtica música folclórica debe ser la base de la expresión musical nacional en todos los niveles de la educación.
- Conocer los elementos de la música a través de la práctica vocal e instrumental.

⁶ El método Kodály. <http://metodokodaly.blogspot.com/2009/07/que-es-elmetodo-kodaly.html>
Consultada en fecha (01-04-2013)

- Lograr una educación musical para todos, considerando la música en igualdad con otras materias del currículo.

Su método, desde el punto de vista pedagógico, se basa en la lecto-escritura, en las sílabas rítmicas, la fononimia y el solfeo relativo. Con las sílabas rítmicas, Kodály pretende relacionar a cada figura y su valor con una sílaba, con lo cual obtiene cierta sensación fonética y, por consiguiente, una relativa agilidad o lentitud en el desarrollo de las diferentes fórmulas rítmicas y su contexto global.

Ejemplos de sílabas rítmicas Ta ta ta ta ti ti ti ti ti ri ti ri ti ri ti ri. Con la fononimia, pretende indicar mediante diferentes posturas y movimientos de las manos, la altura de los sonidos y que los alumnos los identifiquen con sus nombres respectivos.

Mediante el solfeo relativo se plantea la posibilidad de entonar cualquier melodía representada en una sola línea desde el punto de la escritura musical. Esta línea representa el pentagrama convencional y en ella estarán colocadas las diferentes notas con sus nombres respectivos debajo, dichos nombres no estarían completos ya que sólo aparecería la primera letra del nombre correspondiente.

Con esta actitud y desde el punto de vista de la entonación, da igual la tonalidad en que se encuentre la obra musical original, pues siempre se podrá transportar a la tesitura más cómoda del intérprete.

2.2.5 Método Orff

Compositor alemán que elaboró un sistema de educación musical basado en el ritmo. Fundó en su ciudad natal una escuela de música, gimnasia y danza que supuso una nueva concepción de la educación musical en el mundo. Es uno de los pocos métodos activos que existen creados para la educación musical de los niños, suponiendo una verdadera alternativa para el solfeo tradicional y con un marcado énfasis en la percusión y el ritmo.⁷

Basa su metodología en la relación ritmo-lenguaje; así, hace sentir la música antes de aprenderla: a nivel vocal, instrumental, verbal y corporal. El método toma como punto de partida la célula generadora del ritmo. Se inicia con el recitado de nombres, llamadas, etc. Pretende despertar la invención de los niños; no busca elaborar un sistema rígido, sino una serie de sugerencias que sirvan al maestro como fuente y orientación de múltiples posibilidades musicales.

Al igual que Kodály, Orff toma los elementos del folclore de su país y de su tradición. Su metodología presenta el siguiente proceso: partir de la palabra para llegar a la frase, la frase es transmitida al cuerpo transformándolo en instrumento de percusión; trabajando la denominada “percusión corporal” pasando progresivamente a la pequeña percusión instrumental. Pasar progresivamente a los instrumentos de sonidos determinados. Es decir, primero se trabajan los instrumentos corporales, más próximos a los niños, (pasos, palmas, pies, pitos...) y posteriormente se abordarán los distintos instrumentos de percusión comprendidos en el denominado “Instrumentarium Orff”.

⁷ Método Orff. <http://metodologiamusicalunr.wordpress.com/metodo-orff/>
Consultada en fecha (05-04-2013)

Estos instrumentos no sólo pretenden atender las necesidades expresivas del niño, mediante la ejecución de un instrumento determinado, sino también su participación en grupo, facilitando la improvisación y la creatividad.

Sus ideas pedagógicas básicas son:

- Dar importancia a la forma de ser y comportamiento del niño.
- Desprecio por la teorización excesiva.
- Insistencia en tres conceptos: palabra, música y movimiento.

Elabora ejercicios rítmicos y melódicos, donde aparecen actividades para instrumentos de percusión (pandero, timbales, placas), flautas, etc.

El método Orff es un intento de dotar a la escuela primaria de ideas y materiales racionales para la educación musical de los niños. Allí es donde los niños se educan en un sentido amplio, desarrollan sus sentidos y aprenden. Al poner al niño en relación con la música hay que hacerlo tomando los elementos musicales en su estado más primitivo y originario, de la misma manera que obra y piensa el niño. Estos elementos, en su estado natural, son ritmo y melodía.

La base de su método es la palabra, el lenguaje. Tales palabras se convertirán en generadoras del ritmo, lo que debe ser para Orff el inicio de la música. Para todo ello, va a intentarse buscar y asociar una serie de palabras con un significado concreto, con ciertos valores musicales. Generalmente, en castellano, se proponen las siguientes:

Van van an – do an – do co – rro co – rro

Se logra así asociar una determinada sensación lingüística de velocidad (ir, andar, correr,...) con unos valores musicales más o menos breves, o lo que es lo mismo, más o menos rápidos. Orff comienza el aprendizaje con negras, ya que lo considera un pulso más natural. Por ampliación o reducción surgen las demás.

El ritmo propiamente dicho, va a ser trabajado con los instrumentos. Primero se proponen los instrumentos corporales, los más próximos a los niños (pasos, palmadas, pies, pitos,...) para más tarde utilizar una amplia gama de instrumentos de percusión que es la llamada "orquesta o instrumentos Orff", base de la actual iniciación instrumental.

Por último, también se contempla en este método la iniciación melódica. Para ello Orff acepta que hay un intervalo especialmente complejo para los niños, en un primer momento: el de 2da menor. Por ello, utilizará al comienzo las escalas pentáfonas (5 sonidos) para pasar, posteriormente, a la diatónica o heptáfona (7 sonidos).

2.2.6 Método Dalcroze

Émile-Jacques Dalcroze, pedagogo y compositor suizo, se oponía a la ejercitación mecánica del aprendizaje de la música, por lo que ideó una serie de actividades para la educación del oído y para el desarrollo de la percepción del ritmo a través del movimiento. Con este propósito hacía marcar el compás con los brazos y dar pasos de acuerdo con el valor de las notas, mientras él improvisaba en el piano. Llegó a la siguiente conclusión: el cuerpo humano por su capacidad para el movimiento rítmico, traduce el ritmo en movimiento y de esta manera puede identificarse con los sonidos musicales y experimentarlos *intrínsecamente*.

Dalcroze consiguió que sus alumnos realizaran los acentos, pausas, aceleraciones, crescendos, contrastes rítmicos, etc. Al principio se improvisaba, para luego pasar al análisis teórico.

Para Dalcroze la rítmica es una disciplina muscular. El niño(a) que ha sido formado en ella, es capaz de realizar la organización rítmica de cualquier trozo musical. No se trata de “gimnasia rítmica” sino de una formación musical de base que permita la adquisición de todos los elementos de la música. Pretende, igualmente, la percepción del sentido auditivo y la posterior expresión corporal de lo percibido (el ritmo de cualquier canción escuchada es traducido por su cuerpo instintivamente en gestos y movimientos).⁸

Aunque la metodología Dalcroze está estructurada para los diferentes niveles educativos, se centra más en la educación infantil.

Los principios básicos del método son: todo ritmo es movimiento; todo movimiento es material; todo movimiento tiene necesidad de espacio y tiempo; los movimientos de los niños son físicos e inconscientes; la experiencia física es la que forma la conciencia; la regulación de los movimientos desarrolla la mentalidad rítmica.

Para vencer las dificultades que ofrecía la respuesta corporal creó una serie de ejercicios de aflojamiento y de independencia para las extremidades, el tronco y la cabeza a fin de que sus alumnos pudieran moverse con toda libertad. También

⁸ El método Dalcroze. <http://mimamamecanta.blogspot.com/2012/09/el-metodo-dalcroze.html>
Consultada en fecha (11-04-2013)

creó una serie de ejercicios de desinhibición, concentración y espontaneidad, que les permitían reaccionar inmediatamente a una señal musical dada.

El principal objetivo era que este método fuera utilizado en los jardines de infancia y en las escuelas elementales de música, además fue aprobado por médicos y psicólogos. Fue aplicado también para niños neuróticos y retardados así como débiles mentales.

2.3 MÉTODOS ACTUALES PARA EL APRENDIZAJE DEL SAXOFÓN

EL MÉTODO KLOSÉ

El Método Klosé fue escrito en 1877, pertenece a los primeros materiales empleados para la enseñanza del saxofón, los cuales están compuestos, desde ejercicios y obras de otros instrumentos como la flauta o el clarinete adaptados al saxofón, así como transcripciones de fragmentos de óperas o las propias composiciones que tenían que interpretar los soldados músicos a quien fueron destinados.

Como su propio nombre indica (Método completo), es un material de estudio que abarca una gran extensión de contenidos de los cuales para su análisis, se va a extraer los primeros, propios del grado elemental.

De estos contenidos iniciales, dedicados a la respiración, embocadura, emisión, conocimiento de las partes del saxofón, posición del cuerpo y colocación del instrumento, son escuetos, definiéndolos pero sin desarrollarlos, utilizando un lenguaje complejo, más propio de alumnos adolescentes, careciendo de ilustraciones y actividades a realizar.

En los primeros ejercicios, por una parte, se encuentran estudios en los que se presentan varios contenidos a la vez como la respiración, la emisión, el compás, las diferentes figuraciones, alturas, signos de repetición, ligaduras y valores añadidos, etc. Siendo un problema el afrontar todos estos contenidos en el mismo tiempo, y por otra parte, el no desarrollarlos suficientemente, da lugar a una mala asimilación de los mismos

Estos ejercicios comienzan con la figuración de redondas, lo cual es más complejo para el niño, siendo para él más fácil comenzar por la figuración de negras. De la misma manera en los primeros ejercicios presenta toda la extensión llegando hasta el Do grave en la figuración de redondas, lo cual es de difícil obtención tanto por el desarrollo de la columna de aire como por la posición, debido en la mayoría de casos al desarrollo físico del alumno.

En la página ocho, se observa la combinación de los valores de redonda, blanca con puntillo en el ámbito de las dos octavas, sin ningún tipo de presentación sobre qué es el puntillo, ni sobre el registro agudo.

Continuando en la misma línea, en la página nueve y diez, se trabajan los intervalos con la combinación de diferentes valores en toda la extensión tradicional del instrumento.

En los ejercicios, de las páginas 11 y 12, se puede observar cómo emplea la figuración de corcheas sin que haya una preparación previa.

En la página 14, 15 EJERCICIOS SOBRE LOS INTERVALOS CON DIVERSAS ARTICULACIONES, se observa que el ejercicio número 1, nada tiene que ver con

el 2, ni el 2 con el 3, siendo los contenidos de cada ejercicio totalmente diferentes sin concepción, procedimiento o progresión.

De la misma forma, en el ejercicio octavo, en la página 16, aparece la figuración de semicorcheas, que unido a las notas cortas y a las acentuaciones, son contenidos sin presentación ni preparación.

Los contenidos expuestos en este libro son carentes de conceptos en ocasiones o procedimientos en otros, no favorecen las actitudes y su presentación de varios contenidos al mismo tiempo, hace que el alumno disperse su atención y no se concentre en un objetivo determinado, repercutiendo en la consecución y asimilación.

De la misma manera, se advierte una falta de progresión, presentando en las seis primeras hojas la mayoría de objetivos que se plantean para todo un primer curso y en las 16 primeras hojas, numerosos contenidos establecidos para todo el grado elemental.

EL MÉTODO JIMMY DORSEY

Este método se publicó por primera vez en 1940 y su autor, el gran Jimmy Dorsey, entonces en la cima de su popularidad, lo escribió con un completo conocimiento de las necesidades del estudiante que, después de aprender los principios rudimentarios del saxofón, se interesa en conocer nuevas técnicas de improvisación que le faciliten adentrarse en el dominio de su instrumento. Pese al tiempo transcurrido desde su publicación sigue teniendo plena vigencia, como lo demuestran sus múltiples reediciones.

Como se puede analizar este es un método para estudiante avanzado, nada favorable para la iniciación de un niño.

EL MÉTODO ISRAEL MIRA

Está pensado para niños de 8 a 12 años, no solamente en cuanto a contenido, sino también en presentación y redacción. Está distribuido en cuatro cuadernos correspondientes a los cuatro cursos del grado elemental y dos cuadernos de dúos, tríos y cuartetos para ser utilizados entre segundo, tercero y cuarto curso. Para adaptar esta metodología, se ha realizado un estudio de las diferentes programaciones didácticas del lenguaje musical con la finalidad de que los contenidos de la misma vayan sincronizados con los contenidos del lenguaje musical, ya que se comienzan a estudiar estas dos asignaturas a la par.

Otra cuestión que se ha tenido en cuenta, es la presentación de objetivos que sean bien definidos y no abordar más de uno a la vez. Otra cuestión importante es la progresión en el estudio para que cada ejercicio sea antecedente y consecuente del posterior.

Este método de Israel Mira ha sido elaborado a partir de la experiencia práctica de las clases. Conoce las aptitudes de los jóvenes alumnos y las fomenta de una manera óptima: exige pero no se excede. Se compone consecuentemente de pequeños estimulantes y sabios apartados organizados de estudio, los cuales permiten al estudiante adecuar el tiempo dedicado al estudio a sus propias capacidades individuales. Gradualmente se incluye el aprendizaje de la base musical, de manera que el alumno no tardará en estar preparado para hacer sonar las primeras melodías y canciones, incluso componer él mismo.

Este método es realmente prometedor, pero tiene una limitante que es su repertorio, puesto que se diseña con base a melodías tradicionales de España, ignorándose los diferentes entornos culturales.

Realizado este pequeño análisis se llega a la conclusión que ninguno de estos “libros” responden a métodos constructivistas del aprendizaje realmente progresivos y con contenidos conceptuales y procedimentales más adecuados a los intereses de los estudiantes de saxofón en el departamento del Huila.

Estos métodos no van enfocados a los niños, no hacen un planteamiento metodológico, por consiguiente no hay lúdica, se dedican a exigir al niño en un proceso mecánico, y no tienen en cuenta los ya mencionados planteamientos de la educación musical.

2.4 ESCUELA ACTIVA

La pedagogía progresista o educación progresista, bajo múltiples denominaciones (*escuela nueva*, *escuela activa*, *nueva educación*, *educación nueva*, etc.), es un movimiento o grupo de movimientos pedagógicos de carácter progresista, críticos con la educación tradicional (a la que acusan de formalismo, de autoritarismo, de fomentar la competitividad y de constituir una mera transmisión de conocimientos mediante la memorización, pasiva para el alumno y ajena a sus intereses – definiendo su modelo con los rasgos opuestos: educación práctica, vital, participativa, democrática, colaborativa, activa, motivadora-) que surgieron a finales del siglo XIX y se desarrollaron en el siglo siguiente, convirtiéndose en dominantes en las denominadas reformas educativas planteadas en el contexto intelectual de la revolución de 1968 (también se utilizan expresiones como pedagogía reformista o educación reformista, denominaciones que no sólo se

vinculan a las legislaciones de reforma educativa, sino a los proyectos de reforma social).⁹

La educación progresista se plantea el reto simultáneo de ser general (lo que, en la forma de enseñanza obligatoria, se terminó convirtiendo en uno de los pilares del estado del bienestar, y supone distintos tipos de integración) e individualizada (lo que supone responder a las necesidades específicas de cada alumno).

2.5 CONSTRUCTIVISMO

El constructivismo es una corriente de la pedagogía que se basa en la teoría del conocimiento constructivista. Postula la necesidad de entregar al alumno herramientas (generar andamiajes) que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y sigan aprendiendo.¹⁰

El constructivismo en el ámbito educativo propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza-aprendizaje se percibe y se lleva a cabo como proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una autentica construcción operada por la persona que aprende (por el “sujeto cognoscente”). El constructivismo en pedagogía se aplica como concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción.

⁹ Pedagogía Activa. <http://www.pedagogiaactiva.com/escuela-activa>
Consultada en fecha (20-04-2013)

¹⁰ Constructivismo. <http://teduca3.wikispaces.com/4.+CONSTRUCTIVISMO>
Consultada en fecha (28-04-2013)

Se considera al alumno poseedor de conocimientos, con base a los cuales habrá de construir nuevos saberes. No pone la base genética y hereditaria en una posición superior o por encima de los saberes. Es decir, a partir de los conocimientos previos de los educandos, el docente guía para que los estudiantes logren construir conocimientos nuevos y significativos, siendo ellos los actores principales de su propio aprendizaje. Un sistema educativo que adopta el constructivismo como línea psicopedagógica se orienta a llevar a cabo un cambio educativo en todos los niveles.

La perspectiva constructivista del aprendizaje puede situarse en oposición a la instrucción del conocimiento. En general, desde la postura constructivista, el aprendizaje puede facilitarse, pero cada persona reconstruye su propia experiencia interna, con lo cual puede decirse que el conocimiento no puede medirse, ya que es único en cada persona, en su propia reconstrucción interna y subjetiva de la realidad. Por el contrario, la instrucción del aprendizaje postula que la enseñanza o los conocimientos pueden programarse, de modo que pueden fijarse de antemano los contenidos, el método y los objetivos en el proceso de enseñanza.

La diferencia puede parecer sutil, pero sustenta grandes implicaciones pedagógicas, biológicas, geográficas y psicológicas. Por ejemplo, aplicado a un aula con alumnos, desde el constructivismo puede crearse un contexto favorable al aprendizaje, con un clima motivacional de cooperación, donde cada alumno reconstruye su aprendizaje con el resto del grupo. Así, el proceso del aprendizaje prima sobre el objetivo curricular, no habría notas, sino cooperación. Por el otro lado y también a modo de ejemplo, desde la instrucción se elegiría un contenido a impartir y se optimizaría el aprendizaje de ese contenido mediante un método y objetivos fijados previamente, optimizando dicho proceso. En realidad, hoy en día

ambos enfoques se mezclan, si bien la instrucción del aprendizaje toma más presencia en el sistema educativo.

Como figuras clave del constructivismo se puede citar a Jean Piaget y Lev Vygostki. Piaget se centra en cómo se construye el conocimiento partiendo desde la interacción con el medio. Por el contrario, Vygostki se centra en cómo el medio social permite una reconstrucción interna. La instrucción del aprendizaje surge de las aplicaciones de la psicología conductual, donde se especifican los mecanismos conductuales para programar la enseñanza de conocimiento.¹¹

2.6 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Según David Ausubel (1963), el aprendizaje significativo se diferencia del aprendizaje por repetición o memorístico, en la medida en que este último es una mera incorporación de datos que carecen de significado para el estudiante, y que por tanto son impasibles de ser relacionados con otros. El primero, en cambio, es recíproco tanto por parte del estudiante o el alumno en otras palabras existe una retroalimentación.¹²

El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de conocimientos en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender.

¹¹ Colectivo de autores CEPES Universidad de La Habana, (2000), Tendencias Pedagógicas en la realidad educativa actual, Cap. XII. Editorial Universitaria, Tarija Bolivia.

¹² Aprendizaje Significativo. www.if.ufrgs.br/~Moreira/apsigsubesp.pdf
Consultada en fecha (28-04-2013)

Aprendizaje significativo se opone de este modo a aprendizaje mecanicista. Se entiende por la labor que un docente hace para sus alumnos.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras.

El aprendizaje significativo se da mediante dos factores, el conocimiento previo que se tenía de algún tema, y la llegada de nueva información, la cual complementa a la información anterior, para enriquecerla. De esta manera se puede tener un panorama más amplio sobre el tema. El ser humano tiene la disposición de aprender –de verdad- sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica. El ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido.

El auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido. Cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, coyuntural: aprendizaje para aprobar un examen, para ganar la materia, etc. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con: conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, etc.

2.7 DIÁLOGO DE SABERES

El dialogo de saberes constituye una manera de relacionar estudiantes, docentes y comunidad; se trata de que el sujeto exprese su saber frente al saber del otro y de lo otro, pues la realidad vivida se debe incorporar a la escuela a través de sus costumbres, hábitos, creencias y saber popular.¹³

Lo cotidiano se despliega junto a lo académico y el papel de la enseñanza es transversal a la diversidad cognoscitiva. Es en este contexto donde cobra importancia el desarrollo de la investigación en la relación escuela-realidad. Así, los proyectos de investigación se constituyen en herramienta didáctica para orientar el papel del docente y despertar la motivación de los estudiantes en la búsqueda de respuestas desde la riqueza conceptual del dialogo de saberes.

2.8 LA DIDÁCTICA

El estudio de la didáctica es necesario para que la enseñanza sea más eficiente, más ajustada a la naturaleza y a las posibilidades del educando y de la sociedad. Puede decirse, además, que es el conjunto de técnicas destinado a dirigir la enseñanza mediante principios y procedimientos aplicables a todas las disciplinas, para que el aprendizaje de las mismas se lleve con mayor eficiencia.

La didáctica se interesa no tanto por lo que va a ser enseñado, sino como va a ser enseñado. No bastaba conocer bien la disciplina para enseñarla bien, es preciso más; sobre todo una conveniente formación didáctica. No es únicamente la materia lo valioso; es preciso considerar también el alumno y su medio físico,

¹³Diálogo de saberes y proyectos de investigación en la escuela. www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/26300/1/articulo4.pdf

afectivo, cultural y social. Claro está que, para enseñar bien, corresponde tener en cuenta las técnicas de enseñanza adecuadas al nivel evolutivo, intereses, posibilidades y peculiaridades del alumno.

El reconocimiento de que el niño tiene exigencias propias en el campo del aprendizaje, influyó bastante en los procedimientos adoptados por el maestro en lo que atañe a la orientación de la enseñanza y en el sentido de adaptación a las realidades biopsicosociales del escolar.

Todavía el adolescente y el adulto son tratados como “máquinas lógicas”, razón por la cual sigue predominando el más inconsecuente “Intelectualismo” basado en una pura memorización de temas.

La didáctica contribuye a hacer más consciente y eficiente la acción del profesor, y al mismo tiempo, hace más interesante y provechosos los estudios del alumno. La didáctica es la ciencia y arte de enseñar, es ciencia en cuanto investiga y experimenta nuevas técnicas de enseñar, teniendo como base principalmente la Biología, la Psicología, la Sociología y la Filosofía, es arte, cuando establece formas de acción o sugiere formas de comportamiento didáctico basándose en los actos científicos y empíricos de la educación: esto sucede porque la didáctica no puede separar teoría y práctica. Ambas deben fundirse en un solo cuerpo, procurando la mayor eficiencia de la enseñanza y su mejor ajuste a la realidad humana y emocional del educando.

De un modo más explícito, puede decirse que la didáctica está representada en un conjunto de técnicas a través de las cuales se realiza la enseñanza; reúne y

coordina, con sentido práctico, todas las conclusiones y resultados arriban las ciencias de la educación, a fin de que dicha enseñanza resulte más eficaz.

La didáctica es una disciplina orientada en mayor grado hacia la práctica, toda vez que su objetivo primordial es orientar la enseñanza. A su vez la enseñanza no es más que la dirección del aprendizaje. Luego en última instancia, la didáctica está constituida por un conjunto de procedimientos y normas destinadas a dirigir el aprendizaje de la manera más eficiente que sea posible.¹⁴

La didáctica debe conducir a la realización plena, a través de una orientación ajustada a la manera y a la capacidad de aprender de cada uno, acompañada de comprensión, de seguridad y de estímulo.

La didáctica está destinada a dirigir el aprendizaje de cada alumno, para que este se eduque y se convierta en un buen ciudadano. Los objetivos de la educación tienen que ser alcanzados, y la didáctica nos dirá como debemos proceder para que esto ocurra.

2.9 LA LÚDICA

En el transcurso del tiempo se han trabajado diferentes terminologías y entre ellas está el juego y la lúdica. Juego viene de la raíz latina IOCAR, IOUCUS: que significa divertirse, retozarse, recrearse, entretenerse, le precede del latín lúdicer, ludicruz; del francés ludique, ludus y del castellano lúdrico o lúdico que significa diversión, chiste, broma, o actividad relativa al juego.

¹⁴ Didáctica: Concepto, objeto y finalidades. <http://www.xtec.cat/-tperulle/act0696/notesUned/tema1.pdf>
Consultada en fecha (26-06-2013)

Los antiguos romanos definieron lúdica como la plástica animada y recreativa, como alegría y jolgorio. Para los hebreos era conceptuado como broma y risa, para los alemanes como placer. En el siglo XVI la pedagogía toma la lúdica como su medio de enseñanza y principio fundamental.

La Teoría de la expresión, según Bernan Mason, plantea que la lúdica desde el punto de vista biológico cumple una función como órgano activo y vivo, delimitada por los fenómenos naturales.¹⁵ A nivel sociocultural se habla del juego como acciones pasadas de generación en generación.

Estas conceptualizaciones y otras existentes permiten dimensionar que la lúdica va mucho más allá del mismo juego del hombre en ganar goce y placer, y llega a otros estados del ser que busca un desarrollo más integral, tanto a nivel individual como colectivo.

De esta misma manera, la lúdica desde este punto de vista busca la positividad, produciendo beneficios biológicos, psicológicos, sociales y espirituales entre otros, busca un hombre hacia la integralidad de ser, pensar y actuar en un constante proyecto de mejorar sus condiciones de vida.

La lúdica va mucho más allá que la recreación, el juego, el tiempo libre, el ocio, el deporte, etc., ésta trasciende al mundo cotidiano y sus labores, y si lo lúdico no se restringe a uno solo de los anteriores aspectos, se puede entender que lo lúdico se tiene en todo momento y en cada uno de esos momentos el hombre se desarrolla como ser, expresando el saber, pensar, sentir y hacer que se convierten

¹⁵Expresiones Motrices Lúdico Recreativas en la Educación Física Básica.
http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias_expo/educacion_fisica/expr_motrices.pdf

en actitudes cotidianas bien o mal desarrolladas en virtud de una misma realidad social, que genera derrumbamiento o construcción de proyectos de vida.

Si entendemos esta lúdica, se comprenderá que lúdica puede ser un concepto más amplio: un vivir y desarrollo constante, creación y relación con uno, con el otro y con el entorno, con una metodología propositiva y prospectiva, que implique una mirada real del contexto partiendo de una forma participativa para generar responsabilidad social, principios ciudadanos del ser: dar y recibir para generar actitudes de vida.

Esta lúdica cotidiana debe ser voluntaria y personal, necesita del quehacer tanto motor como cognitivamente. La lúdica debe ser comprendida en la dimensión que le corresponde a la manera como se concibe, por ejemplo, la función cognoscitiva del sujeto, la función simbólica, o los procesos psicoafectivos y éticos, y las relaciones con ellos, y no reducirla al simple juego y de un modo exclusivo a la acción.¹⁶

Reducir la lúdica a un instrumento que sirve para solucionar problemas significa desconocer y banalizar la función de la lúdica en desarrollo del ser humano. No en vano los seres humanos son recurrentes a todas aquellas formas culturales asociadas en lo inmediato con la diversión y la alegría y sobre todo la identidad del yo en lo individual y colectivo. La utilización de las formas lúdicas como estrategias sacrifica lo esencial de ella misma en el desarrollo humano, puesto que su contenido asociado a la función simbólica y a la emocionalidad no se desarrolla en sí mismo, ni es susceptible de ser educado para su cualificación y desarrollo.

¹⁶ El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

<http://educarparalohumano.blogspot.com/2011/07/el-juego-es-ludico-pero-no-todo-lo.html>
Consultada en fecha (20-04-2013)

Las formas lúdicas pueden ser comprendidas en sus determinaciones sociales y culturales, pero el sentido y el significado de la lúdica en sí misma en la existencia del ser humano debe ser comprendido y explicado, y para ello se requiere la continuidad cualitativa, a través de la interpretación del fenómeno en la conciencia del sujeto.

Existen pues, determinadas formas de la expresión lúdica que pueden estudiarse como prácticas sociales desde los métodos de la sociología y la antropología, o como acciones del sujeto desde la psicología y la epistemología. Se orienta este estudio sobre la posibilidad de concebir una función lúdica en el ser humano desde la cual se puede comprender la importancia de su desarrollo y sus relaciones con otras dimensiones del ser.

2.9.1 Sujeto Lúdico

“Queremos jugar, necesitamos jugar”. Esta frase se encuentra en el libro Biografía del Pensamiento, de los hermanos Miguel y Juan de Zubiría (1989), quienes hacen una descripción clara y precisa, de cómo la inteligencia del hombre surgió no del trabajo, sino de la vagancia, del juego. Así mismo sostienen que entre más se emplean signos representativos y conceptos el juego resulta más atractivo y valorado socialmente.

Estas reflexiones se traducen en cuestionamientos acerca de cómo el hombre en su proceso evolutivo ha desarrollado dimensiones como la lúdica, que le han permitido una transformación física, psíquica y sociológica a tal punto de encontrarse hoy frente a los más grandes avances científicos – tecnológicos.

Si se hace una parodia entre la evolución histórica del hombre, con relación a la dimensión lúdica y la evolución física y psicológica que vivencia el niño en su proceso de crecimiento, se encuentran grandes similitudes y se puede observar como el niño, al tiempo que se apoya en su dimensión lúdica para “crecer”, ésta, le permite construirse como sujeto activo de una sociedad, pero lentamente, dicha dimensión va desvaneciéndose, porque ser grande o crecer, implica dejar de ser niño y dejar de ser niño es dejar de jugar, de soñar, de fantasear y de ser feliz.

Esta apreciación es sustentada con el pensamiento piagetiano, en el cual, el desarrollo del pensamiento es comparable al crecimiento orgánico y consiste esencialmente en una marcha hacia el equilibrio. El conocimiento no se adquiere pasivamente; el sujeto lo construye por medio de la “actividad”, que lo pone en contacto con lo que lo rodea.

Por ello, Piaget, definió cuatro estadios del desarrollo cognitivo en los que señala la importancia de la actividad lúdica y el desarrollo de esta dimensión en el sujeto así:

En el *estadio sensomotor*, el niño pasa de los reflejos innatos, a acomodar y a cambiar sus reflejos a través del movimiento, el cual va acompañado de la estimulación, que generalmente se realiza a través del juego, actividad con la cual tanto el adulto que la realiza, como el bebé sienten placer.¹⁷

Otros estudios han demostrado que existe una relación entre el tipo de objetos y “juguetes” presentes en el medio ambiente del niño y las conductas sensomotoras que son parte fundamental del desarrollo cognitivo.

¹⁷ Teoría del desarrollo cognitivo. <http://www.uv.es/marcor/Piaget/Senso.html>
Consultada en fecha (20-04-2013)

Ross informó en un estudio (1974), que los niños de 12 meses se acercan más a menudo a los juguetes nuevos que a los que eran familiares y que jugaban y cogían aquellos más a menudo que estos. Con ello se puede concluir cómo los juguetes, también constituyen parte esencial en el proceso de crecimiento y maduración cognitiva del niño, al tiempo que les permiten recrearse, explorar, experimentar y desarrollar su dimensión lúdica, los cuales son componentes fundamentales del aprendizaje completo y avanzado.¹⁸

La *dimensión lúdica* continúa construyéndose en el estadio psicoperatorio, en el cual el simbolismo no verbal permite que el niño utilice los objetos con fines diferentes de aquellos para los que fueron creados. De este modo, una silla vuelta al revés puede convertirse en una elegante casa, o un palo, puede servir de pistola. Mientras que en el estadio senso-motor, el niño utiliza los objetos de un modo convencional, en el estadio preoperatorio los utiliza como símbolos de otros objetos. A medida que progresan en la utilización de los símbolos no verbales, los niños crean rápidamente ambientes en los que pueden disfrutar con las experiencias más dispares.

En un mismo día, un niño que se encuentre en este estadio puede jugar a los colegios, las casas, a las tiendas, a policía y ladrones, utilizando tan sólo unos pocos elementos. Un juego tan imaginativo es imposible en el estadio sensomotor, en el que los niños están más apegados a la realidad y son menos capaces de utilizar y entender el simbolismo. Así mismo en este estadio aparece el simbolismo verbal, utilización por parte del niño del lenguaje.

18 De Zubiría Miguel. De Zubiría Julián. Biografía del pensamiento. Editorial. Presencial Ltda. Santa fe de Bogotá 1992.

A medida que avanza la edad del niño, van cambiando sus juegos y demás actividades. Cada vez el niño es capaz de realizar juegos mucho más complejos, que poco a poco van dejando de ser juegos, para convertirse en actividades serias, *“el trabajo”*.

Con ello se implica de igual manera que los niños y jóvenes de acuerdo a su contexto familiar-social, cultural y hasta racial, presentan variaciones desde lo físico, lo social, lo psicológico y hasta lo sexual.

En este sentido, la actividad lúdica realizada por el niño, adquiere un carácter trascendental en el desarrollo físico, psicológico y cultural en general, lo que permite la construcción de un sujeto apto para vivir en sociedad, capaz de hacer aportes significativos en la transformación de su entorno.¹⁹

Ahora bien, toda esa actividad lúdica que el niño realiza durante sus primeros años de infancia, ha sido mediada o motivada inicialmente por su progenitora, que es la persona más próxima a él, luego por los demás miembros de la familia, hermanos, padres y parientes; posteriormente por sus iguales y maestros en la escuela.

La lúdica como todas las otras dimensiones del ser humano, deben ser motivadas hacia su desarrollo, tal y como lo plantean algunas investigaciones realizadas en 1976 por Suomi, S.J, Collins, M.L y otros científicos en las cuales se concluye: se diría que el juego no es una respuesta tan natural o automática como respirar,

¹⁹ Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana.
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
Consultada en fecha (28-04-2013)

comer o dormir. Este estudio sugiere que un sentimiento de seguridad proporcionado fundamentalmente por la madre a su hijo, es un requisito imprescindible para el juego.

De ahí las marcadas diferencias físicas, psicológicas y sociales entre el niño al que se le motiva para que juegue y, el que se le impide jugar sea por las causas que fuere, sea porque la madre no tiene el suficiente tiempo para acompañarlo, porque el maestro no explora esa posibilidad del niño para su aprendizaje o porque sencillamente el niño desde muy pequeño deba trabajar para ayudar al sustento de la familia, tal como sucede en la mayoría de familias de escasos recursos económicos de Colombia. La motivación hacia el desarrollo de la dimensión lúdica en el niño debe pues convertirse en prioridad, si se quiere construir sujetos equilibrados en todo sentido.

2.10 EL JUEGO

Ante todo, hay que observar la estrecha relación que existe entre el juego y el ritual con *la cultura*. El juego desborda a la cultura y es anterior a ella. El juego es una propiedad que al igual que el movimiento, es experimentado por humanos y animales, y tiene su origen con la vida misma.

El ritual es una construcción de nuestra especie y se instaura con la cultura. Su diferencia estriba en la complejidad de cada especie; entonces podemos decir que el juego cultural es el que identifica el juego del hombre. Es aquí en gran creación

LA CULTURA, en donde el juego se adapta a las particularidades de la especie humana.²⁰

Hans Georg Gadamer planteó: “Lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir en sí mismo a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consiste en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente, y puede burlar lo característico de la razón conforme a sus fines”²¹.

Si miramos el juego desde una perspectiva cultural, hay que tener en cuenta los puntos de encuentro entre éste y el ritual, y las tareas que ellos comparten, particularmente la iniciación de un individuo en la comunidad. Pierre Parlebas lo ha denominado “Ritualización Ludodeportiva”; refiriéndose a las funciones que en torno a la cultura cumple el juego. Él lo define como “una puesta en forma cultural precisa, de carácter repetitivo”, en cuanto a la organización y desarrollo de sus prácticas; y por otro lado, de ciertas modalidades del comportamiento, de los roles y sub-roles de los participantes. Es así como el juego no puede ser desvinculado de la cultura ni del paso de los cuales surge.

El juego y el ritual tienen sus propios espacios lúdicos, espacios que trascienden las barreras de lo imaginario, de lo meramente físico, espacios que solamente pueden ser transitados por sus protagonistas, no pueden ser transitados por quienes no pertenezcan al acto. De igual manera ocurre con el tiempo, éste no es medido convencionalmente en el hoy, pero también en el mañana, o en el ayer; se

²⁰ Los juegos y juguetes como herramienta educativa. <http://www.educar.org/articulos/eljuegocomo.asp>
Consultada en fecha (10-05-2013)

²¹ GADAMER, H. G. (1977), La actualidad de lo bello, Pág. 31 Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Universidad Autónoma de Barcelona.

tiene conciencia del presente, pero se puede experimentar el pasado y el supuesto futuro.

Pero también hay que tener presente que *el juego* es una importante herramienta de *la cultura*, por cuanto introduce al hombre, al universo normativo corporal. Por medio del juego se ofrecen pautas corporales que permiten la identificación de un individuo como miembro de un grupo determinado. El cuerpo es una construcción de la cultura, a través de éste participa el juego como moldeador e iniciador de las maneras que indicarán a un individuo cómo es gestualmente culto, es decir, que el código ético dado por la cultura se haga corporeidad semejante.

Ahora, si se hace referencia al *Juego Cultural*, éste es una actividad reglada, y como lo dice Valer y Paul: “Frente a las reglas del juego no cabe ningún escepticismo”. Con el juego, como con el ritual, se inicia al individuo a la normatividad, es un medio para el orden, la domesticación ética y el control. Quien no acata o irrespeta las normas, es expulsado; igual ocurre en la sociedad, quien no respeta las leyes, será castigado, he ahí la importancia del *Juego en la construcción de la Sociedad*, y en hacer de cada sujeto un constructor de sociedad.

La construcción de la sociedad comienza con la consolidación de los pactos de la amistad y de los lazos que sostienen al grupo; lazos que la hacen perdurar y perseverar. Pero también es a partir del juego y de sus normas donde se derivan los roles sociales, allí se construye *Tejido Social*.

J. Huizinga, tiene la convicción de que la cultura humana brota del juego como juego y en él se desarrolla. Para él no se trata del lugar que al juego corresponda,

entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego.²²

2.10.1 Características principales del juego.

Entre las características que podemos discriminar, algunos harán relación al juego en general, otra en especial al juego social.

- *Todo juego es, antes que nada, una actividad libre.* El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente la libertad.
- El juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento. Se juega en tiempo de ocio. Sólo secundariamente, al convertirse en función cultural, se observan los conceptos de deber y tareas vinculadas al juego.
- Cualquier juego puede absorber por completo, en algún momento al jugador de la oposición: “en broma y en serio”, oscila constantemente.
- *El juego adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea. En una palabra, como función cultural.*
- *El juego presenta limitación.* Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo. Encontramos el principio y el fin del juego. Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace.
- *La posibilidad de repetición del juego.* Una vez se ha jugado, permanece en el recuerdo como una oración o como un tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya

²² Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado.
www.aufop.com/aufop/uploaded_files/revistas/124715301610.pdf

sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera; o transcurrido un largo tiempo.

- *El juego crea orden.* Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. El juego exige un orden absoluto. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

2.10.2 Juegos de aprestamiento, una aproximación a la técnica del saxofón.

“El aprestamiento es un proceso de preparación para cualquier actividad que se quiere iniciar, es permanente en toda la vida del ser humano”.²³

Con el aprestamiento se pretende:

-Lograr que el niño se adapte sin mayor dificultad y rápidamente, al ambiente escolar.

-Propiciar el desarrollo psicobiológico del niño, que le dará madurez necesaria para un óptimo desenvolvimiento en las nuevas actividades y ejercicios que realizará en la escuela.

-Hacer que el niño pase fácilmente de la actividad espontánea del juego a la actividad planeada o sugerida en el trabajo escolar.

²³ Aprestamiento. <http://aprestamiento-karonlay.blogspot.com/2008/09/aprestamiento.html>

Características del aprestamiento

-El aprestamiento estimula la evolución de las capacidades innatas del niño. Por esta razón debe ser progresivo, ya que brinda un adecuado y oportuno entrenamiento para desarrollar las habilidades y destrezas para futuros aprendizajes.

-Proceso de aprendizaje de cada una de las experiencias; es decir, se debe pasar de lo simbólico a lo representativo, de lo general a lo particular, de lo concreto a lo abstracto.

2.11 LA CULTURA

Los seres humanos, en cualquier grupo social al que pertenezcan, son individuos únicos, con gustos, hábitos, formas de pensar y de sentir, que realizan actividades de forma única.

Sin embargo, a pesar de esa individualidad, comparte con muchas otras personas de su entorno social, algunas expresiones como fiestas, costumbres, tradiciones, leyendas, juegos, creencias, símbolos y una historia, las cuales contribuyen a la formación de su identidad como colectivo.

Aunque se trate de una cultura muy primitiva o una muy desarrollada, siempre estará condicionada por los factores externos que los rodean. Es decir, de acuerdo al ambiente en que se desarrolle una cultura, así mismo desarrollará técnicas que le permitan solucionar sus necesidades básicas con la utilización de elementos que haya en su entorno. De ahí que una cultura surja o se desarrolle a partir del mejoramiento de sus técnicas, su organización en cuanto a leyes y la eficiencia del grupo.

Las vivencias como grupo social determinado, los identifican y se diferencian dentro de un todo social llamado Sociedad. Cuando se siente parte de una historia y de una tradición común, se fortalece su sentido de pertenencia y se identifican como miembros de una familia y de una región determinada.

2.11.1 ¿Qué es la cultura?

Son los diversos aspectos de la vida que compartimos, tanto los propios como los que nos son comunes, los que son aprendidos del entorno y de las personas con quienes compartimos un determinado territorio.

Algunos antropólogos piensan que la Cultura incluye los comportamientos adquiridos, así como las creencias, actitudes, valores e ideales que caracterizan a una sociedad o población determinada.

La personalidad y el proceso de socialización que se haya tenido, van de la mano. El contexto, es decir el lugar donde nacemos y crecemos, determinan nuestra personalidad. Son múltiples los aspectos sociales y culturales que en continuo y permanente interacción nos permiten la configuración de nuestra identidad y el reconocimiento de la cultura a la que pertenecemos.²⁴

La cultura se vive, se aprende y se transmite principalmente a través del lenguaje simbólico, ya que a través de él se pueden representar el significado, sin que necesariamente el objeto al cual se refiere se encuentre presente.

²⁴ Importancia de la cultura. <http://www.importancia.org/cultura.php>
Consultada en fecha (12-05-2013)

En el ámbito cultural, la lúdica tiene esencia en los factores de interacción y corresponde a la relación de lo lúdico en la función con grupos humanos y sus correspondientes implicaciones socio afectivas, sobre el desarrollo de la personalidad y la construcción de lo subjetivo.

La práctica lúdica vista desde la perspectiva cultural tiene significado en un determinado grupo de actores que hacen acciones prácticas, pero esas pueden resultar muy lúdicas porque no encuentran elementos de identidad en ello.

Frente a estos hechos, la Lúdica particular debe trascender lo colectivo. Identidad implica la participación de lo particular en lo universal.

De acuerdo con estos planteamientos, la lúdica sólo tendrá significado cultural cuando se trasciende de lo particular a lo general; digamos que allí pueda existir el sentido del reconocimiento verdadero de lo lúdico desde la instancia cultural.

En otro ámbito es comprensible desde lo socio cultural y la relación con la construcción de experiencias de vida, las que se identifican como procesos de socialización del individuo.

“Allí se aprenden las prácticas sociales y las condiciones que la REPRODUCEN, en los diferentes contextos culturales. Allí surgen sus sistemas de valores, recreados en acciones lúdicas (rituales) competencias, espectáculos públicos y juegos”.²⁵

²⁵ Díaz Héctor Angel. Desarrollo de la función lúdica en el sujeto. Pág. 25.

Ahora bien, cuando las acciones lúdicas, son observadas desde la emocionalidad, allí se encuentran como insumos las simbologías que permiten la creación de imaginarios, estos se expresan de múltiples formas de acciones que existen en la cultura.

De hecho, los juegos tradicionales emergen como estructuras que configuran los anteriores aspectos. Las culturas se alimentan de repertorios de expresiones simbólicas, de interpretaciones, que se inician en los colectivos sociales.

A grosso modo se puede pensar desde lo empírico que allí prevalecen cierto tipo de motivaciones que hacen posible la continuidad.

Desde el ámbito de su concepción, la cultura se entiende como “aquel todo complejo que incluye conocimientos, creencias, el arte, la moral y las costumbres, hábitos y capacidades adquiridas por el hombre en pertenencia social.

“Este tipo de concepciones de manera significativa acoge poco si la esencia de las acciones lúdicas entre los cuales el arte configura una de mayor representatividad”²⁶.

Dentro del desarrollo de esta monografía es trascendental el tema de la cultura, debido a que el proceso de investigación es llevado a cabo específicamente en el Departamento del Huila, región que presenta factores característicos en su población, lenguaje, juegos y tradición musical; aspecto que ratifica la necesidad

²⁶ Díaz Héctor Ángel. Desarrollo de la función lúdica en el sujeto. Pág. 26.

de sistematizar un aprendizaje del saxofón para los niños, contextualizado desde el conocimiento y repertorio de su comunidad. Por lo que resulta disímil generalizar desde un principio la aplicación de métodos extranjeros en la enseñanza de este instrumento, desconociendo el entorno social de la región.

3. METODOLOGÍA

Esta investigación es una investigación cualitativa de carácter descriptivo – interpretativo, ya que da cuenta de los factores subjetivos de la población objetivo en cuanto a elementos simbólicos representados en los juegos de aprestamiento en la enseñanza del saxofón.

Población

Está comprendida por los estudiantes de saxofón de la banda escuela de la Corporación Sinfónica del Huila, los padres de familia, docentes y algunos maestros de bandas municipales del departamento con sus respectivos alumnos de saxofón.

Muestra

Se toma como muestra los estudiantes de saxofón con edades comprendidas entre los 9 y los 12 años, de algunos procesos bandísticos en el Departamento del Huila.

Instrumentos de recolección de información

Para esta investigación los instrumentos utilizados son:

La Observación

De carácter sistemático-estructurado, permite estar en contacto directo con la realidad para tomar la información importante sobre los acontecimientos de

carácter lúdico-motivacional de los niños y niñas en las acciones programadas, y posteriormente registrarla a través de un cuadro como diario de campo.

OBSERVACIÓN DE LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO POR PARTE DE LOS DIRECTORES DE LAS BANDAS MUNICIPALES

Fecha	
Hora	
Municipio	
Lugar	
Profesor	
No. De estudiantes	
Nombre del juego	
Descripción del juego	
Reacción de los niños <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se sintieron bien? • Pudieron realizar fácilmente el juego? • Que dificultades se presentaron? 	
Actitud del profesor <ul style="list-style-type: none"> • Cómo se relaciona con los niños? • Explica bien? • Participa en el juego? 	
Cómo asocia el profesor este juego a la enseñanza del saxofón como técnica de aprestamiento.	

La encuesta

Con el fin de recolectar información para el desarrollo de esta investigación, se realizó una encuesta a 10 directores de bandas del departamento del Huila, correspondientes a los municipios de:

Altamira, Neiva, Campoalegre, Colombia, El Pital, Gigante, Íquira, Palermo, Villa Vieja, Yaguará. (Tabulación de datos de la encuesta, Ver anexo No. 9).10.

ANÁLISIS Y RESULTADO DE LA ENCUESTA REALIZADA A DIEZ DIRECTORES DE BANDAS MUNICIPALES EN EL DPTO. DEL HUILA

1. En la actualidad enseña usted saxofón a alumnos entre los 9 y los 12 años?

El 90% de estos directores cuenta con la presencia de niños que están en el rango de edad comprendido entre los 9 y los 12 años en la enseñanza del saxofón.

2. Cuántos alumnos?

Los directores dentro de sus clases de saxofón manejan un promedio de 4 estudiantes

3. Aplica usted el juego en la enseñanza del saxofón en niños de 9 a 12 años de edad?

Solo el 60% de los directores admite la presencia del juego dentro de sus clases.

4. Qué juegos, y para qué?

Principalmente son juegos basados en la rítmica, lectura, sonido, entrenamiento auditivo, rondas y creatividad.

5. Usted conoce y aplica juegos de aprestamiento en la enseñanza del saxofón?

Tan solo la mitad de estos directores conoce juegos de aprestamiento y los aplica dentro de la enseñanza del saxofón.

Cuáles y para qué?

Aquellos relacionados con la relajación, calentamiento, respiración, articulación, digitación, memorización.

Estos juegos se aplican para proveer al estudiante de los medios necesarios que requiere un aprendizaje con mucha más facilidad, también para hacer visible lo intangible y que el estudiante aprenda significativamente, siendo él quien construya sus propias conclusiones

6. En la enseñanza del saxofón usted implementa juegos, rondas o repertorio propios de la región?

El 60% de los directores encuestados implementa juegos, rondas y repertorio propio de la región.

Cuáles?

Repertorio con base a sanjuaneros, cañas, guabinas, rajaleñas, bundes y canciones infantiles.

7. Considera usted importante el juego en la enseñanza del saxofón?

La totalidad de los encuestados considera importante el juego en la enseñanza del saxofón. Porque de esta manera el niño puede desarrollar todas sus capacidades, porque es una forma práctica, interesante y agradable que facilita el aprendizaje y lo hace duradero. Porque el alumno aprende mientras disfruta

8. Durante su carrera de enseñanza cuántos alumnos de saxofón ha conseguido formar usted?

Los directores encuestados durante su carrera de enseñanza han conseguido formar un promedio de 12 saxofonistas.

9. Actualmente cuántos de estos alumnos siguen dedicados al saxofón?

Actualmente de estos alumnos siguen dedicados al saxofón un promedio de 6 ejecutantes.

Por qué considera usted que aún siguen dedicados a este instrumento?

Los directores encuestados responden a esta pregunta argumentando lo siguiente. Porque encontraron en el saxofón una forma de aprovechar el tiempo libre, porque lo han visto como un proyecto de vida, porque gracias a su buena formación musical lo tienen como una fuente de trabajo, porque lo ejercen como estudiantes, porque encontraron en el saxofón un mecanismo de relajación y goce espiritual.

10. Considera usted según su experiencia, que los alumnos de saxofón aprenden más utilizando juegos o sentados frente a un atril?

El 60% de los encuestados considera que los alumnos de saxofón aprenden más utilizando juegos que sentados frente a un atril. Un 10% no sabe que responder frente a esta pregunta, y el 30% considera que no.

Quienes respondieron que los alumnos de saxofón aprenden más utilizando juegos, justifican su respuesta considerando que el aprendizaje de esta forma es más atractivo e interactivo, también consideran que de esta forma los estudiantes están más motivados y receptivos dentro de una clase dinámica y divertida.

El 30% que respondió que no a esta pregunta, consideran que el aprendizaje es una mezcla entre lúdica y una sana disciplina, no todo puede ser juego.

11.Cuál es la principal razón por la que usted considera que los alumnos de saxofón en la mayoría de los casos desertan de su aprendizaje?

Los encuestados creen que las principales razones por las que los alumnos de saxofón en la mayoría de los casos desertan de su aprendizaje son: la pereza y el facilismo que expresan los estudiantes, la falta de instrumentos disponibles en los procesos de enseñanza, la falta de creatividad o recursos por parte de los

educadores, por la falta de oportunidad que brindan los padres y las alcaldías, la falta de interés y la falta de disciplina imperante en los estudiantes.

12. Usted ha inventado algún juego?

El 50% de los encuestados ha inventado un juego.

Con el propósito de captar la atención y concentración del niño, también para demostrarle a través de éste diferentes aspectos técnicos, para practicar las notas y las articulaciones, para innovar e implementar nuevas estrategias y así dejar la rutina, para facilitar la interpretación en el saxofón.

13. Es o puede ser el saxofón una herramienta para mejorar la convivencia?

Todos los encuestados afirman que el saxofón es una herramienta para mejorar la convivencia.

Porque hace al hombre más sensible, porque con este instrumento los niños y jóvenes pueden desarrollar sus habilidades, permite trabajar en equipo, tener tolerancia y respeto por sus compañeros, porque es una herramienta útil para lograr el desarrollo integral de la persona, porque potencia la creatividad, porque sirve de herramienta de sensibilización y de interacción con la sociedad, porque en su aprendizaje se adquieren valores, se adquiere ternura y nobleza, porque conlleva a una comunidad más pacífica, porque con este instrumento se logra un acercamiento hacia la comunidad y así tener más amigos.

La ausencia del juego en las clases de saxofón es una verdadera ironía debido a que los mismos directores coinciden en afirmar que la música en si debe ser un juego integral que ofrece la posibilidad de crear, proponer y trascender, pero a pesar de ello no brindan espacios ni propuestas a sus estudiantes para jugar.

A continuación se presenta el formato de la encuesta.

ENCUESTA A LOS DIRECTORES DE BANDAS MUNICIPALES EN EL DPTO. DEL HUILA

Nombre: _____

Director Banda Municipal de: _____

Fecha _____ Lugar _____

Estudios realizados: _____

1. En la actualidad enseña usted saxofón a alumnos entre los 9 y los 12 años?

Si _____ No _____

2. Cuántos alumnos? _____

3. Aplica usted el juego en la enseñanza del saxofón en niños de 9 a 12 años de edad?

Si _____ No _____

4. Qué juegos, y para qué?

5. Usted conoce y aplica juegos de aprestamiento en la enseñanza del saxofón?

Si _____ No _____

Cuáles y para qué?

6. En la enseñanza del saxofón usted implementa juegos, rondas o repertorio propios de la región?

Si _____ No _____

Cuáles? _____

7. Considera usted importante el juego en la enseñanza del saxofón?

Si _____ No _____

No sabe _____

Por qué?

8. Durante su carrera de enseñanza cuántos alumnos de saxofón ha conseguido formar usted?

9. Actualmente cuántos de estos alumnos siguen dedicados al saxofón?

Por qué considera usted que aún siguen dedicados a este instrumento?

10. Considera usted según su experiencia, que los alumnos de saxofón aprenden más utilizando juegos o sentados frente a un atril? Si _____ No _____

No sabe _____

Por qué?

11.Cuál es la principal razón por la que usted considera que los alumnos de saxofón en la mayoría de los casos desertan de su aprendizaje?

12. Usted ha inventado algún juego? Si_____ No_____

Con qué propósito?_____

13. Es o puede ser el saxofón una herramienta para mejorar la convivencia?

Si _____ No_____

Por qué?

La Entrevista

Posibilita obtener una información veraz sobre las intencionalidades de los niños y maestros en su actitud lúdica – motivacional. Dando la oportunidad de ampliar y obtener la información con el propósito de concretar aquellos factores que se pudieron escapar de la simple observación.

Se entrevistó al Maestro William Rojas, profesor de saxofón del Departamento de Música de la Universidad Pedagógica Nacional. (Ver anexo No. 8)

Trabajo de Campo

Esta investigación tiene un desarrollo de carácter formal, donde se ejecutan un conjunto de acciones lúdicas consistentes en juegos de aprestamiento, recreativos y deportivos; las cuales se han programado con anticipación, al igual que la selección de los niños, quienes de manera natural se disponen a interactuar según lo dirigido por la investigación, para lograr los objetivos propuestos y llegar a una conclusión.

4. PROPUESTA

La siguiente propuesta es el resultado de la investigación realizada en diferentes escuelas de formación musical en el Departamento del Huila, teniendo como protagonistas a los directores de dichos procesos que incluyen los juegos de aprestamiento en los procesos de enseñanza del saxofón.

Para la aplicación y desarrollo de esta propuesta es indispensable una actitud dinámica y enérgica por parte del profesor, también es importante que el docente conozca los juegos perfectamente y los sepa explicar de una forma muy natural, sin llegar a complicar su desarrollo con explicaciones irrelevantes, como tampoco mencionar al alumno la técnica de aprestamiento que se está interiorizando.

Tratándose de procesos bandísticos el lugar ideal para realizar la propuesta es el salón de ensayo, el cual debe brindar un ambiente agradable y apto para el aprendizaje, libre de distracciones y muy bien aseado. En lo posible contar con sillas si así lo requiere el ejercicio y poseer todo el material de los juegos al día y en el orden que la propuesta dispone.

No es necesario en la etapa de los juegos que cada niño tenga su saxofón, puesto que el niño se halla en un proceso de adaptación, se recomienda primero realizar toda la propuesta y posteriormente llegar al instrumento. Cuando el estudiante llegue a la práctica instrumental, si el profesor nota algún aspecto inconsistente en la ejecución del saxofón, al final de la jornada de estudio se pondrá de nuevo en práctica el juego que conlleve a superar esta inconsistencia.

Para la realización de la propuesta se aconseja trabajar los juegos en grupo, conformado mínimo de tres estudiantes máximo de seis.

El juego se desarrolla en diez sesiones, cada sesión tarda dos horas. Para su aplicación se hacen dos sesiones semanales, lo que supone cinco semanas para el desarrollo de la guía completa. En cada sesión se llevará a cabo un juego, que podrá ir después de un calentamiento y estiramiento corporal.

Dependiendo de las aptitudes e intereses de los niños el profesor está en la libertad de crear y aplicar nuevos juegos que conlleven a una retroalimentación de los requerimientos observados en clase.

Esta propuesta sugiere emplear dentro de la práctica instrumental los saxofones más comunes como el soprano, alto y tenor, debido a su fácil aparición dentro del ámbito bandístico y la comodidad en la ejecución de los niños.

Esta investigación se condensa en diez juegos de aprestamiento que se presentan a continuación.

ENSEÑANZA DEL SAXOFÓN EN NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS A TRAVÉS DEL JUEGO EN EL DEPARTAMENTO DEL HUILA

1. JUEGO DE LOS DEDOS

Juego aportado por Ricardo Bolívar Peña, director de la banda de Villavieja-Huila.

DESCRIPCIÓN

Este juego consta de dos palos de escobero que miden 20 cm. de largo, por estudiante. (Ver anexo No. 1)

El estudiante, sentado, con cada mano individualmente sujeta un palo a la mitad con la yema de los dedos, estando éstos ligeramente separados como sosteniendo un vaso. Luego el profesor induce al estudiante a que juegue con cada palo imaginando que es un avioncito que va volando libremente.

El profesor realiza este gesto acompañándolo con la sílaba onomatopéyica “yum” simulando el sonido del avión. Mientras mueve sus brazos en diversos sentidos explica que: “la mano tiene que estar súper cómoda, redondita, bonita y nunca va a cambiar de posición”. En caso de que el estudiante sujete el palo con la punta de los dedos, se le hará énfasis en la primera regla del juego que es sujetarlo con la yema, indicándole a través del ejemplo.

Seguidamente el estudiante, de pie, toma los palos de la parte inferior sujetándolos en posición vertical con la yema de los dedos, los cuales empiezan a subir uno a uno por el palo sin dejarlo resbalar llegando al extremo superior, luego

uno a uno desciende hasta llegar de nuevo a la parte inferior. Una forma de explicar este ejercicio es compáralo con el caminar de la araña.

Posteriormente se sujetan los palos a la mitad en posición vertical con la yema de los dedos y se le pide al estudiante que retire rápidamente sus dedos índices y los regrese de nuevo repetidas veces, luego el mismo proceso con los dedos corazón, anular y meñiques, devolviéndose con los dedos anular, corazón e índice. Al realizar este juego se le solicita al estudiante separar ligeramente los codos del cuerpo y conservar las manos relajadas.

Ahora se le pide al estudiante retirar rápidamente sus dedos índices y corazón simultáneamente y regresarlos de nuevo repetidas veces recordándole que los demás dedos deben permanecer ligeramente separados sin unirse. Luego se aplica lo mismo con los dedos corazón y anular, anular y meñique, índice y anular, corazón y meñique. En este juego se debe hacer claridad sobre la regla de solo levantar los dedos que se mencionan, el resto debe permanecer unidos al palo.

Para relajar un poco la mano de la tensión que pueda ocasionar este juego el profesor pide a sus estudiantes que suelten la mano agitándola suavemente, y jueguen al avioncito de nuevo con los mismos palos.

TÉCNICA DE APRESTAMIENTO EN EL JUEGO DE LOS DEDOS

Este juego se utiliza para mejorar la posición de la mano y la digitación en el saxofón. Es común encontrar en estudiantes avanzados grandes problemas técnicos de digitación en el saxofón, puesto que en algunos casos levantan mucho los dedos, algo que no es muy recomendable, como también cerrar los platos y

llaves del saxofón con las falanges, lo que no permite una digitación fluida y cómoda de este instrumento.

Este juego implica imaginación, concentración, motricidad fina, lateralidad, espacialidad y relajación, algunos de los aspectos que el estudiante debe consolidar antes de llegar al instrumento.

2. JUEGO DE LA PIPA (SOPLANDO LA PIPA)

Juego aportado por Pedro Dussán Salazar, profesor de instrumentos maderas en el proceso Batuta Huila.

DESCRIPCIÓN

Básicamente este es un juguete que se puede adquirir en una piñatería, que consta de una pipa, una canastica y una pelotica. La canastica se introduce en el tambor de la pipa, y posteriormente dentro de la canastica se coloca la pelotica, luego el estudiante sentado o de pie, lleva el bisel de la pipa a la boca, sujetándolo a la mitad de los labios, los brazos permanecen abajo, seguidamente el estudiante toma aire por la comisura de los labios y luego sopla de forma muy cuidadosa a través de la pipa evitando la caída de la pelotica, pero también debe soplar lo suficiente para que ésta flote. Lo ideal es que la pelotica quede siempre a la misma altura en el aire como si fuera un planeta levitando. (Ver anexos No. 2 y 3)

Se pueden realizar series de 6, 8 y 10 tiempos (♩=90), buscando durante estos tiempos tener la pelotica suspendida totalmente en el aire; descansando en 3 tiempos e inhalando en un cuarto tiempo para comenzar de nuevo.

TECNICA DE APRESTAMIENTO EN EL JUEGO DE LA PIPA

En este juego la columna de aire es muy importante, pues debe ser muy sutil, cualquier exceso de aire va a sacar la pelotica de la canasta, pero poco aire ni siquiera la moverá. A la hora de interpretar el saxofón pasa lo mismo, puesto que lo que se busca es mucha calidad de aire que permita una vibración uniforme en el instrumento para lograr estabilidad en el sonido.

Con este juego se busca principalmente unificar la salida de aire y ayudar a controlar la respiración (inhalación - exhalación).

Con este juego se puede lograr:

- Una columna de aire muy constante y apoyada
- Emisión de aire parejo
- Alargar la respiración
- Una afinación más estable
- Mejor sonido
- Mayor velocidad de aire
- Mejor manejo diafragmático en el proceso de la respiración.
-

3. JUEGO: LOTERÍA DE LOS ACCESORIOS Y PARTES DEL SAXOFÓN

Juego aportado por Reinel Bolívar, director de la banda de Íquira Huila.

Cartón No. 1



Cartón No.2



Cartón No 3



DESCRIPCIÓN

Para la realización de este juego se necesitan mínimo dos estudiantes y máximo tres. Cada estudiante toma solo un cartón de los tres anteriores.

Cada cartón contiene ocho imágenes diferentes con su respectivo nombre que indican un accesorio o parte del saxofón. En este caso se ha de emplear los tres cartones, que en su totalidad contienen 24 imágenes. En una bolsa oscura se depositan 24 fichas individuales que contienen los mismos motivos de los tres cartones. El profesor es el encargado de depositar en la bolsa una a una las fichas, habiéndolas previamente leído y enseñado a los participantes.

Luego el profesor bate varias veces la bolsa y saca una ficha, lee en voz alta el accesorio o parte del saxofón que salió en la ficha y lo hace visible. El estudiante que en su cartón contenga este motivo levanta la mano y dice: "ese accesorio, o

parte corresponde a mi saxofón”, recibe la ficha y la coloca sobre su igual en el cartón, dejando la imagen de la ficha siempre hacia arriba.

Este procedimiento se repite varias veces hasta que algún estudiante sea el primero en completar los ocho motivos de su cartón, quien exclamará: “lotería, ahora está completo mi saxofón”. Y ese será el ganador, el profesor podrá tener preparada cualquier recompensa para este estudiante.

TÉCNICA DE APRESTAMIENTO EN EL JUEGO DE LA LOTERÍA.

Con este juego el estudiante reconoce y aprende las partes del saxofón y sus accesorios, aspecto fundamental para la unificación de un mismo lenguaje entre estudiantes y profesor. Constituye además en el estudiante desde su iniciación un hábito por designar con los nombres precisos las estructuras e implementos que hacen parte del saxofón.

Es muy común apreciar estudiantes que no reconocen las partes del saxofón, y cuando éste presenta algún daño les cuesta trabajo remitirse al daño y su ubicación, empleando términos poco convencionales como: “el cosito, el vaino, el churumbelo, la patica, la pestañita, etc.” que para un lutier profesional sería imposible descifrar en caso de un diagnóstico a larga distancia.

Todo esto se debe al afán con que muchas veces los profesores preparan a sus estudiantes, con el fin de obtener “resultados rápidos”, sin tener en cuenta el verdadero retraso que ello implica, y lo sencillo que es implementar un juego en clase.

4. JUEGO DE LA VELA (SOPLANDO LA VELA)

Juego aportado por Julio Cesar Vivas, director de la banda de Palermo Huila.

DESCRIPCIÓN

Primero el estudiante de pie (erguido totalmente) dispone la boca de forma natural como si fuera a silbar, y luego se le pide que silbe. Luego se le solicita que silbe pero ahora sonriendo un poco, no importa si sale o no el silbido, lo importante es la interiorización del gesto.

Posteriormente realizando este gesto sin que suene el silbido, al estudiante se le pide que sienta la salida de la columna de aire a través de la boca, para la explicación de esto el profesor coloca su mano derecha en frente de sus labios y luego la desplaza como si fuese empujada por el mismo aire describiendo un recorrido oblicuo.

Ahora el estudiante siempre bajo la supervisión de su profesor sujeta una vela encendida, con su mano derecha y se le pide que ubique la llama de ésta a la altura de sus labios a una distancia de 7 Cm. y se le indica que con el chorrillo de aire que se va emitir a través de la boca (como si estuviera silbando) va a mantener la llama sin apagarla de color azul el mayor tiempo posible. Antes de empezar se le pide que recuerde el gesto ya interiorizado y lo plasme, y posteriormente lo realice frente a la vela teniendo en cuenta la indicación dada. Si la llama se apaga el profesor con un encendedor será quien la prenda de nuevo.

Lograda esta primera fase del juego se le pide al alumno que aumente en un eje frontal la distancia que hay entre sus labios y la vela a 14 Cm y descendiéndola un

poco, manteniendo la llama de color azul en todo momento. Superado este reto se le pide al estudiante que aumente la distancia a 28 Cm, descendíendola otro tanto, conservando la llama igualmente azul. Finalmente la vela se ubica a la mayor distancia que el brazo lo permita conservando la característica azul de la llama y el recorrido del aire.

TÉCNICA DE APRESTAMIENTO EN EL JUEGO DE LA VELA.

Con este juego se pretende afianzar la forma de la embocadura, fijar la dirección del aire y el apoyo en la respiración para aprender a tocar el saxofón. La idea es mantener y sostener la columna de aire al momento de colocar la llama azul en la vela apoyando el aire desde la región abdominal, acción similar y requerida en la ejecución del saxofón.

5. JUEGO DE LA DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

Juego aportado por Ever Duque Cano director de la banda de El Agrado Huila.

DESCRIPCIÓN

Inicialmente el profesor hace una presentación del saxofón explicando que éste es un instrumento de viento madera, habla un poco de su inventor, de su historia, de su familia (presentando cada uno de sus miembros) y posteriormente con la ayuda de alguien o el profesor mismo produce en cualquier saxofón la nota más grave que este le pueda generar y la asocia con el pito de un buque, luego ejecuta la nota más aguda que logre producir con el saxofón asociándola con el cantar de un ave.

Luego al estudiante se le vendan los ojos y se le pide que cuando escuche un buque pronuncie las sílabas foon – foon – foon –foon, y cuando escuche un ave pronuncie las sílabas tiu – tiu – tiu – tiu. Sonará primero cualquier nota del registro grave en el saxofón, si el estudiante acierta pronunciando foon - foon, el sonido se tornará agudo. De no ser así el sonido del buque perdurará hasta que el estudiante lo reconozca. Posteriormente sonará una nota aguda y el estudiante tiene la tarea de reconocerla rápidamente, de no ser así el buque volverá a sonar para ser detectado y cuando esto suceda volverá a aparecer el ave esperando las sílabas tiu - tiu. Se repite este mismo juego 5 veces con notas diferentes alternando registro grave y agudo.

Posteriormente al estudiante se le quitará la venda de los ojos y se le interpretará una melodía con el saxofón soprano, cuando el instrumento termine se le pedirá al estudiante que lo asocie con la palabra *pequeño*; luego la misma melodía sonará (en el mismo tono real) con el saxofón alto, cuando acabe este instrumento se pedirá que lo asocie con la palabra *mediano*; después se ejecutará igual melodía en el saxofón barítono (en el mismo tono real), cuando finalice la melodía se le pide que lo relacione con la palabra *grande*.

Acto seguido, al estudiante se le vendan los ojos de nuevo y se le interpretará una nueva melodía con el saxofón alto, cuando finalice la melodía el estudiante debe asociar el instrumento que sonó con alguna de las *tres palabras anteriores*, sea cual sea su respuesta sonará el saxofón soprano con una nueva melodía en lo posible en su registro agudo, igualmente debe asociar esta sonoridad con alguno de los *tres términos anteriores*, sea cual sea su respuesta sonará el saxofón barítono con una nueva melodía, en lo posible en su registro grave, el estudiante debe asociar esta sonoridad con alguna de las *tres anteriores palabras*.

Si el juego de discriminación es bien asociado con los tres términos sin ninguna equivocación allí habrá terminado, pero si no se han obtenido los resultados esperados se jugará de nuevo solamente con el saxofón soprano y el barítono relacionándolos con las palabras “*pequeño*” y “*grande*” respectivamente.

Finalmente, con los ojos descubiertos el estudiante escuchará una melodía ejecutada por un clarinete bajo, el cual previamente será presentado, luego la misma melodía por un fagote que al igual que el clarinete previamente será presentado y por último la misma melodía por un saxofón alto, el cual el estudiante ya conoce. Seguidamente al estudiante se le vendan los ojos y sonará una melodía en el fagote, luego una melodía en el saxofón alto y una melodía en el clarinete bajo. Se le pedirá al estudiante que nombre el orden en el que intervinieron estos instrumentos.

Si no se tienen todos estos instrumentos el profesor podrá emplear grabaciones de dichos instrumentos, pero siempre teniendo en cuenta el orden propuesto y la secuencialidad del juego.

TÉCNICA DE APRESTAMIENTO EN LOS JUEGOS DE LA DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

Estos juegos permiten desarrollar la habilidad de diferenciar sonidos semejantes o diferentes.

Allí se trabajan aspectos tales como: la percepción auditiva, los canales sensoriales (relación visual-auditiva), la memoria auditiva, entrenamiento auditivo, el timbre, la altura. Aspectos esenciales que deben estar muy bien fundamentados en los conceptos básicos de cualquier músico.

6. JUEGO: EL ROMPECABEZAS (LA FAMILIA DEL SAXOFÓN)

Juego aportado por Miguel Peña, director banda Altamira Huila.



DESCRIPCIÓN

Este juego consta de una fotografía, y un rompecabezas de 35 piezas que contienen la imagen de la familia del saxofón y que el estudiante debe unir de manera lógica teniendo en cuenta el motivo de la fotografía para reproducir una imagen semejante. Una vez armado el rompecabezas se coloca un cartón sobre las fichas y estas se giran para que el dibujo quede hacia abajo, apareciendo la siguiente lectura, que el estudiante debe hacer sin perder de vista la fotografía inicial:

Diez miembros de la familia del saxofón (del más grande al más pequeño):

- Contrabajo en *sib*
- Bajo en *sib*
- Barítono en *mib*
- Tenor en *sib*
- Melódico en *do*
- Alto en *mib*
- mezzosoprano en *fa*
- Soprano en *sib*
- Soprano en *Do*
- Sopranino en *mib*

TÉCNICA DE APRESTAMIENTO EN EL JUEGO DEL ROMPECABEZAS

En este juego se desarrolla una experiencia y una aproximación directa al saxofón, pues el estudiante es inducido a construir por sí mismo la denominación de los instrumentos que componen la familia del saxofón, y desde allí poder hacer referencia o alusión a alguno de ellos empleando su nombre específico y reconociendo su fisionomía. Algo que es de suma importancia en los procesos de reconocimiento visual de este instrumento para su distinción.

7. JUEGO DE LOS TRABALENGUAS

Juego aportado por Juan Diego Rojas Vargas, director banda Colegio Salesiano Neiva Huila.

- El cielo está engarabintantingulizado, ¿quién lo desengarabintantingulizará? El desengarabintantingulizador que lo desengarabintantingulice, buen desengarabintantingulizador será.
- Un tubo miró un tubo y otro tubo lo detuvo. Hay tubos que tienen tubos pero este tubo no tuvo tubo.
- Tengo un tío cajonero que hace cajas y calajas y cajitas y cajones. Y al tirar de los cajones salen cajas y calajas y cajitas y cajones.
- Treinta y tres tramos de troncos trozaron tres tristes trozadores de troncos y triplicaron su trabajo, triplicando su trabajo de trozar troncos y troncos.
- Compadre de la capa parda, no compre usted más capa parda, que el que mucha capa parda compra, mucha capa parda paga. Yo que mucha capa parda compré, mucha capa parda pagué.
- Un podador podaba la parra y otro podador que por allí pasaba le preguntó: podador que podas la parra ¿qué parra podas? ¿podas mi parra o tu parra podas?. Ni podo tu parra, ni mi parra podo, podo la parra de mi tío Parrita.
- El pato le dijo a la pata. Pata pa'ti traigo patas arriba la pata de un pato patón. Patón patilargo, patón como tú. Le tiró la pata el pato a la pata y la pata cogió al pobre pato a pata.
- En la plaza de Constantinopla había una esquina, en la esquina una casa, en la casa un balcón, en el balcón una estaca, en la estaca una lora. La lora está en la estaca en un balcón de la casa en la esquina de la plaza de Constantinopla.
- Dijo un jaque de Jerez con su faja y traje majo: “Yo al más guapo el juego atajo, que soy jaque de ajedrez”. Un gitano que el jaez aflojaba a un jaco cojo, cogiendo, lleno de enojo, de esquilar la tijereta, dijo al jaque: “Por la jeta te la encajo si te cojo”. “Nadie me moja la oreja”, dijo el jaque, y arrempuja; el gitano también puja, y uno aguija y otro ceja. En jarana tan

pareja el jaco cojo se encaja, y tales coces baraja, que al empuje del zancajo, hizo entrar sin gran trabajo, a gitano y jaque en caja.

- Borda el borde bordadora, bordando bordadamente, bordecillos en los bordes, de aquellos bordados verdes.
- Yo gusto del gusto que gusta mi gusto, si tu gusto no gusta del gusto que gusta mi gusto, qué disgusto se va a dar mi gusto, al saber que tu gusto, no gusta del gusto que gusta mi gusto.
- Si tu gusto gustara del gusto que gusta mi gusto, mi gusto también gustaría del gusto que gusta tu gusto, pero como tu gusto no gusta del gusto que gusta mi gusto, por eso mi gusto no gusta del gusto que gusta tu gusto.
- Dije que te dijeran que me lo dijo, aunque nadie me dijo que te lo dijera, pero yo quería que te dijese lo que te dije por si no te decían lo que dije que te dijeran.
- Doña Dórriga, Dárriga, Dírriga, trompa pitárriga, tiene unos guantes de pellejo, de zórriga, zárriga, zírriga, trompa pitárriga, que le vienen grandes.
- Vagón que vaga y que vaga, va ganando terreno, va ganado trayendo, vagón que vaga y que vaga.
- Erre con erre cigarro. Erre con erre barril. Rápido corren los carros cargados de azúcar al ferrocarril.
- Draga la daga, haga lo que haga.
- Danilo danzaba el dengue, mambeaba el mambo y merengueaba el merengue, depende de dónde se pone el duende.
- La hormiga tiene barriga, de tanto que traga y traga, y esa hormiga es mi amiga, aunque es una hormiga vaga.
- Doce docenas de damascos dulces, dábanse a las doce tribus de Israel.
- Lado, ledó, lido, lodo, ludo, decirlo al revés lo dudo, ludo, lodo, lido, ledó, lado. ¡Qué trabajo me ha costado!
- Nadie manda como Amanda manda, y si alguien manda como Amanda manda fue que Amanda le enseñó a mandar.

- Me han dicho que te han dicho un dicho que yo he dicho más ese dicho que te han dicho que yo he dicho, no lo he dicho yo, pues si yo lo hubiera dicho estaría bien dicho por haberlo dicho yo.
- La blanca hada baldeaba la barca varada. ¡Qué mala barca! Cuando la blanca hada la baldeaba andaba varada.
- En el juncal de Junqueira, juncos juntaba Julián. Juntóse Juan a juntarlos y juntos juntaron más.
- Tengo un ojo y lo tengo rojo porque un piojo que está cojo me dio un antojo y del antojo y de lo cojo que está el piojo rojo me dejó el ojo.
- Dicen que dan doce docenas de dulces donde dar debieran diez discos dorados, si donde debieran dar discos dorados dan dulces o donas, las dudas duplican por dones mal dados.

DESCRIPCIÓN

En este juego aparecen 27 trabalenguas, los cuales el estudiante tendrá que leer mentalmente sin sub-vocalizar o susurrar, una vez terminada esta primera parte el estudiante lo informará a su profesor, el cual tomará un cronómetro en sus manos y pedirá al estudiante leer de nuevo los trabalenguas pero esta vez en voz alta, contabilizando el tiempo que tarde en leer los 27 trabalenguas. El estudiante que tarde el menor tiempo en leer los trabalenguas será el ganador, el profesor podrá motivar a sus alumnos con algún tipo de torneo que conlleve a la consecución de algún premio.

TÉCNICA DE APRESTAMIENTO EN EL JUEGO DE LOS TRABALENGUAS.

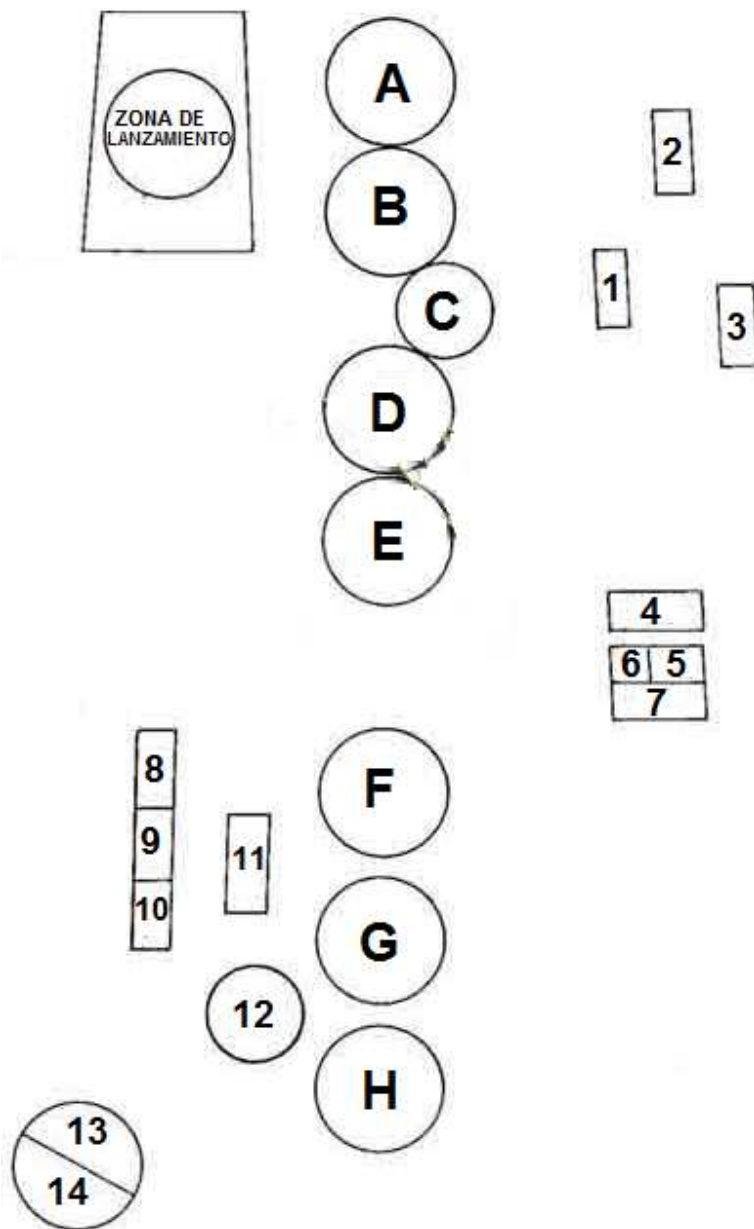
Los trabalenguas, también llamados destrabalenguas, son oraciones o textos breves, en cualquier idioma, creados para que su pronunciación en voz alta sea de difícil articulación. Con frecuencia son usados como juego para desarrollar una dicción ágil y expedita.

En la ejecución del saxofón se requieren diversos tipos de articulación, acentuación y expresión que están asociados con la producción de fonemas tales como: da, du, ta, tu, ti. dah, dith, doth, ga, gu, gua, ja, jo, da-ra, di-ri, etc. Que son los encargados de generar los efectos acústicos requeridos en la interpretación de este instrumento.

Los trabalenguas anteriormente mencionados se han escogido pensando en este tipo de fonemas que el estudiante debe manejar para familiarizarse con la interpretación del saxofón.

8. JUEGO: TESTÉO LETA DEL SAXOFÓN

Juego aportado por John Fredy Sánchez profesor colegio Comfamiliar Neiva Huila.



DESCRIPCIÓN

Para la realización de este juego es necesario en primera instancia graficar el anterior diseño en el suelo con tiza o pintura. Cada círculo tiene 40 cm de

diámetro y cada rectángulo es de 20cm por 40 cm. Para su realización es necesaria la participación de mínimo dos estudiantes.

Cada estudiante toma un “tejo” que puede ser una piedra aplanada, y luego uno a uno se para sobre la zona de lanzamiento, de espalda al gráfico lanza hacia atrás su tejo, buscando que éste caiga dentro de la circunferencia que corresponde a la letra A o lo más cerca posible. El estudiante que logre colocar su tejo al interior del círculo de la A, o esté lo más cerca posible de ésta será quien tenga la posibilidad de iniciar con el juego, y de acuerdo al grado de cercanía seguirán en ese orden los demás. En caso de un empate se realizará una próxima ronda de lanzamientos.

Una vez asignados los turnos para intervenir en el juego, lanza el primero su tejo (esta vez de frente al gráfico) sobre la circunferencia de la A, cuidando que no se salga de la circunferencia ni que toque ninguno de sus bordes. En caso de que el tejo caiga por fuera de la circunferencia ya mencionada o que quede sobre su borde pasará a la zona de lanzamiento el siguiente jugador, quien deberá repetir la misma operación, que de lograrlo comenzará a saltar desde la zona de lanzamiento en un solo pie (sin pisar ninguna línea y repitiendo en voz alta la letra que vaya pisando) hasta la letra B, luego C, D, E, F, G, y H, en esta última letra da media vuelta (en un solo pie) devolviéndose por la G, F, E, D, C y cuando llegue a la letra B se agachará para recoger su tejo que se halla en la circunferencia de la A, y de la B salta a la zona de lanzamiento (donde debe llegar en un solo pie y después descansar en los dos), seguidamente se ubica frente al gráfico y lanza su tejo de nuevo, pero esta vez sobre la letra B, y se repite de nuevo todo el mismo proceso (saltando inicialmente sobre la letra A y pasando directamente a la letra C y así sucesivamente). El jugador que termine de primero el recorrido hacia la letra H y regrese a la zona de lanzamiento debe continuar pero esta vez con los números haciendo el recorrido del número 1 al 14 de la misma forma que se hizo

con las letras, el jugador que termine de primero todo este recorrido será el ganador.

TÉCNICA DE APRESTAMIENTO EN EL JUEGO: TESTÉ DEL SAXOFÓN

Es importante que el estudiante reconozca y aprenda la nomenclatura de los platos y llaves que componen el saxofón, y es a través de este juego que se logra interiorizar este mecanismo de digitación, debido a la relación que allí se presenta entre la vista, el desplazamiento y la constante de la voz.

Este juego facilita un reconocimiento práctico de las piezas que serán la pauta en la digitación y construcción de los sonidos en el saxofón, generando un mismo lenguaje entre maestro y estudiante.

9. JUEGO: DISPARANDO LOS PAPELES

Juego aportado por John Henry Gutiérrez profesor de vientos maderas de la banda de Yaguará Huila.

DESCRIPCIÓN

Cada estudiante debe tener un papelito de cualquier tipo. Se debe partir un trozo pequeño y redondearlo en la mano hasta convertirlo en una pequeña esfera.

Se debe colocar dicha esfera en la punta de la lengua, luego se pide al estudiante que tome aire y sople reteniendo el aire con la punta de la lengua (Utilizando ésta como una llave o interruptor del aire). Luego el estudiante simula pronunciar la sílaba “Da” y la bolita de papel debe salir disparada como un cañón.

Se debe repetir el juego las veces que sea necesario hasta que se vuelva voluntario y controlado.

El juego se debe realizar con la ayuda de un metrónomo, para lograr control y precisión. Se debe realizar con las distintas figuras musicales de tiempo desde redonda hasta negras.

Para realizarlo con el metrónomo el profesor gradúa éste en $\text{♩}=90$ y cuenta cuatro pulsos para que se dispare el papel. Cuando este juego se realiza en grupo los disparos pueden ser simultáneos o también alternados, es decir, un estudiante dispara en el primer tiempo, otro en el segundo, otro en el tercero y otro en el cuarto tiempo, buscando que el ejercicio se torne cíclico y haya tiempo de proveer la lengua con un nuevo papel.

TÉCNICA DE APRESTAMIENTO EN EL JUEGO: DISPARANDO PAPEL

Con este juego se logra un reconocimiento de nuestra lengua como elemento principal en la articulación, también se adquiere la destreza necesaria para utilizar la lengua como elemento de articulación.

Uno de los mayores problemas o dificultades más grandes que presentan la mayoría de los alumnos a la hora de tocar el saxofón tiene que ver con el ataque o inicio del sonido. Esto se debe a que ellos aún no han comprendido o aún no han descubierto como utilizar correctamente la lengua.

Del comienzo del sonido dependen aspectos como la calidad, color y afinación y digitación. Por ello es preciso enfatizar en este aspecto a través de este juego.

10. JUEGO DE LAS BOMBAS

Juego aportado por el maestro Carlos Enrique Salazar, director banda Colombia Huila.

DESCRIPCIÓN

Inicialmente como preparación al juego de las bombas el profesor pide al estudiante que de pie levante sus brazos hacia los lados, extendiéndolos totalmente al igual que sus manos y llevándolos a la altura de sus hombros como si fuese a volar (Ver anexo No. 4). Posteriormente el estudiante debe tomar aire por la boca, sin inflar las mejillas y sin levantar su pecho, es decir debe conducir el aire hacia la región pélvica reteniéndolo allí, luego el estudiante pronuncia la sílaba sith a través de los dientes y la lengua para que sea bien corta, simultáneamente bajará un poco sus brazos. Se repite este gesto sin volver a inhalar las veces que sea necesario hasta que los brazos lleguen abajo. Este juego se puede realizar en series de 10, 20 o 30 veces, lo importante es dosificar el aire y calcular movimientos iguales en el desplazamiento de los brazos hasta que lleguen de nuevo al tronco.

En el juego de las bombas cada estudiante tiene una bomba elástica, la cual el profesor da la orden de inflar (Ver anexo No 5), una vez inflada el estudiante con sus dedos pulgar e índice cierra el paso del aire evitando que este se fugue (Ver anexo No 6). Posteriormente el profesor pide al estudiante que suelte sus dedos y observe detenidamente lo que sucede con la bomba (Ver anexo No 7), acto seguido el profesor pide al estudiante que represente el comportamiento de la bomba (desinflándose) a través de su cuerpo.

Seguidamente el alumno vuelve a inflar la bomba, y la desinfla pero esta vez dosificando lentamente la salida de aire de la manera que más crea conveniente, el estudiante que logre demorar la mayor cantidad de tiempo en desinflar la bomba manteniendo un flujo continuo de aire será el ganador.

Finalmente se pide a los estudiantes que imagine por un momento que sus pulmones son una bomba que se llena de aire y se desocupa lentamente como en el juego, también se le pide al estudiante ganador que traduzca esta experiencia con su cuerpo y la comparta con sus compañeros.

TÉCNICA DE APRESTAMIENTO EN EL JUEGO DE LAS BOMBAS

Es muy común en la ejecución de frases musicales en el saxofón, encontrar respiraciones inapropiadas, es decir, pausas que no van dentro de la lógica de la expresión y el sentido de la frase musical haciendo que ésta se pierda, esto es igual a la aparición de un punto o una coma inadecuada en un texto literario, cambiando el sentido de la expresión totalmente.

Con este juego el alumno construye un concepto físico y lo incorpora a su manera de respirar, concepto que posteriormente será empleado en la ejecución del saxofón aplicando la resistencia y la dosificación del aire como elementos principales de un correcto fraseo musical.

CONCLUSIONES

La importancia de bases sólidas en la enseñanza del saxofón a través de los juegos de aprestamiento es la reflexión de esta labor investigativa, entendiendo que el aprestamiento asegura el aprendizaje, incentiva la curiosidad del alumno, y permite enfrentar con una actitud inteligente a una situación que se le ha de presentar.

La ejecución de este proyecto investigativo permite a su vez realizar un diagnóstico de la actual realidad de los procesos musicales de las bandas en el Departamento del Huila. Es preocupante conocer las situaciones precarias en las que aprenden los niños a interpretar un instrumento, algunas de estas situaciones obedecen a maestros poco preparados y escasa capacidad de gestión, o a administraciones municipales corruptas y a la difícil situación económica en las familias de la mayoría de los integrantes de los procesos musicales.

Muchos de los directores de las bandas municipales consideran que implementar juegos en sus clases significa perder mucho tiempo, y lo que se necesita es mostrar resultados rápidos, pues según ellos de esto depende la continuidad de sus contratos, descuidando por completo los aspectos físico y mental del individuo en los sucesivos momentos de su desarrollo y los estímulos que ofrecen nuevas experiencias enriquecedoras y significativas. La ausencia del juego en las clases musicales es una verdadera ironía debido a que la música en si debe ser un juego integral que ofrece la posibilidad de crear, proponer y trascender.

Muy pocos directores colaboraron decididamente con este proyecto debido a que no tienen que aportar o simplemente no les gusta compartir su conocimiento o peor aún sienten temor de ser juzgados por sus metodologías.

El desconocimiento del término aprestamiento por parte de algunos directores en el Departamento del Huila parece ser el común denominador en los procesos de enseñanza musical, que se limitan a realizar una labor mecánica frente a la enseñanza de un instrumento musical como el saxofón.

La creatividad de algunos directores de bandas es evidente en el resultado de sus procesos y en la continuidad de los mismos. Niños y niñas de los procesos más sobresalientes en el Departamento del Huila anhelan continuar con la carrera musical y expresan una motivación incesante por parte de sus directores.

La interacción de los procesos musicales con la comunidad es un punto clave en el desarrollo cultural de la región. Los niños aspiran a grandes logros personales y profesionales a través de la música, y esto se convierte en un proyecto familiar que trasciende e impulsa a la misma comunidad.

De acuerdo con los juegos realizados se observó que los estudiantes llegaron motivados a la aplicación práctica con el saxofón y en el transcurso de la clase demostraron interés y alegría de encontrarse allí. Fueron persistentes en el alcance del objetivo manifestado por la búsqueda de una necesidad; prevaleciendo su nivel de expectativa desde el principio hasta el final de la acción lúdica. Algunos irradiaban entusiasmo, liderazgo y esfuerzo físico.

Los estudiantes satisficieron sus expectativas en los juegos realizados, ya que compartieron con sus compañeros los gustos por los juegos desarrollados. Cabe destacar que los premios no solo se dan en la búsqueda de agentes materiales, sino también en la satisfacción del cumplimiento del objetivo propuesto.

En el desarrollo de los juegos los estudiantes no recibieron instrucciones diferentes que las de su profesor, quien posteriormente los guió a la aplicación práctica de forma secuencial.

La investigación arrojó una información clara y es que los estudiantes dentro de un ambiente propicio con actividades lúdicas y recreativas asimilan más fácil los contenidos teóricos en el aprendizaje del saxofón.

La reflexión que deja esta labor investigativa va dirigida al quehacer docente y replantear de algún modo las prácticas pedagógicas para que no caigan en la monotonía. Siendo de gran importancia dotar a los estudiantes con un trabajo que se alimente del deseo de aprender cada día más para poder transformar.

BIBLIOGRAFÍA

BIERMANN, ENRIQUE. Mitología de la investigación y del trabajo científico. Santa fe de Bogotá: UNISUR 1992.

BERNAL ZAPATA, Rebeca. Juego, ocio y recreación. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional. CIUP, 1994.

COLECTIVO DE AUTORES CEPES Universidad de La Habana, (2000), Tendencias Pedagógicas en la realidad educativa actual. Editorial Universitaria, Tarija Bolivia.

DIAZ, M. HÉCTOR y GALLEGO, Laura Martha. Lúdica, conflicto y realidad. CENCAD Editorial. Bogotá 2002.

GADAMER, H. G. (1977), La actualidad de lo bello, Pág. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Universidad Autónoma de Barcelona.

GILI, EDGARDO y O'DONNELL, Pacho. El juego. Barcelona: Gedisa 1987.

HAYAKAWA, S.I. El lenguaje en el pensamiento y en la acción. México: Grupo Nerrego, 1998.

HERNÁNDEZ SAMPIERI ROBERTO. Metodología de la investigación. Panamericana Formas e Impresos S.A. Colombia, 1997

IMIDEO G. NÉRICI. Hacia una didáctica general dinámica. Editorial Kapelusz. Buenos Aires, 1973.

JIMENEZ, CARLOS ALBERTO. La lúdica como experiencia cultural. Colección Mesa Redonda. Santa fe de Bogotá: Cooperativa editorial del magisterio, 1996.

J.O WHITTAKER. Introducción a la psicología. Nueva Editorial Interamericana. México, D.F. 1987.

MOOR, PAÚL. El juego en la educación. Barcelona: Herder, 1987.

MOYLES, J. R. El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Morata, 1990.

PASCUAL MEJÍA, PILAR. Didáctica de la Música para Primaria. PEARSON EDUCACIÓN, Madrid, 2002.

VILLAPALOS, Gustavo y LOPEZ QUINTAS, Alfonso. El libro de los valores. Bogotá: Planeta, 2002.

VIVAMOS LA MÚSICA. Parramón Ediciones, S. A. Barcelona, 2002.

CIBERGRAFÍA

-Actividades creativas en Educación Música. Revista de la Facultad de Educación de Albacete, N° 25, 2010.(Enlace web: <http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos>)

-Aprendizaje Significativo.

www.if.ufrgs.br/~Moreira/apsigsubesp.pdf

-Aprestamiento

<http://aprestamiento-karonlay.blogspot.com/2008/09/aprestamiento.html>

-Diálogo de saberes y proyectos de investigación en la escuela.

www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/26300/1/articulo4.pdf

-Ejercicios y clases del maestro Joe Allard.

<http://saxonthetube.blogspot.it/search/label/Joe%20Allard>

-Expresiones Motrices Lúdico Recreativas en la Educación Física Básica.

http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias_expo/educacion_fisica/expr_motrices.pdf

-Obra del pedagogo musical y compositor *Luis María Pescetti*.

<http://www.luispescetti.com/libros-indice/>

-Proyecto Educamus Fundamentos. Educación Musical.

http://educamus.es/index.php?option=com_content&view=article&id=6:fundamentos-educmusical&catid=9:fundamentos&Itemid=119

-Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado.

www.aufop.com/aufop/uploaded_files/revistas/124715301610.pdf

ANEXOS

1. JUEGO DE LOS DEDOS



2. JUEGO DE LA PIPA



3. JUEGO DE LA VELA



4. PREPARACIÓN AL JUEGO DE LAS BOMBAS



5. JUEGO DE LAS BOMBAS



6. SE OBSERVA A LOS NIÑOS IMPIDIENDO LA FUGA DE AIRE CON LOS DEDOS PULGAR E ÍNDICE



7. SE SUELTAN LOS DEDOS Y SE OBSERVA LA REACCIÓN DE LA BOMBA



8. ENTREVISTA AL PROFESOR WILLIAM ROJAS

Fecha: 26 DE JUNIO DE 2013

Lugar: Universidad Pedagógica Nacional, Sede el Nogal, Facultad de Música.

Hora: 10:00 A.M.

El día 26 de junio de 2013 se entrevistó al profesor William Rojas, docente de saxofón de la Universidad Pedagógica Nacional, quien muy amablemente respondió las siguientes preguntas:

Profesor William:

1- ¿Trabaja o ha trabajado con niños de edades entre los 9 y 12 años en la enseñanza del saxofón?

-Si, señor.

2- ¿Cuál es la importancia que le merece al juego en la enseñanza del saxofón?

-El juego en la enseñanza en general es un elemento fundamental y sin diferencia a cualquier instrumento es fundamental a parte de todo el ámbito de la disciplina y la técnica.

3- ¿Aplica usted el juego en la enseñanza del saxofón en niños de 9 a 12 años de edad?

-Si, en general si lo aplico

¿Qué juegos y para qué?

-Juegos de reconocimiento de alturas, yo toco el saxofón y el reconoce las alturas como juegos de entrenamiento auditivo, por decirlo así, muy intuitivo, juegos de coordinación de las manos, juegos de lateralidad para la enseñanza de la disposición de las dos manos y la disociación de las dos digitaciones de la mano izquierda y derecha.

4- Podría explicar en qué consiste este juego?

-Pues el juego, hay varios uno es hacer secuencias de a uno con el dedo meñique y el dedo índice con el resto, e ir hacia adelante y hacia atrás como juego de coordinación, el otro es cerrar la mano derecha con el pulgar hacia afuera, mientras la mano izquierda simultáneamente se abre con su pulgar hacia adentro, y viceversa alternando de forma rítmica y sincronizada, aumentando la velocidad como disociación motriz, en cuanto a la articulación a veces hago juegos de decir palabras rítmicas y pero sobre todo dicción para que a la hora de la articulación del saxofón, sobre todo cuando están comenzando a articular, como por ejemplo:



Esa forma de traducir en ritmo las palabras es una guía de un maestro que se llama Clark Terry, que es un trompetista americano que implementó ese sistema como de palabras rítmicas para tocar swing y jazz que es también con lo que yo me muevo.

5- ¿Usted conoce y aplica juegos de aprestamiento en la enseñanza del saxofón?

Los hago intuitivamente, pues la verdad, es decir como para empezar la clase con un niño es como tratar de establecer un vínculo y un ambiente como propicio para que el niño no se aburra del saxofón y pues también trabajar las cosas técnicas, pero han sido cosas muy sencillas que han ido surgiendo en años de la práctica de la enseñanza.

6- ¿Considera importante el aprestamiento previo al aprendizaje del saxofón?

Claro eso es fundamental.

7- ¿En la enseñanza del saxofón usted implementa juegos, rondas o repertorio propio de una región? ¿Cuáles? ¿Con qué propósito?

Si, o sea repertorio sobretodo de canciones tradicionales americanas o canciones que sean pentatónicas, pueden ser de la Costa o canciones pentatónicas de las músicas Colombianas, con canciones que puedan traducir ellos sobre la escala pentatónica o tres grados de la escala mayor que es los tres primeros grados de la pentatónica.

8- ¿Conoce métodos de iniciación al saxofón? ¿Cuáles recomienda?

Si, el que le digo se llama Una Canción Por Día de la editorial Hal Leonard, hay un método que es como un libro más teórico y técnico, pero es muy claro que se llama The Art of Saxophone Playing – El Arte de Tocar Saxofón de Larry Teal, y en general la editorial Ricordi creo que tiene un método de saxofón inicial pero que lo encontré en internet, pero que no tengo en este momento el autor. Sé que hay varios métodos de iniciación al saxofón que pues enseñan cómo es la postura, cómo cogerlo, de hecho hay una monografía acá en la facultad no sé si ya la vio, la de Carlos, eh, bueno no recuerdo el nombre, es un estudiante que salió hace como dos semestres, o un semestre, entonces se graduó el semestre pasado o dos semestres, e hizo un método de iniciación al saxofón muy muy muy exhaustivo, sobre todo en la parte inicial, de cómo armarlo, cómo cogerlo, de la respiración, de las notas y es un muy muy buen documento, de hecho fue una tesis que sacó un muy buena calificación.

9- ¿conoce la metodología Advantage Yamaha? ¿Qué opinión le merece esta metodología?

No.

10- ¿Considera importante preservar la identidad cultural dese los procesos de iniciación del saxofón? ¿Cómo se podría llevar a cabo esto?

Si. Enseñando y trabajando con músicas de la región más bien sea en audición pasiva o en interpretar melodías.

11- ¿Cuántos alumnos de saxofón ha formado?

No sé, acá en la universidad tal vez como 150, llevo desde el 2003 enseñando acá, como diez años, póngale supongo en las escuelas que he enseñado como eso, creo yo, más o menos.

12- ¿Actualmente cuántos de estos alumnos siguen dedicados al saxofón?

Hay algunos estudiantes de acá de la facultad que terminan y se dedican sobre todo a la ejecución, a trabajar por la música, hay varios; en algunos niños depende del proceso y de la escuela, pues algunos siguen y algunos no porque pues con respeto a los procesos contractuales pues no tengo la continuidad de poderlos tener todo el tiempo.

13-¿Por qué considera usted que aún siguen dedicados a este instrumento?

Porque les gusta y porque a los que veo que han seguido pues he tratado de transmitirles el amor que yo siento hacia el instrumento, sobre todo.

14- ¿Considera usted según su experiencia, que los alumnos de saxofón aprenden más utilizando juegos o sentados frente a un atril? ¿Por qué?

De las dos formas, creo que la disciplina es clave, pero una disciplina que motive y que vaya digamos a valorar lo que hace el niño, bien sea que lo haga mal o bien, pero valorarlo.

15- ¿Cuál es la principal razón por la que usted considera que los alumnos de saxofón en la mayoría de los casos desertan de su aprendizaje?

Pues, a veces porque no tienen el instrumento, o a veces porque no tienen una buena iniciación que les permita tener una buena embocadura y se cansan mucho, no sé porque más pero en general es como eso.

16- ¿Usted ha inventado algún juego? ¿Con qué propósito?

Inventado como tal no, se me ocurren en la clase de pronto con algunas cosas de fichas, de pronto como para modos de respiración, pero inventado inventado creo que los juegos pues se van inventando de acuerdo al proceso.

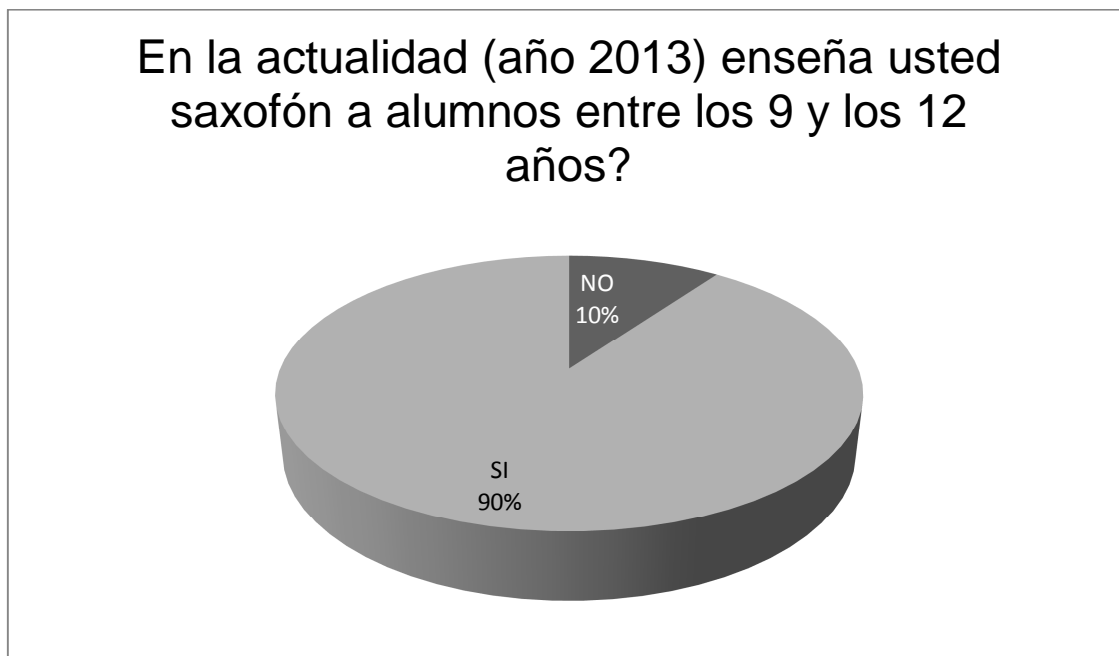
17- ¿Es o puede ser el saxofón una herramienta para mejorar la convivencia?

Totalmente, porque el saxofón es un instrumento muy agradecido, que es muy fácil de sonar, es decir al principio suena muy fácil si uno tiene una buena inducción, en dos clases uno puede tocar una canción, lo que no pasa con otro instrumento entonces es motivante eso, y para la persona que quiera seguir pues tiene que dedicarle el tiempo necesario, pero al principio el saxofón es un instrumento que brinda mucho.

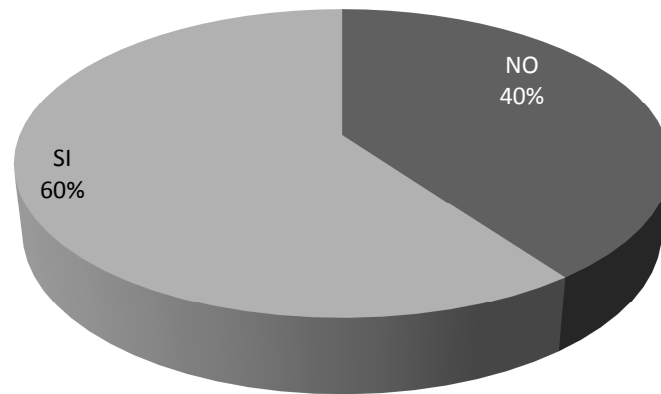
En el contexto de las bandas, en los pueblos hay realmente muchas familias y entornos que se benefician porque una de las personas está en el ejercicio de tocar saxofón, o de ir a la banda a tocar saxofón, es decir contribuye a generar como los instrumentos de banda o las prácticas musicales en las regiones.

9. TABULACIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTA

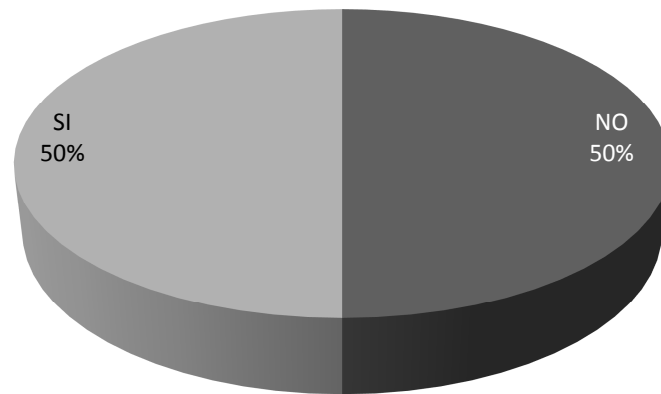
La encuesta realizada a 10 de los directores de bandas municipales en el Departamento del Huila permite conocer los siguientes datos.



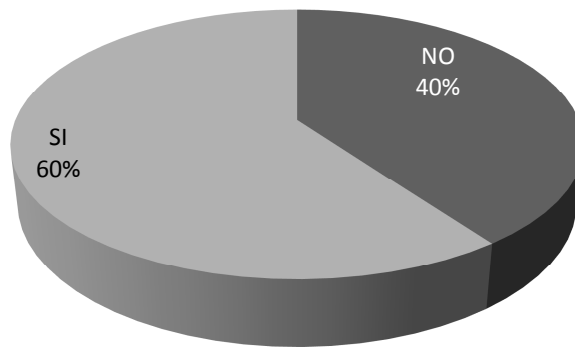
Aplica usted el juego en la enseñanza del saxofón en niños de 9 a 12 años de edad?



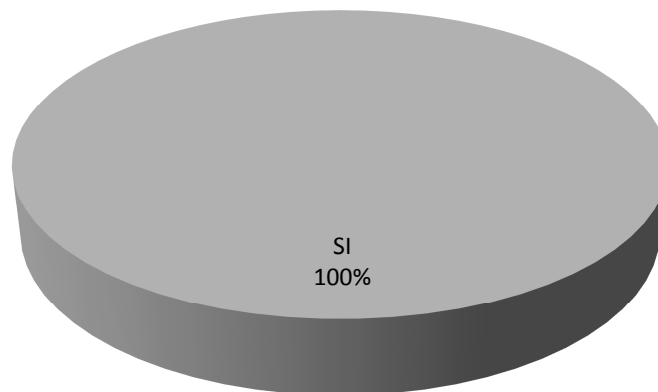
Usted conoce y aplica juegos de aprestamiento en la enseñanza del saxofón?



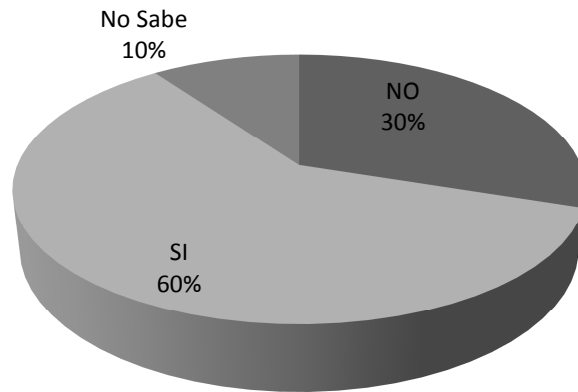
En la enseñanza del saxofón usted implementa juegos, rondas o repertorio propios de la región?



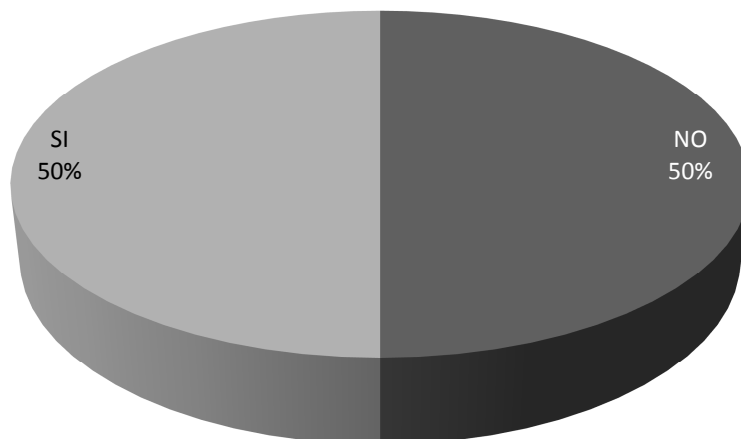
Considera usted importante el juego en la enseñanza del saxofón?



Considera usted según su experiencia, que los alumnos de saxofón aprenden más utilizando juegos o sentados frente a un atril?



Usted ha inventado algún juego?



Es o puede ser el saxofón una herramienta para mejorar la convivencia?

