



El Juego: Estrategia Didáctica Del Aprendizaje Del Ritmo Para los Jóvenes De
La Iglesia Cristiana Cuadrangular En Plato Magdalena.

Autor:

Joel David Solano Pérez

Trabajo de grado como Pre-Requisito para la obtención del título de:

Maestro En Música

Asesor:

Mg. Laurencio Palacios Holguín

Facultad Ciencias, Artes y Humanidades

Programa de Música

Barranquilla

2018

El Juego: Estrategia Didáctica Del Aprendizaje Del Ritmo Para los Jóvenes De
La Iglesia Cristiana Cuadrangular En Plato Magdalena.

Joel David Solano Pérez

Asesor:

Mg. Laurencio Palacios Holguín

Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades

Programa de Música

Barranquilla

2018

Índice

	pg
RESUMEN	9
1. INTRODUCCION.....	11
2. JUSTIFICACIÓN.....	12
3. MARCO TEÓRICO	16
3.1 Aprendizaje.....	16
3.1.1. Etapas del aprendizaje.....	20
3.1.2. Estilos de aprendizaje	23
3.1.3. Inteligencias múltiples	28
3.2. Lúdica	31
3.2.1. Tipos de juego en niños.....	34
3.2.2. Tipos de Juego en Jóvenes.....	36
3.3 El Ritmo.....	39
3.3.1 Pulso y tiempo musical	40
3.3.2 Secuencias Rítmicas Corporales (Álvaro Agudelo)	46
3.3.3 El ritmo desde la perspectiva de Carl Orff.....	50
4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	52
4.1. Aspectos problemáticos	52
4.2. Conceptualización de aspectos	55
4.3. Factores de afectación.....	56
5. OBJETIVOS.....	58
5.1. Objetivo general.....	58
5.2. Objetivos específicos.....	58
6. METODOLOGÍA.....	59
6.1 Diseño	59
6.2. Población y Muestra	59
6.3. Técnicas e Instrumentos	60
6.3.1. Encuesta.....	60
6.3.2. Entrevistas	60

6.3.3. Observación participante.	61
6.4. Procedimiento	62
6.4.1. Diagnóstico	62
6.4.2. Búsqueda e implementación de información.....	62
6.4.3. Propuesta.....	63
7. RESULTADOS	64
7.1. Aplicación de Instrumentos y Técnicas.....	64
7.1.1. Resultados de la encuesta.	64
¿Beneficia a los jóvenes el aprendizaje musical?	67
7.2 Sistematización de la práctica pedagógica	77
7.2.1. Unidad 1. Aproximación al Ritmo.	77
7.2.2 Unidad 2. Figuras y Géneros musicales.	84
7.2.3. Unidad 3. El juego rítmico.	88
7.3. Contenido Rítmico.....	90
7.4.1. Unidad 1. Negras y corcheas a tiempo.	91
8. DISCUSIÓN.	101
9. RECOMENDACIONES.....	103
10. ANEXOS	104
Anexo 1: Encuesta y entrevista jóvenes Plato Magdalena.	104
Anexo 3: Entrevista semiestructurada al maestro Laurencio Palacios.	131
Anexo 4: Entrevista semiestructurada al maestro Rodrigo Flores.....	140
Anexo 5: Estrategia 1, Juego walking Clap.....	150
Anexo 6: Estrategia 2, juego “Step rhythm”	151
11. REFERENCIAS.....	153

Índice de Tablas

Tabla 1: Estadios del desarrollo según Piaget. Elaboración propia del autor sacado de Castilla (2013:21).....	21
Tabla 2: Modelos de aprendizaje de Bruner. Elaboración propia del autor sacado de Shunk (1997:192).....	23
Tabla 3:Estilos de aprendizaje según Klob. Tomado de Castro y Guzmán (2005:88)....	26
Tabla 4:De Alonso, Honey y Mumfor (1994), tomado de Castro y Guzmán (2005:92).	27
Tabla 5: Sacado de “Manual de estilo de aprendizaje” Gomez, Legarde, Garcia, Cisneros, Padilla secretaria de educación pública (2004).....	29
Tabla 6:Sacado de “Manual de estilo de aprendizaje”. Elaboración propia del autor	30
Tabla 7:Etapas del desarrollo cognoscitivo de Piaget - Tipos de juego. Elaboración propia del autor.	35
Tabla 8:Pregunta 1 de la encuesta Elaboración propia del autor.	67
Tabla 9:pregunta 2, elaboración propia del autor.	69
Tabla 10: Pregunta 3, elaboración propia del autor	70
Tabla 11: Pregunta 4, Elaboración propia del autor.	70
Tabla 12: pregunta 5 Elaboración propia del autor.....	71
Tabla 13: pregunta 6, Elaboración propia del autor.....	72
Tabla 14: Formato de observación el pulso, elaboración propia del autor.	79
Tabla 15: Formato de observación el acento, elaboración propia del autor.	80
Tabla 16:Formato de observación el compás, elaboración propia del autor.....	82
Tabla 17:Formato de observación actividad de apoyo y evaluación, elaboración propia del autor.	84
Tabla 18:Formato de observación conversatorio, ritmos musicales, elaboración propia del autor.	85

Tabla 19:Formato de observación, figuras musicales la negra y su silencio, elaboración propia del autor.	86
Tabla 20:Formato de observación, practica patrones rítmicos con negra y corchea, elaboración propia del autor.....	88
Tabla 21:Formato de observación, practica patrones rítmicos de corchea, negra y sus silencios. Elaboración propia del autor.	89

Índice de Figuras

Figura 1: S.R.C. Bunde 2, sacado de "Artista, secuencias rítmicas corporales por Agudelo Diaz (2014:54-64).....	47
Figura 2:S.R.C. para gaita de laboreo, sacado de "Artista, secuencias rítmicas corporales por Agudelo Diaz (2014:54-64).....	47
Figura 3:Proceso de aprendizaje para las S.R.C. Elaboración propia del autor, sacado de: El artista secuencias rítmicas corporales por Agudelo Diaz (2014:54-64).....	48
Figura 4:Repertorio de las S.R.C. Elaboración propia del autor, sacado de: El artista secuencias rítmicas corporales por Agudelo Diaz (2014:54-64).....	49
Figura 5:encuesta 1, elaboración propia del autor	65
Figura 6:Grafico 1 elaboración propia del autor.....	67
Figura 7: Grafico 2, elaboración propia del autor.....	69
Figura 8:Grafico 3, elaboración propia del autor.....	70
Figura 9:Grafico 4, elaboración propia del autor.....	71
Figura 10: Grafico 5 elaboración propia del autor.....	72
Figura 11:Grafico 8 elaboración propia del autor.....	73
Figura 12: Entrevista 1, elaboración propia del autor.....	74
Figura 13:Patrón rítmico 1, elaboración propia del autor.....	92
Figura 14:Patrón rítmico 2, elaboración propia del autor.....	92
Figura 15:Patrón rítmico 3, elaboración propia del autor	92
Figura 16:Patrón rítmico 4, elaboración propia del autor.....	93
Figura 17:Patrón rítmico 5, elaboración propia del autor.....	93
Figura 18:Patrón rítmico 1, elaboración propia del autor.....	94
Figura 19: Patrón rítmico 2, elaboración propia del autor.....	95
Figura 20:Patrón rítmico 3, elaboración propia del autor.....	95

Figura 21:Patrón rítmico 4, elaboración propia del autor.....	96
Figura 22:Patrón rítmico 5, elaboración propia del autor.....	96
Figura 23:Patrón rítmico 1, elaboración propia del autor.....	97
Figura 24: Patrón rítmico 2, elaboración propia del autor.....	98
Figura 25:Patrón rítmico 3, elaboración propia del autor.....	98
Figura 26:Patrón rítmico 4, elaboración propia del autor.....	99
Figura 27:Patrón rítmico 5, elaboración propia del autor.....	99
Figura 28:Patrón rítmico 6, elaboración propia del autor.....	100
Figura 29:Patrón rítmico 7, elaboración propia del autor.....	100

RESUMEN

En una iglesia cristiana del barrio Los Guayacanes en Plato magdalena se realizó una aproximación lúdica a través del movimiento al aprendizaje del ritmo, a jóvenes que buscan un conocimiento básico musical en diferentes instrumentos, esto para el desarrollo de su labor en la congregación.

Encontrando los resultados positivos para una preparación sólida y estructurada, en una materia olvidada en dicha institución religiosa como lo es la vivencia, esta última se convirtió en un factor de alta importancia a la hora de impartir nuevos conocimientos a los estudiantes, ya que ellos se identifican más con lo que pueden palpar y de lo que son partícipes, de esta forma ellos se convirtieron en protagonistas de su proceso de aprendizaje.

Por último, resaltar la capacidad que tuvo y tiene el juego de convertir en personal un aprendizaje grupal, facilitando el entendimiento conforme a los niveles de captación de un estudiante.

Palabras claves: Lúdica, ritmo, jóvenes, movimiento

ABSTRACT

In a Christian in the neighborhood “Los Guayacanes” of Plato Magdalena, was taken an a ludic approach through the movement to learn the rhythm. This was done for young people who are looking for a basic musical knowledge in different instruments for the development of their work in the congregation.

The results were found positive for a solid and structured preparation in a subject forgotten in this religious institution such as experience. This became a very important factor in imparting new knowledge to the students, because they identify more with what they can feel and what they can participate in. In this way they became protagonists of their own learning process.

Finally, it is important to highlight the ability that had and has the play to turn a group learning into a personal one, facilitating the understanding according to the levels of recruitment of a student.

Key words: *Ludic, rhythm, young, movement.*

1. INTRODUCCION

El juego siempre ha sido una herramienta útil en el proceso de enseñanza, favorece modelos de aprendizaje más allá del dialéctico basado en pregunta-respuesta y facilita procesos de significación. Este recurso se ha implementado en muchas culturas, ciencias y artes, alcanzando resultados positivos con respecto a la creación de recursos didácticos para niños, pero en cuanto a los jóvenes encontrando falta de recursos didácticos para el acercamiento al ritmo musical, mostrando así la necesidad de contextualizar este trabajo para dicha población, específicamente aquellos que quieren mejorar su nivel musical, ya sea para realizar procesos de educación superior, por óseo o para el servicio religioso de una comunidad.

Las variables abordadas por este trabajo comprenden tres campos, aprendizaje lúdico, movimiento y ritmo enfocados hacia la sistematización de una experiencia para el acercamiento al ritmo musical. Dicho material permite un proceso imitativo, constante y divertido favoreciendo campos de lo perceptivo, actitudinal y generando cambios conductuales que facilitan la adquisición de conocimientos, guardando con fidelidad el contenido de lo que se aprende.

2. JUSTIFICACIÓN

La música posee características copiadas del ser humano, debido a que está muy relacionado a la capacidad que el hombre posee al expresarse. En el hombre vemos que la melodía es la emisión de sonidos ordenados en diferentes alturas, la armonía es la emisión de sonidos de dos o más personas en diferentes alturas al unísono y el ritmo, es una característica interna y externa del hombre; interna en que posee un centro generador que le permite tener ciclos ordenados de pulso y externa porque al caminar cada paso es ordenado en ciclos permitiéndole siempre estar de pie.

El ritmo es para la música lo que el corazón es para el hombre, un generador que le permite andar, moverse y por medio del cual se expresan pensamientos y estados de ánimos, en esto sabemos que el ritmo no es pasivo, su esencia es vivo por lo tanto su aprendizaje así también lo demuestra, es por eso por lo que muchos teóricos relacionan ritmo con movimiento como en el caso de Willems y la relación música movimiento (MUMO).

Ante la carencia comparativa (respecto a otras comunidades en el país y el mundo) de recursos didácticos y lúdicos para la enseñanza del ritmo manifestada por los jóvenes de la comunidad cristiana de Plato Magdalena, surgió como iniciativa del grupo la intención de resolver esta deficiencia y este es el primer motivante del proyecto de investigación en curso, aportando a través del movimiento herramientas para generar espacios de aprendizaje formal; efectivos y afectivos, generando una unión entre el joven y el ritmo.

“Vygotsky plantea que el juego resuelve la tensión entre el querer y no poder, entre tener el deseo de algo y no poderlo conseguir, y lo hace gracias a que al jugar se entra en un mundo ilusorio e imaginario, creando situaciones imaginarias a las que transportan sus necesidades, motivaciones y circunstancias vividas”. (Campos, Chacc & Gálvez, 2006:12).

Orientamos parte de nuestro estudio a mirar que el juego ayuda a la comprensión de temáticas desconocidas, convierte el deseo por aprender algo nuevo; en una acción para poder conseguirlo. Sin planearlo, al cabo de un tiempo se visibilizan los resultados. No solo es una capacidad física si no también emocional, de sentir, palpar, imaginar, moverse; estas emociones, realizan una función transitoria entre lo que se enseña y lo que se aprende.

La escasez de las metodologías lúdicas para jóvenes; en este caso de la música, están marcadas por la carencia de contenidos significativos en el aprendizaje rítmico, excluyendo la lúdica como base fundamental de la enseñanza, generalmente por un desinterés que se muestra en esta población. En la experiencia de Campos, Chacc & Gálvez:

Con base en estas observaciones y experiencias de vida, podemos decir que al ser adultos la mayoría nos limitamos y lentamente abandonamos la capacidad de imaginar, de crear, de explorar el mundo por medio de nuestro cuerpo, sentidos y sensaciones. Dejamos la esencia de infancia y aceptamos convertirnos en adultos con poca capacidad para jugar libremente porque la sociedad nos indica que el juego es signo de inmadurez. (2006:12)

De acuerdo al planteamiento expuesto anteriormente se abre las posibilidades de favorecer espacios de la subjetividad, imaginación y creatividad relacionados con el entorno, según los mismos autores: “El juego estimula la imaginación y la creatividad; facilita la comunicación y la transmisión de información entre los individuos; y fomenta la adquisición y uso de aprendizajes significativos”. (2006:8)

Según Medina (1999) citado por (Calderón, Marín y Vargas) la lúdica se define como:

“El conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternecer”. (2014:27)

Como ya hemos mencionado es la lúdica un componente importante, tal y como lo mencionan Jiménez en Calderón, Marín & Vargas:

“La importancia de esta actividad según Jiménez (2005), radica en que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas”. (2014:29).

Es por esto por lo que este trabajo se enfocó primeramente en la sistematización de un proceso musical que busca ser un espacio para recrearse, generar experiencias gratificantes y placenteras, generar la comunicación entre varios individuos, generar sensaciones, hasta dejar una memoria auditiva y perceptiva hacia lo que se quiere

aproximar. Este estudio es viable por la experiencia musical si se quiere no formal del autor y la cercanía con la población en estudio.

3. MARCO TEÓRICO

En el presente marco teórico, se muestran las bases del trabajo de investigación, pretendiendo que el lector comprenda el tema central. Para esto nos enfocaremos en mostrar la historia del juego y sus características, el ritmo y su importancia y el aprendizaje significativo como medio de transmisión de conocimiento; además de esto debemos partir de la poca existencia de métodos lúdicos para jóvenes, problema que afecta el desempeño y el nivel de conocimiento. Por último, planteamos la relevancia que tiene el ritmo- lúdico en el aprendizaje de dicha población.

3.1 Aprendizaje

El aprendizaje es la habilidad que tiene una persona de explorar y modificar su percepción del medio que lo rodea a través de las experiencias que vive, así mismo en un joven los conocimientos científicos que van cambiando su entendimiento y posición de la realidad, y en un adulto la capacidad mental de re-aprender de las experiencias adversas de la vida o del conocimiento mal aprendido. Para que el aprendizaje pueda materializarse es necesario que pasen diferentes factores como la observación, experimentación e investigación no formal movidos por la inquietud cognitiva de entender la realidad. (Zapata 2012:5-6)

Es en esta inquietud constante de nuestra naturaleza donde aparecen los mediadores del conocimiento, por ejemplo:

En la etapa de los 5 años la cantidad de preguntas que surgen aumentan proporcionalmente a la vinculación social que va aumentando en el niño, los mediadores de esta etapa son directamente los papas e indirectamente adultos de la familia o amigos muy cercanos, la observación, experimentación provocan la duda y esta genera un conductor de conocimiento clave como lo es la pregunta. La pregunta es un recurso necesario para la adquisición de nuevos conocimientos, es básicamente duda transformada en un interés particular.

A este respecto finaliza Cupuerán Guamán (2006:36) mencionando:

Kaplún (1997), El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad. (p. 55)

Conforme a lo planteado en el párrafo anterior, el aprendizaje de las ciencias, artes o diferentes áreas del conocimiento es un proceso complejo el cual para materializarse necesita de mediadores del conocimiento es decir metodologías enfocadas al estudiante, de modo que este pueda tener una experiencia significativa que genere un conocimiento.

Al respecto de las artes, Vernia menciona a Dalcroze y su planteamiento sobre el aprendizaje del ritmo: “Este pedagogo y compositor suizo, se oponía al aprendizaje mecánico de la música. A través del movimiento corporal trabaja la educación del oído y el desarrollo perceptivo del ritmo”. (2012:2).

Dalcroze utilizo como mediador del aprendizaje el movimiento corporal realizado en grupo, permitiendo trabajar capacidades de adaptación, imitación, reacción, integración y socialización que traen como resultados la adquisición de nuevos conocimientos, este pedagogo estaba en contra del aprendizaje mecánico o memorístico el cual carece de experiencias gratificantes como el movimiento. La metodología utilizada por Dalcroze, aunque basada en los niños es aplicable para cualquier edad y siempre preocupado en que el aprendizaje sea transmitido de forma correcta.

Vernia menciona a Arroyo Escobar (2009) quien menciona algunos medios como el movimiento que utiliza Dalcroze para llegar a un aprendizaje:

“Se adquiere además una educación auditiva activa con ayuda del movimiento, tomando conciencia del cuerpo y aprendiendo a improvisar corporal y musicalmente. A través de la motricidad global se llega a la educación musical, utilizando también material auxiliar como pelotas, aros, cintas, pentagramas en el suelo, pañuelos... o pequeña percusión como panderos, claves, crócalos etc”. (2012:2)

Dalcroze recalco el movimiento como un mediador del aprendizaje en niños, jóvenes y adultos, conforme a lo planteado por (Bachmann, 1998) mencionado por Vernia:

“La rítmica se fundamenta en la movilización de mente y cuerpo, interesándose por la persona tal como es, sin discriminaciones de edad, capacidades y dificultades manifiestas o latentes. Para Dalcroze quien opinaba que la música no se oye solamente por el oído, sino por todo el cuerpo, todas las facultades humanas deben poder auxiliarse mutuamente, dándose un equilibrio y armonía a través de unas actividades que actúen en concordancia.” (2012:3)

Es importante mencionar a Orff ya que su filosofía educativa se basa en un aprendizaje cuyas metodologías de transmisión sean significativas, permitiendo una

participación activa y una experiencia transformadora, no solo para el estudiante sino también para el maestro, quien se convierte en un facilitador del conocimiento. Esquivel menciona a Orff y habla sobre su propuesta:

“Es una estrategia pedagógica para el aprendizaje y la enseñanza de la música basado en el uso de la voz ya sea cantada, recitada o hablada, el uso de instrumentos o percusión corporal y la experimentación del movimiento por medio del baile folklórico o la expresión corporal creativa como una experiencia viva y real de la música antes de aprender la notación musical o la parte cognitiva de la misma”. (2009:1-2)

Vemos que Orff considera que el aprendizaje de la música es importante, pero a su vez habla de la importancia de los medios a través del cual se debe dar este aprendizaje, no como un método de pasos a seguir sino como un modelo de improvisación y ejecución musical. Al respecto de esto Esquivel menciona a Orff y algunos medios de experimentación que plantea:

“Su filosofía resalta la importancia de la experimentación de los elementos más simples de la música aplicados a la ejecución instrumental o vocal y al movimiento corporal como medio de aprendizaje y desarrollo de la creatividad. También es de vital importancia el movimiento lo cual Orff tomó de Dalcroze, y en donde se experimentará la música fuera del instrumento, a través del cuerpo, para relacionar aspectos musicales como forma, ritmo, melodía, armonía, secuencias y por supuesto la improvisación” (2009:2).

3.1.1. Etapas del aprendizaje

Jean Piaget plantea cuatro (4) estadios del desarrollo, en cada una muestra características que permiten conocer capacidades importantes para comenzar un buen proceso hasta que lleguen a la adultez, para esto hemos tomado un cuadro realizado por Castilla:

Estadio	Edad	Características
Sensomotor	0-2 Años.	El niño aprende a partir de la experiencia corporal, en un principio con su cuerpo y después con el medio que le rodea. Al final de este estadio se manifiestan los primeros signos de representación mental.
Preoperacional	2-7 Años	El niño podrá manipular símbolos. Aparece la adquisición de la representación mental, pero para poder conocer necesita continuar actuando físicamente y de esta forma consigue soluciones. Pero sus razonamientos no son lógicos. Se divide en dos subestadios: -Periodo preconceptual: de los 2 a los 4 años. -Periodo intuitivo: de los 4 a los 7 años.
Operaciones concretas	7-12 Años	El niño puede llevar a cabo operaciones de primer grado sobre objetos. Se logra la noción de conservación de la materia, peso y volumen.

Estadio	Edad	Características
Operaciones Formales	12 años Adulthood.	El adolescente realizará operaciones mentales sobre los resultados de otras operaciones (operaciones de segundo grado). El razonamiento es hipotético - deductivo.

Tabla 1: Estadios del desarrollo según Piaget. Elaboración propia del autor sacado de Castilla (2013:21)

Campos, Chacc & Gálvez menciona algunos planteamientos de Piaget: “El juego está condicionado a las etapas de pensamiento y razonamiento lógico, es por esto por lo que el enfoque de los juegos cambia dependiendo a las edades, permitiendo que se pueda desarrollar aprendizaje específico”. (2006:30).

El aprendizaje de la música en jóvenes necesita del desarrollo de las operaciones formales entre esas el lenguaje, un correcto desarrollo del lenguaje permite una comunicación y retroalimentación. El razonamiento lógico ayuda a discriminar un tema específico y a llegar a una conclusión propia. Es por esto por lo que por ejemplo el enfoque de los juegos o de la música cambia dependiendo las edades.

Bruner planteo la teoría del desarrollo cognitivo la cual propone reglas para adquirir conocimientos, habilidades y a su vez proporciona técnicas para medir los resultados. Bruner habla que aprender está vinculado a la diferenciación de estructuras, medios-fines y que tiene lugar en cada una de las etapas.

Siguiendo la línea de los postulados de Piaget y Ausubel, es importante mencionar a Jerome Bruner, un psicólogo estadounidense quien, y habla que la educación es un

medio para fomentar el desarrollo cognoscitivo, buscando que la instrucción de los maestros en general se ajustara a las capacidades cognoscitivas de los niños y no se limitara al parecer del maestro.

Shunk en su libro “Teorías del aprendizaje” mencionan a Jerome Bruner y la formulación de la teoría del crecimiento cognoscitivo:

"El desarrollo del funcionamiento intelectual del hombre desde la infancia hasta toda la perfección que puede alcanzar está determinado por una serie de avances tecnológicos en el uso de la mente" (Bruner, 1964, p. 1). Estos avances tecnológicos dependen de las mayores facilidades lingüísticas y de la exposición a la educación sistemática (Bruner, 1966). Cuando los niños se desarrollan, sus acciones están menos constreñidas a los estímulos inmediatos. Los procesos cognoscitivos (pensamientos, creencias) median en la relación entre estímulo y respuesta, de modo que el individuo mantenga la misma respuesta en entornos cambiantes o despliegue respuestas variadas en el mismo ambiente, según lo que considere adecuado". (1997:192).

A medida que los niños crecen y son expuestos a la educación adquieren diferentes habilidades a través de la realización de acciones motoras, imaginarias, expresivas, entre otras; estas permiten al niño aprender y expresar lo aprendido con acciones más rápidas. Bruner planteo tres modelos de aprendizaje los cuales son enactivo, icónico y simbólicos a continuación observemos la siguiente tabla donde están expresados los modelos de aprendizaje y también una relación con los estadios de Piaget teoría que no está alejada de lo planteado por Bruner:

Modelos de aprendizaje de Bruner			
Nombre	Definición	Acciones	Estadio de operaciones de Piaget donde se ubica.
En acto o enactivo	Consiste en respuestas motoras y los modos de manipular el medio es decir la adquisición de conocimientos por ejecución de determinada acción.	Andar en bicicleta, atar un nudo, lanzar la pelota, saltar la cuerda.	sensomotriz
Icónico	Consiste en la representación de la comprensión de la realidad a través de imágenes. Los niños por ejemplo adquieren la capacidad de pensar en objetos que no estén presentes, los transforman mentalmente y reflexionan de ellos.	Reconocer un objeto con características diferentes, por ejemplo, una montaña con o sin nieve, un carro con o sin llantas etc.	Preoperacionales
Simbólico	Consiste en un proceso de comprensión avanzada donde se utilizan sistemas de símbolos para codificar o reunir la información.	Operaciones matemáticas, el lenguaje, lenguaje de signos como la música.	Operaciones concretas.

Tabla 2: Modelos de aprendizaje de Bruner. Elaboración propia del autor sacado de Shunk (1997:192)

3.1.2. Estilos de aprendizaje

Es necesario tener en cuenta los tipos de aprendizaje, debido a que podemos encontrarnos con múltiples maneras de reconocer, sentir, internalizar y aplicar la información, para producir un nuevo saber. A continuación, miraremos algunas definiciones de tipos de aprendizaje.

El tipo o estilo de aprendizaje se basa en como nuestra mente recibe y ejecuta la información hasta alcanzar un conocimiento aplicable. La maestra Legorreta Cortes habla de estilos de aprendizaje mencionando un apartado de Alonso (1995). “Keefe (1988) "los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje.” (Pg1)

En los ambientes educativos los estudiantes internalizan cada tema de formas distintas, haciendo necesario la aplicación de diferentes estilos para desarrollar un aprendizaje fuerte en cada individuo. Acerca de los estilos de aprendizaje Castro y Guzmán mencionan a Grasha (1998) “señala que los estilos de aprendizaje son las preferencias que los estudiantes tienen para pensar, relacionarse con otros en diversos ambientes y experiencias”. (2005:86). A su vez Castro y Guzmán también mencionan a Dunn y Price (1979):

“Considera que es la manera en la cual diferentes estímulos básicos afectan la habilidad de una persona para absorber y retener una información, señalan que son las condiciones educativas bajo las que un educando está en la mejor situación de aprender o qué estructura necesita este para poder hacerlo, mientras que, para otros, es la forma en que cada quien percibe el mundo, lo que gobierna la forma de pensar, emitir juicios y adquirir valores acerca de experiencias y gente. Se considera que el estilo es el que la persona manifiesta cuando confronta una tarea de aprendizaje”. (2005:86).

El desarrollo intelectual en la música está marcado no solo por la capacidad del músico sino también en la forma de como el maestro trasmite el conocimiento, estableciendo desde el principio un esquema u estilo de aprendizaje que beneficie al estudiante. Es importante cuando se plantea que estos estilos ayudan o permiten que el estudiante pueda enfrentarse a ambientes y acomodar lo que observa a su molde y forma, dicho de otra manera, es como jugar Tetrix.

A continuación, haremos mención a modo de resumen de lo expuesto por Castro y Guzmán (2006), de distintos autores y teóricos que hablaron en sus discursos de los tipos de aprendizajes:

Según Klob existen cuatro estilos de aprendizaje: convergente, divergente, asimilados y acomodador. Es importante mencionar a este autor debido a su enfoque, el aprendizaje basado en experiencias, lo cual involucra percepción y asimilación conceptos que convergen con el ritmo y su aplicabilidad. El siguiente cuadro menciona las características de cada persona que posee el tipo de aprendizaje que clasifico el autor:

Convergente	Divergente	Asimilador	Acomodador
Es aquel que busca la aplicación práctica de las ideas, tiene conocimientos organizados y resuelve problemas específicos mediante razonamiento hipotético- Deductivo.	Tiene alto potencial imaginativo y flexible, tiende a considerar las situaciones desde muchas perspectivas.	Posee la capacidad de crear modelos técnicos, se interesa más por los modelos abstractos	Es aquel que tiene preferencia por hacer cosas, proyectos o experimentos se adapta e involucra fácilmente a situaciones nuevas, es el más arriesgado de los estilos.

Tabla 3: Estilos de aprendizaje según Klob. Tomado de Castro y Guzmán (2005:88).

Cada persona que se ubica en uno de los tipos de aprendizaje tiene características diferentes, por ejemplo, mientras que el convergente es poco imaginativo, el divergente es muy imaginativo a su vez mientras que el asimilador se acomoda al diseño el acomodador no se ajusta a un sistema.

Estilos	Característica
Activos	Se implican en asuntos de los demás, son de mente abierta, nada escépticos, piensan que por una vez hay que intentarlo todo, sus días están llenos de actividad, espontáneos, creativos, innovadores, deseosos de aprender y resolver problemas.
Reflexivos	Observan las experiencias desde diferentes perspectivas, reúnen datos analizando con detenimiento para llegar a una conclusión, son prudentes, observan bien, escuchan a los demás, son ponderados, pacientes, lentos, inquisidores y detallistas.
Teóricos	Buscan lo racional huyendo de lo subjetivo y de lo ambiguo, enfocan sus problemas por etapas lógicas, son perfeccionistas, les gusta analizar y sintetizar, son profundos en su sistema de pensamiento, piensan que si es lógico es bueno.
Pragmáticos	Aplican de una manera práctica sus ideas, experimentan con nuevas ideas, actual con rapidez y seguridad con los proyectos que le atraen, son impacientes.

Tabla 4: De Alonso, Honey y Mumford (1994), tomado de Castro y Guzmán (2005:92).

Honey y Mumford quienes se basan en Klob, quien plantea que para aprender algo, se debe seleccionar la información por la preferencia del individuo y que además se debe procesar la información recibida. Proponen cuatro tipos de aprendizaje de acuerdo a la forma de organizar y trabajar, observemos el siguiente cuadro que incluye información:

Cada uno de los estilos inmersos en los estudiantes de un salón de clase o un espacio didáctico, necesitan desarrollar actividades y planes conforme a sus características, para que se pueda producir un aprendizaje efectivo y afectivo. Si miramos el cuadro, los activos necesitan actividades que impliquen movimiento, creatividad para resolver problemas sencillos, al contrario, nos encontramos con los teóricos de mente muy lógica, cuyo punto de partida pueden ser actividades que impliquen el debate de dos tipos de pensamiento filosófico.

3.1.3. Inteligencias múltiples

Howard Gardner (1943) Psicólogo y gran investigador de las capacidades cognitivas en menores y adultos nos da una herramienta la cual llamo inteligencias múltiples, las cuales son 8 y nos ayudan a descubrir el estilo de aprendizaje de una población determinada, a continuación, mencionamos siete inteligencias que consideramos importantes para el estudio en cuestión.

Inteligencia	Definición	Actividades
Lógico Matemática	Capacidad para utilizar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente.	Se ven altos niveles en los científicos, matemáticos, contadores, ingenieros.
Lingüístico	Capacidad de utilizar palabras de forma	Se ven altos niveles en los escritores, poetas,

verbal	efectiva, en forma oral o escrita.	periodistas, oradores.
Espacial	Capacidad de mirar el espacio en varias dimensiones.	Esta inteligencia está presente en pilotos de avión, escultores y arquitectos.
Musical	Capacidad para percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales, incluye la sensibilidad al ritmo, tono y timbre.	Está presente en compositores, directores de orquestas, músicos, luthiers.
Interpersonal	Capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos.	- Presente en actores, políticos, buenos vendedores, y docentes.

Tabla 5: Sacado de "Manual de estilo de aprendizaje" Gomez, Legarde, Garcia, Cisneros, Padilla secretaria de educación pública (2004).

Gardner plantea que todas las inteligencias las puede poseer una persona, aunque a su vez solo va a desarrollar algunas, en este punto donde hemos planteado diferentes tipos o estilos de aprendizaje, considero importante detenernos en dos de las inteligencias múltiples planteadas por este autor, debido a que su comparación nos permite tener un punto de partida para el tema en estudio. Estas inteligencias son:

La inteligencia corporal o kinestésica y la inteligencia musical, aunque en la definición parecen estar lejos la una de la otra, convergen en puntos claves para el trabajo del movimiento, así como la música no está alejada del movimiento, la inteligencia corporal mucho menos de la música. A continuación, propongo un cuadro analógico para detallar los puntos que se van a tratar durante el texto.

Inteligencia	Definición	Actividades
Corporal-Kinestésica	Capacidad para utilizar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos.	Se nota en atletas, bailarines, artesanos, deportistas, en los que son hábiles para la ejecución de instrumentos.
Musical	Capacidad para percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales, incluye la sensibilidad al ritmo, tono y timbre.	Está presente en compositores, directores de orquestas, músicos, luthiers.

Tabla 6: Sacado de "Manual de estilo de aprendizaje". Elaboración propia del autor

En el intento de buscar un conocimiento, los jóvenes abordan temas por si solos únicamente de forma teórica, y le es difícil tener un aprendizaje cenestésico, paralelamente en el aprendizaje musical para internalizar un pasaje o figura rítmica, es útil expresarlo antes con un movimiento, o utilizar analogías con objetos que ayuden a formar de esa experiencia un conocimiento científico.

Como otro ejemplo tenemos un deportista que le corresponde asimilar movimientos para su preparación física, de la misma manera un cantante tiene que asimilar movimientos corporales importantes a la hora de cantar, debido a esto es necesario que el maestro ejerza un acompañamiento a través de imágenes, signos o movimientos que den ejemplos de lo que se debe realizar.

3.2. Lúdica

Es la herramienta por medio de la cual podemos provocar una experiencia educativa, siendo el estudiante el protagonista del aprendizaje. La pedagogía ha dejado a un lado el juego en la educación media, llevando así que entre los estudiantes de bachillerato se considere el juego como una actividad poco provechosa y un tiempo donde no se manifiesta un conocimiento útil para sus intereses. Tal y como lo manifiestan Campos, Chacc y Gálvez:

“Sin embargo, en nuestros días, aún no se reconoce el verdadero valor educativo de jugar, su gratuidad y las virtudes que lo caracterizan, es más, se ha calificado como una actividad poco importante, poco seria, improductiva y que conlleva una pérdida de tiempo.” (2006:32).

El juego de tipo movimiento ayuda a la internalización del ritmo y a sentir los cambios en la música, como, por ejemplo; los matices, tiempo, pulso y compas. A su vez al ser patrones repetidos facilita el entendimiento de los elementos fundamentales del ritmo.

La Real Academia Española define el juego como: “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Mirando otras perspectivas de la palabra juego (Paredes Ortiz) menciona:

“Lenguas semíticas, entre ellas la hebrea de la cual aporta que específicamente en el antiguo testamento aparece la forma sahaq, la cual se refiere a juego, aunque su significado primario en reír y jugar también significa tomarse algo a broma y danzar. También se mencionan cuatro etimologías de lenguas sajonas antiguas que son importante mencionar, encontrándonos así primero con la forma gótica laikan que significa jugar y saltar, la segunda que se utilizaba en el antiguo alto alemán era el sustantivo leich con el cual se referían al juego, la danza y a los ejercicios corporales. En tercer lugar, tenemos el antiguo anglosajón lâc y lâcan, juego, saltar, moverse, también sacrificio, ofrenda, regalo en general, una prueba de favor y hasta generosidad. En cuarto lugar, se menciona que en el viejo nórdico se habla de leikr, leika, juego danza y ejercicios corporales”.En las lenguas sajonas actuales tenemos en inglés, Play con el significado de juego, diversión, jugada, jugar y tocar un instrumento. (2003:17).

El juego es una expresión propia del lenguaje emocional del ser humano, cuando miramos en los primeros años; un niño empieza a conocer su entorno a través del habla y en este proceso de comunicación, encontramos la manifestación del juego tal y como se describe en la lengua semítica hebrea (reír y tomar algo en broma), es la actitud que generan los padres al comunicarse a través de un movimiento como jugar a esconderse. Cuando ya estamos en la etapa prejuvenil podemos notar que la parte motora está más

desarrollada y que el tipo de juego cambia y podemos enmarcarlo en la antigua forma gótica alemana, *laikan* (jugar y saltar).

En estas etapas el juego entrega múltiples aprendizajes, al llegar a la etapa juvenil se desarrolla competitividad y lo podemos compararlo al antiguo nórdico *leika* (Ejercicios corporales), entre estas expresiones de juego podríamos mencionar el deporte.

Tal y como lo menciona la R.A.E, el juego contiene reglas, las cuales son importantes para determinar los límites y el orden de la actividad que vamos a desarrollar, sin las reglas las actividades no tendrán un propósito determinado. Detrás de un joven con buenas capacidades de aprendizaje, hubo un niño que observo, exploró, escuchó y asimiló toda experiencia positiva y negativa que al final produjo el fruto del aprendizaje. Esto lo plantea Castilla F. Cuando habla del desarrollo de las etapas de Piaget. “¿Cómo se produce el desarrollo cognitivo? Considera que hay dos mecanismos para el aprendizaje: La asimilación y la acomodación. (2013:16)

Los jóvenes constantemente buscan el punto cero (0) o punto de equilibrio, donde puedan manejar y controlar un conocimiento, si lo vemos en analogía con una balanza, el joven siempre buscará alcanzar una estabilidad para llegar a un aprendizaje genuino. Pero cuando están en su etapa infantil es cuando se va a comenzar a desarrollar la búsqueda del equilibrio. Castilla menciona a Martín Bravo (2009:27) quien habla del equilibrio diciendo: “Los seres humanos buscamos el equilibrio: incorporación de las nuevas vivencias en nuestros esquemas. “El niño asimila correctamente los objetos tras haberse acomodado a sus características” (16:2013).

En las primeras etapas del desarrollo del niño el juego es un ejercicio sencillo y de repetición, más adelante se desarrolla el juego simbólico, y en la última etapa se desarrolla el juego reglado. Cada tipo de juego implica una capacidad de resolución lógica diferente, pero uno de los elementos que está presente en cada tipo de juego es la repetición y el movimiento, estas herramientas permiten realizar una representación simbólica de la realidad logrando interiorizar el tema propuesto.

3.2.1. Tipos de juego en niños.

Desde la etapa infantil el juego forma parte de la actividad de descubrimiento y es esta la principal actividad que los niños realizan aprende a socializar con otros niños, desarrollan el lenguaje, la comunicación por primera vez con un grupo diferente a su entorno familiar, Campos, Chacc y Gálvez mencionan:

“El juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad”. (Zapata, 1988).

Los niños son activos y constructores de su conocimiento a través del descubrir y moverse en el medio, por esto buscan tener varios tipos de juego, porque no se acostumbran a la pasividad, así como plantea (Tomás y Almenara 2008).

Piaget ha sido de gran influencia en la de ver el desarrollo de los niños, de como ellos son activos en su búsqueda de interpretar el entorno que los rodea y no son

pasivos como se pensaba antes de su teoría. Piaget fue uno de los primeros teóricos del constructivismo en psicología. Pensaba que los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos.

En el siguiente cuadro vamos a encontrar características antes vistas de las etapas del desarrollo, pero a su vez vamos a agregar tipos de juegos en cada etapa de acuerdo a los objetivos del documento.

Etapas de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget- Tipos de juego			
Etapa	Edad	Características	Tipo de juego
El Niño activo.	0 - 2 Años	Los niños aprenden la conducta propositiva del pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos.	Funcional y de construcción.
El Niño intuitivo.	2 - 7 años.	El niño puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.	Simbólico y de construcción.
El Niño práctico.	7 -11 años	El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.	Reglado y de construcción.
El Niño reflexivo.	12 años - Adulthood	El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.	Reglado o construcción.

Tabla 7: Etapas del desarrollo cognoscitivo de Piaget - Tipos de juego. Elaboración propia del autor.

El juego para el niño es una herramienta para conocer su entorno, es por esto por lo que al entender la música los niños lo utilizan en cada etapa con diferentes actividades, por ejemplo: En la primera etapa el niño que corresponde a los dos primeros años se

inicia escuchando sonidos, es necesario la observación de movimientos en sus padres, generalmente el niño contesta con una expresión de beneplácito. En la segunda etapa que corresponde a los dos a siete años comienza su primer acercamiento con la imitación o la estimulación ante un ritmo o canción infantil que se ha aprendido. En la siguiente, de los siete hasta los once años ya puede realizar algunos movimientos complejos, hay una imitación más exacta. De los doce en adelante ya se es un poco más consciente y al niño se le pueden preguntar pequeños fragmentos de música ya vistos, y hacer juegos para entender las figuras y el lenguaje musical a profundidad, también su sistema de pensamiento ya le permite conocer historia y establecerse preguntas complejas acerca del movimiento.

3.2.2. Tipos de Juego en Jóvenes.

Al igual que en la etapa infantil, en los jóvenes el juego tiene un papel importante, según Piaget (1956) desde los 12 años hasta la adultez es la etapa de operaciones formales y abstractas, en un tipo de juego con movimiento, vemos como la competencia es importante para los jóvenes, en cuando a la posición donde puedan terminar en el juego o el reconocimiento que pueden adquirir de otros compañeros. Esto también se debe al desarrollo motriz y físico que ya tiene un joven de 18 años a diferencia de un niño de 10 años.

La gran mayoría de los jóvenes tienen un entorno social amplio de personas que las influyen ya sea de su familia o de otro sector de la sociedad donde estén vinculados, su juego se desarrolla en grupos pequeños o grandes, y es selectivo dependiendo del

interés particular escogen el tipo de juego. Ellos suelen escoger la competencia como parte clave de sus espacios de entretenimiento, privilegiando las actividades con mucho movimiento.

Además de tener constante actividad física, el joven también es un fiel interesado por la estrategia y la inteligencia, juegos que implican un esfuerzo mental y de mucha concentración, aquí podemos nombrar los videojuegos y los juegos de mesa. Al escoger cada tipo de juego se tienen criterios diferentes que tienen que ver con el desarrollo cognitivo, social, familiar y cultural que rodea a cada persona.

En el desarrollo de la enseñanza lúdica del ritmo y el movimiento hay un constante desarrollo del pensamiento, como se menciona en el párrafo anterior el joven necesita hacer un esfuerzo mental y concentrarse en cada movimiento para internalizarlo; también en el aprendizaje del ritmo con movimiento ocurre, primero se debe observar y concentrarse en el movimiento para luego imitarlo de la forma correcta, muchas veces la mente se tarda más o menos tiempo, dependiendo el tipo de inteligencia con la que el joven este aprendiendo.

Al igual que la experiencia del autor algunos jóvenes tienen su primer acercamiento al ritmo no fue a través del movimiento ni del juego, sino a través de onomatopeyas e imitación de las figuras musicales, que, aunque puede ser bastante extenuante también puede ser divertido. Una de las maneras de aproximarse al ritmo y el movimiento es seguir el pulso con los pies e imitar ritmos propuestos por el maestro con las manos llegando a una mayor internalización convirtiendo el espacio de la clase más ameno,

aunque para muchos el estudiar no se relacione con la diversión o pasatiempo. Desde la experiencia del autor el aprendizaje es mucho más eficiente cuando se hace a través del medio afectivo, ya que permite una mejor percepción de parte del estudiante y lo hace estar más atento.

Los jóvenes realizan las actividades de forma grupal porque, aunque tienen un tutor o profesor, muchas veces los que resuelven su duda inmediatamente son sus compañeros, de los cuales van a depender en primera instancia, pero luego ya lo van a dominar ellos mismos, este pensamiento no lo plantea Tomas y Almenara:

“En último término, el desarrollo del individuo llega a su plenitud en la medida en que se apropia, hace suyo, interioriza las habilidades interpsicológicas. En un primer momento, dependen de los otros; en un segundo momento, a través de la interiorización, el individuo adquiere la posibilidad de actuar y de asumir la responsabilidad de su actuar”. (2008:21)

En parte de la población cuando practican una actividad en grupo aprenden más rápido un tema y lo interiorizan, como por ejemplo una práctica de baile, a la hora de aprender la secuencia de la coreografía en grupo mejora la efectividad, también podemos observar la dinámica de un coro, donde unos con otros se apoyan para aprenderse una obra y prepararla. En conclusión, es importante que el juego incite al movimiento del cuerpo, pero también que lleve a un aprendizaje en grupo. Tomas y Almenara (2008:21)

3.3 El Ritmo.

El ritmo es uno de los elementos más importantes de la música, es la base para comenzar a entender el lenguaje sonoro abstracto y está presente tanto primeras manifestaciones de vida en cada etapa del crecimiento.

La R.A.E habla que el ritmo viene del latín *rhythmus*, y este del griego *rhythmós* que a su vez significa “Fluir”, también menciona 3 significados del ritmo:

Orden acompasado en la sucesión o acaecimiento de las cosas. Sensación perceptiva producida por la combinación y sucesión regular de silabas, acentos y pausas en el enunciado, especialmente en el carácter poético. Proporción guardada entre los acentos, pausas y repeticiones de diversas duraciones en una composición musical.

Además del significado Fluir también se suele hablar de *correr*, esta acción implica un orden, el cual es un eje fundamental no solo de la música sino de otros campos científicos. El ritmo es importante para aprender danza y está incluido aun en nuestra salud. “En medicina hablan de ‘ritmo sinusal’ y este se produce por la secuencia de ciclos cardiacos dada por un generador de impulsos, estos ciclos”. (Uribe, Duque & Medina: 2005).

Aunque hablamos de ramas diferentes del conocimiento el ritmo esta precedido por el orden, a quien debe la función de conductor principal. Sin este conductor el ritmo estaría funcionando en medio del caos lo cual si lo vemos desde el campo de la medicina se manifestaría en arritmia (cardíaca) que es un término análogo a la música, donde vemos

esta manifestación por la ausencia de la percepción ordenada de tiempo al seguir un patrón de pulsos de una canción o pieza musical. Por esto último podríamos llegar a pensar que el ritmo biológico es innato del hombre desde su nacimiento y solo necesita de estimulación, seguimiento y dedicación para convertirlo en una manifestación consciente.

3.3.1 Pulso y tiempo musical

El pulso es una de las primeras manifestaciones que vemos en los niños y en los adultos de diferentes formas, por ejemplo; si un niño está escuchando una canción que le gusta suele reaccionar tocando sus palmas y mostrando alegría, aunque no es su propósito seguir el pulso de la canción, este impulso desarrolla la capacidad de llevar el tiempo intuitivamente hasta llegar a dominarlo en la etapa adulta donde se escucha una canción y de forma no premeditada se sigue el pulso con el pie.

Cuando caminamos, corremos, contamos objetos, escaleras, carros, sentimos nuestro corazón, seguimos una canción con nuestro pie, se está mostrando el movimiento musical a través del pulso de cada actividad que estamos realizando, esto despierta el interés y nos involucra con los primeros pasos en el ritmo.

El tiempo musical, es la velocidad en la que puede escucharse e interpretarse una canción o pieza y un ruido en particular, no es una experiencia netamente experimental como lo es pulso, sino un parámetro para desarrollar el ritmo. Científicamente desde pequeños conocemos el tiempo manifestado en las horas que nos marca el reloj, en el

día, mes y año que nos indica el calendario y además las estaciones que se manifiestan en la naturaleza, esto le permite al hombre moverse por ciclos y estados diferentes en el tiempo. De igual forma el tiempo musical nos permite tener un ciclo de duración con estados emocionales a intensidades diferentes. (Hormazábal, 2014:9).

3.3.1.1 Compás

La música no tiene ciclos desordenados, sino que utiliza el pulso y el tiempo para estructurarse y permanecer en partes de igual duración, es aquí donde aparecen los compases. Los compases son divisiones que establecen una duración y una fase por donde atraviesa una pieza musical, es determinado por una cifra o fraccionario. Para comenzar a entenderlo miraremos la siguiente figura: en una hoja vamos a escribir los números del 1 al 4, antes del 1 y después del 4 vamos a pasar una línea vertical de la siguiente manera, | 1 2 3 4 |. Haremos este mismo esquema 3 veces más, para finalizar contaremos cada uno de los esquemas y nos daremos cuenta el sentido de orden que le dan los compases al tiempo.

La música en compases binarios es muy común a nivel popular y en este caso a nivel interno de la iglesia. Es en la forma binaria que estableceremos las bases de esta metodología, entendiendo que es el punto de partida que facilita la interpretación de patrones rítmicos, Romero menciona el principio de tensión y relajación de Emil Jacques Dalcroze (1865-1950)

“Los ritmos binarios se caracterizan por ser más primarios, instintivos, más enérgicos y por movilizar hacia la acción. Los ritmos ternarios son de movimiento continuo, tienden a

unificar y son de carácter más espiritual. En ambos casos, el ritmo responde siempre al principio de tensión-relajación, es decir, a la combinación de tiempos fuertes (tensión) y tiempos débiles (relajación). A este respecto, Emil-Jacques Dalcroze (1865-1950), ha desarrollado en el ámbito educativo una gramática del movimiento basada en los principios de tensión/relajación y contracción/de contracción”. (2008:6)

Partiendo del concepto de tensión y relajación, podemos tomar el compás binario como punto de partida, ya que este compás permite experimentar ciclos completos por los cuales se puede acomodar con mayor facilidad la información.

El ritmo hace parte de la cotidianidad en la que se desenvuelven los jóvenes, donde escuchan constantemente géneros musicales de ritmo binario con figuras simples y compuestas. Lo cual permite una fácil internalización de patrones, células rítmicas y formas; elementos que funcionan como conectores a la hora de transformar lo escuchado en escritura musical.

3.3.1.2 El movimiento.

Uno de los planteamientos más completos del ritmo y el movimiento lo tenemos con el músico y educador suizo Émile Jaques- Dalcroze (1865-1950), del cual se hace mención en muchos de los trabajos que se han realizado en el campo de la educación musical, aunque fue pensado para trabajar con niños su planteamiento ayuda al desarrollo del ritmo en los jóvenes. Vásquez Hormazábal menciona un planteamiento de este autor: “Para Dalcroze todo el cuerpo oye la música y es susceptible de percibirla y

expresarla, es decir el ser humano es un ser naturalmente sensible compuesto de la mente, el cuerpo y las emociones”. (Pg. 48).

El movimiento ayuda al desarrollo y entendimiento del ritmo no solo en la música sino también en otros campos del arte como en la danza, En la danza se necesita internalizar patrones a través de la imitación, elemento que es de igual significancia para el dominio del ritmo, en esta metodología se necesita responder a estímulos, sonidos, patrones que implican un movimiento para poder dominarlos. Junto con la imitación tenemos la repetición que completa el proceso de aprendizaje para dominar un pasaje, ritmo o en el caso de la danza un patrón específico de una canción.

Vásquez Hormazábal muestra 7 aportes del movimiento a la música planteados por Gregorio Vicente, que son una visión para la enseñanza de la danza, desde la relación música-movimiento, a continuación, mencionare algunos de estos aportes:

- La primera aportación subyace dentro de la concepción del cuerpo como instrumento principal y primario, idea estrechamente unida a la concepción pedagógico-musical de Jaques-Dalcroze, quien preconiza el cuerpo humano como un instrumento que hay que “afinar”. En esta línea, María Fux considera que no es posible “comprender la música sin la experiencia de la movilización corporal” y hacer sentir a los demás cualquier trabajo de instrumentación.
- La música como estímulo para la acción motora. Donde el sonido puede reflejarse en el movimiento corporal siendo estos más la percepción auditiva un todo inseparable.
- El aspecto temporal, el ritmo.

- La importancia de movimiento en la exploración, experimentación y aprehensión de conceptos musicales. El aprendizaje de conceptos musicales que la palabra no es capaz de explicar.
- La expresión musical, el diseño melódico, el fraseo, las cadencias, la acentuación se ven favorecidos por la inclusión del movimiento. Los movimientos proporcionan al oyente numerosas informaciones relacionadas con la expresividad musical que se integran en el mensaje sonoro recibido.
- La capacidad de la música para distraer o superar la sensación de cansancio y la fatiga que la actividad motriz origina. La música puede provocar relajación corporal.
- El entendimiento del arte en general. Una actitud creativa, comprometida y crítica de las manifestaciones artísticas propias y ajenas incidirá en la formación del individuo que contribuirá a la renovación social y cultural. (2009:149-154).

El ritmo se produce en diversos estados y situaciones de nuestra vida y está relacionado al movimiento, sea que lo escuchemos en una radio, televisión, en nuestro barrio, o que lo hagamos nosotros mismos percutiendo con cualquier objeto que tengamos, siempre el movimiento está presente y es un consecuente obligatorio de nuestra forma de ser y de expresarnos. Vásquez Hormazábal menciona en su trabajo a Leonardo Ribeiro quien manifiesta:

“Ritmo es la expresión de la vida en nuestro sistema corporal... Un conjunto de ladrillos no es un edificio, así como un grupo de neuronas no constituyen un cerebro. Cuando un

grupo de unidades idénticas actúan juntas les sucede algo de nivel superior en el sentido de que surge una nueva cualidad que no existía en unidades aisladas.” (2006:10).

Ribeiro expresa una de las consideraciones más importantes para Dalcroze y es el concebir el cuerpo como un instrumento musical, este instrumento se interpreta así mismo bajo los parámetros internos de los sentidos, y es de resaltar que en la experiencia lo que no podemos realizar con nuestro cuerpo rítmicamente es complejo manejarlo, más si interiorizamos y expresamos lo llegamos a dominar. Amelia Ivanova menciona detalles importantes de la metodología de Edgar Willems:

“Willems considero el ritmo como un elemento que hace parte de la vida, y se relaciona con la música a través del movimiento, también le dio el calificativo al ritmo como “Pre-musical”. Conforme a lo planteado por Willems, resaltó la importancia que tiene el ritmo para hacer un acercamiento significativo a los elementos de la música como la armonía y la melodía, desarrollando otros valores dinámicos útiles para la formación musical, de esta forma con el ritmo internalizado a la hora de enfrentarse a una pieza en su primer periodo en la carrera de música, los elementos a observar con mayor relevancia son los armónicos y melódicos”. (2009:53)

Cuando nos movemos seguimos patrones específicos que el cuerpo aprende, y van cambiando de acuerdo con nuestra internalización llegando a colocar nuestra propia interpretación y cambiando el movimiento inicial, es por esto que el movimiento permite un desarrollo básico del ritmo, porque no solo permite aprender secuencias rítmicas, sino que permite variar en ellas y así introducir al estudiante en otro nivel rítmico. (Agudelo, 2014:46).

3.3.2 Secuencias Rítmicas Corporales (Álvaro Agudelo)

Las S.R.C son una propuesta pedagógica basada en la imitación corporal (palmas y pie) de patrones rítmicos de géneros musicales colombianos y como menciona Agudelo: “Es una propuesta pedagógica que apunta a favorecer el desarrollo de la métrica; la disociación rítmica corporal, la práctica de conjunto; el conocimiento de bases rítmicas tradicionales y la lectoescritura rítmica.” (2014:55).

Para la selección de las bases rítmicas se tomó como punto de partida las que pudieran ser interpretadas en la tambora debido a las posibilidades tímbricas y técnicas que son de fácil acceso para la población en la que se enfocó este estudio, dicha población fueron niños de preescolar entre ocho y once años del colegio Alexander Von Humboldt de Barranquilla. En las S.R.C Se manejan dos tipos de ejercicios las S.R.C. individuales y las S.R.C compartidas y para el proceso de enseñanza- aprendizaje se proponen dos formas básicas, una por imitación y otra desde la lectura rítmica musical, antes de mencionar los dos tipos de procesos observemos la convención para la lectura de las S.R.C planteada por Agudelo:

“La escritura de las S.R.C se propone utilizando en el núcleo de la figura musical dos signos: (El punto, se lee con la onomatopeya PUM) para pisadas o percusiones en el pecho). (La equis, se lee con la onomatopeya TA) para palmadas o percusiones con los muslos.” (2014:59).

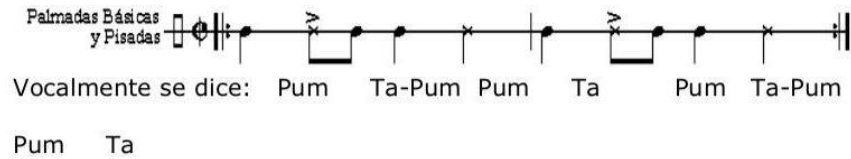


Figura 1: S.R.C. Bunde 2, sacado de "Artista, secuencias rítmicas corporales por Agudelo Diaz (2014:54-64).

En el aprendizaje por imitación el profesor plantea vocalmente una S.R.C utilizando las onomatopeyas mencionadas, por ejemplo, la S.R.C del Bunde 2:

Mas adelante también se agregan coreografías donde en algunas figuras se hace un paso al frente y otro paso atrás. En el aprendizaje desde la lectura musical, se lee vocalmente con los estudiantes la partitura de la S.R.C. utilizando las onomatopeyas mencionadas, por ejemplo, la S.R.C. para la Gaita de laboreo:

Mas adelante también se agregan coreografías donde en algunas figuras se hace un paso al frente y otro paso atrás. Observemos el siguiente grafico donde se muestran los puntos o ítems del proceso de enseñanza aprendizaje de las S.R.C mencionadas por Agudelo:

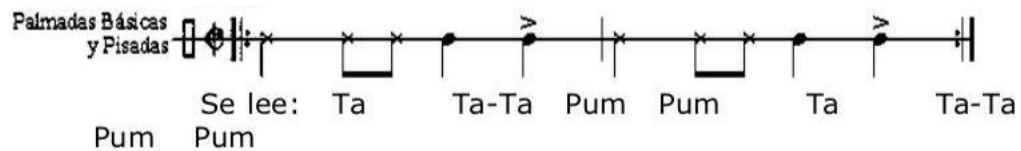


Figura 2: S.R.C. para gaita de laboreo, sacado de "Artista, secuencias rítmicas corporales por Agudelo Diaz (2014:54-64)

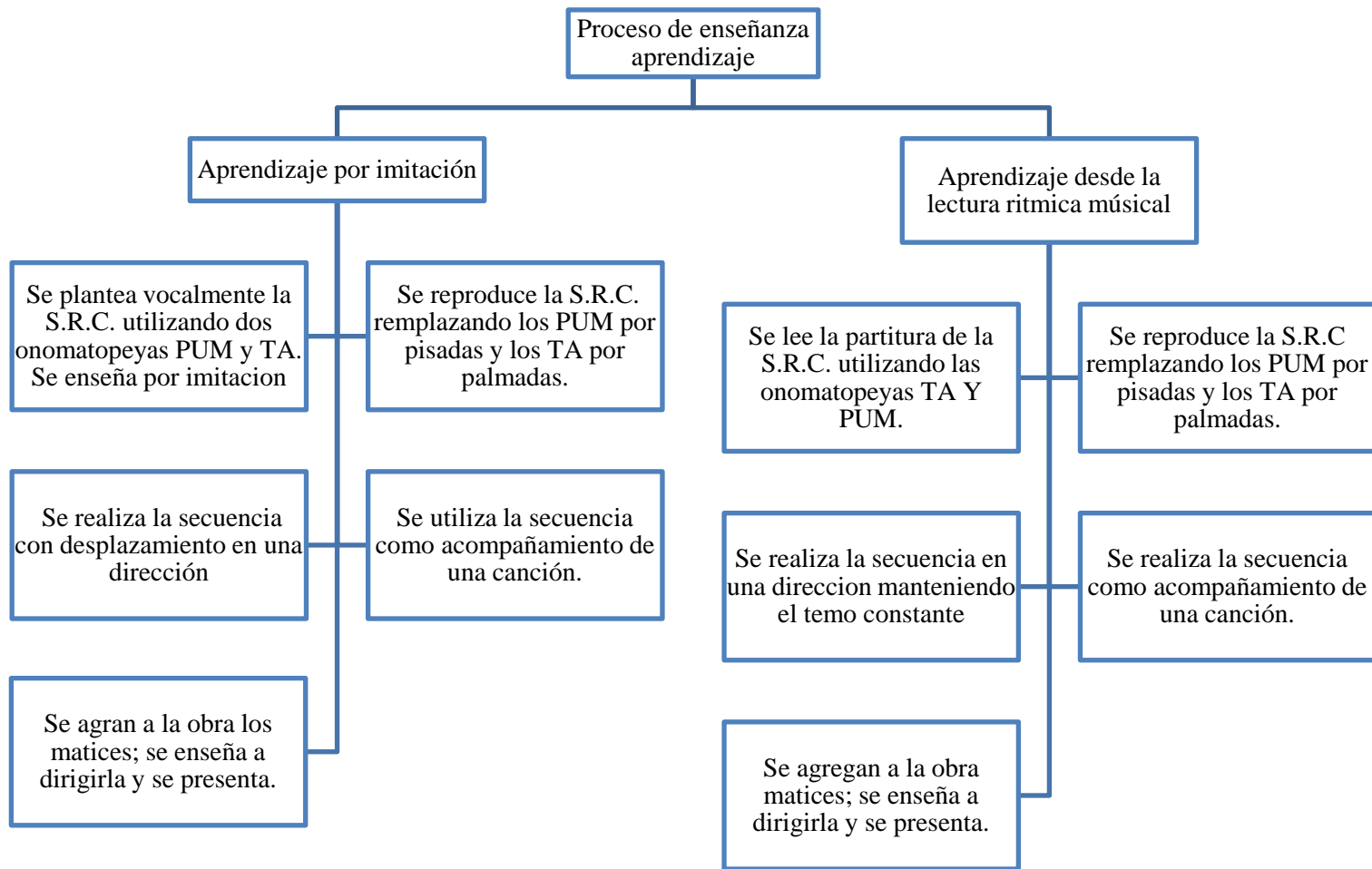


Figura 3:Proceso de aprendizaje para las S.R.C. Elaboración propia del autor, sacado de: *El artista secuencias rítmicas corporales por Agudelo Diaz (2014:54-64)*

Por último, Agudelo plantea un amplio repertorio de secuencias rítmicas corporales basadas en ritmos tradicionales colombianos para facilitar inicialmente el desarrollo de la coordinación, métrica y la practica en conjunto, observemos la siguiente grafica basada en la información de los ritmos en los cuales se basó el estudio del maestro Agudelo:

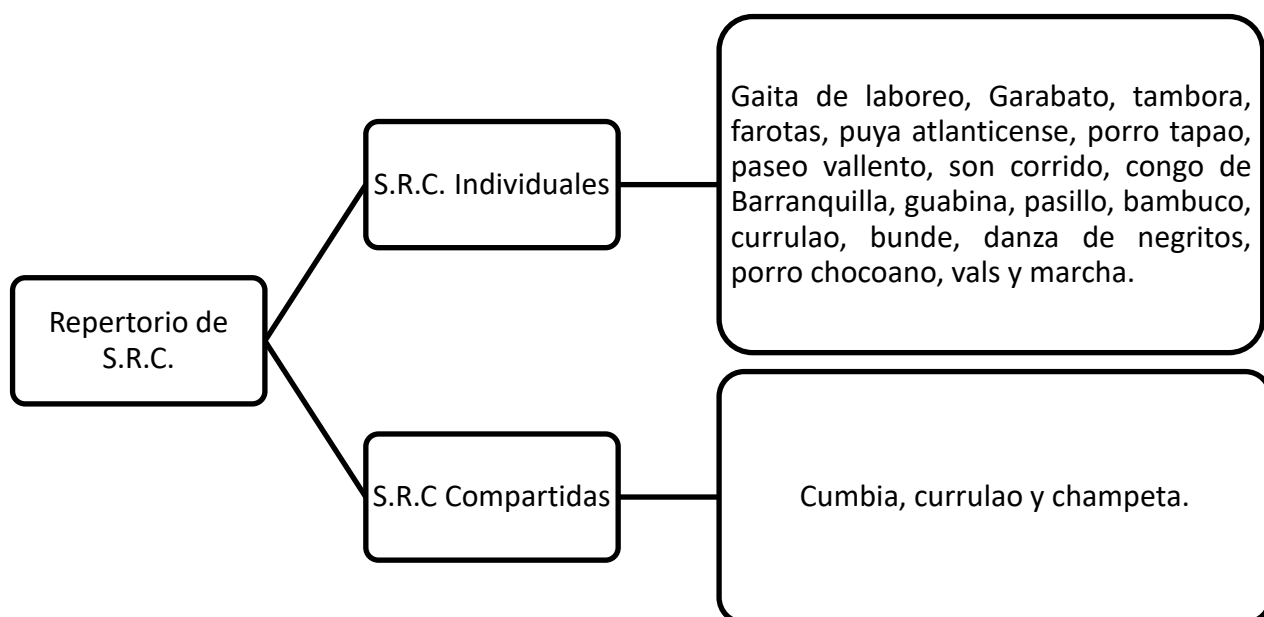


Figura 4:Repertorio de las S.R.C. Elaboración propia del autor, sacado de: El artista secuencias rítmicas corporales por Agudelo Diaz (2014:54-64)

De acuerdo con lo planteado en este apartado, podemos concluir que las S.R.C. son una metodología eficaz para el acercamiento al ritmo a través del movimiento. La acción de imitar patrones rítmicos y reproducirlos con el cuerpo es una actividad que permite introducir como conductor de ella al juego y de esta forma aprovechar los recursos lúdicos para ampliar las posibilidades de aprender y practicar las S.R.C.

3.3.3 El ritmo desde la perspectiva de Carl Orff

Orff fue un pedagogo y compositor alemán quien planteo un método con un nuevo enfoque en el aprendizaje musical, el cual toma como base el ritmo del lenguaje, y le da importancia a la tradición lingüística donde incluye las rimas, refranes, trabalenguas, entre otros. Brufal menciona a Orff y plantea lo que buscaba su método:

“Así, buscaba la unión del movimiento libre, la gimnasia, la música y la danza. De forma análoga a Dalcroze, Orff sostiene que la vivencia musical involucra toda nuestra expresión corporal. El aprendizaje musical está relacionado con la palabra, el movimiento y la danza. La metodología es claramente grupal y activa, hecho que implica que el profesor/a tenga un dominio adecuado de la dinámica de grupo” (2013:8).

Orff se enfocó en el folclor hablado y cantado de cada comunidad, tomando como base las canciones infantiles trabajadas con ayuda de gestos, persecución corporal y un instrumento de acompañamiento, generalmente de percusión. La particularidad y originalidad del desarrollo rítmico en Orff es la expresión corporal y verbal por ejemplo Brufal habla que la parte rítmica es desarrollada recitando palabras, retahílas y rimas (Verbal), acompañado de palmas, golpes de las manos en diferentes partes del cuerpo, golpes de los pies, chasquidos de dedos y mímicas (Percusión corporal). Vemos claramente un enfoque o relación entre el movimiento y el ritmo debido a que no se busca el estado de quietud corporal sino más bien una expresión creativa y muchas veces improvisada.

Orff hablo del cuerpo como un instrumento de percusión que imita, crea e improvisa, tal y como nos lo muestra Brufal:

“El cuerpo como instrumento de percusión es muy utilizado, con cuatro planos sonoros: dedos pitos, manos -palmas-, rodillas -manos sobre rodillas- y pies -golpes en el suelo-. Esto con ejercicios de imitación, lectura, improvisación y creatividad. También participando en instrumentaciones solo con instrumentos corporales, y también mezclados con otros instrumentos -voz, instrumentos de construcción propia, percusión de altura de altura indeterminada y determinada, flauta, etc. (2013:9).

Estos cuatro planos sonoros anteriormente mencionados, los vemos en otros métodos como las S.R.C. de Álvaro Agudelo, pero además al implicar movimiento permite cambiar el escenario por ejemplo a un juego y utilizar cada una de estas acciones sonoras para un proceso de aprendizaje lúdico del ritmo.

Orff le da mucha importancia a hacer música en grupo. Se realizan procesos de imitación, improvisación y ensambles con diferentes instrumentos, buscando más que el desarrollo de una técnica, la expresividad y el desarrollo de la creatividad. La gama de instrumento que utilizaba por ejemplo era muy sencilla, pero permitía realizar ejercicios de juegos de imitación, lectura, etc.

4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

4.1. Aspectos problemáticos

Es importante mencionar que la población en estudio son jóvenes que han contado con procesos musicales en instrumentos enfocados en el conocimiento de armonía básica y el aprendizaje de ritmos dentro de la congregación o iglesia mencionada, pero dichos procesos han quedado inconclusos; a pesar de ello los jóvenes han seguido su aprendizaje individual. En el proceso de esta tesis y conforme a la relación del tesista con la población, en observaciones realizadas se permite encontrar una falencia en el área del ritmo, debido al poco enfoque que se le dio. Conforme a los antecedentes de este estudio y la observación, en esta investigación se logran evidenciar tres aspectos problemáticos que son:

El déficit de metodologías lúdicas, el conocimiento no experimental del movimiento como herramienta didáctica y el conocimiento mecánico del ritmo. La primera variable corresponde al déficit de metodologías lúdicas que posee la institución en donde participan constantemente la población en estudio, esto se muestra en las veces que se intentó realizar un proceso de enseñanza de la música, teniendo como resultado el desinterés de los jóvenes por el proceso, debido a la ausencia de metodologías que los lleven a tener espacios de aprendizaje con factores presentes como la experimentación. Tal y como menciona Zapata: “Para que el aprendizaje pueda materializarse es necesario que pasen diferentes factores como la observación, experimentación e investigación no formal movidos por la inquietud cognitiva de entender la realidad” (Zapata 2012:5-6).

Con respecto a la segunda variable y de acuerdo con lo obtenido en las encuestas y entrevistas, podemos ver que para los jóvenes de la iglesia cristiana cuadrangular el movimiento es visto desde un conocimiento empírico y aunque los planteamientos o respuestas dadas por ellos son en cierta medida acertados carecen de un contenido de experimentación por parte de los mismos. Dalcroze por ejemplo utiliza la rítmica como espacio de experimentación, esto permite estudiar el lenguaje musical desde un aprendizaje significativo, que además de ser un espacio de disfrute crea una conciencia rítmica, esto a su vez es importante conforme a lo planteado en el presente estudio ya que se busca una internalización correcta del ritmo mediada por espacios donde el joven pueda experimentar más que reaccionar a estímulos mecánicos alejados de lo didáctico.

Con esto nos damos cuenta, que el juego ordenado como un proceso de ejercicio constante, mejora las capacidades y permite el aprendizaje de la música y conforme al enfoque de este estudio el juego complementado con el movimiento permite el desarrollo integral del ritmo en el joven.

En el último aspecto encontramos que los jóvenes tienen un conocimiento mecánico del ritmo adquirido en primera instancia por un tipo de aprendizaje empírico influenciados por el ambiente musical que los rodea desde pequeños y los lleva a imitar todo lo que escuchan tanto en sus casas como en otros ambientes; si bien no ignoramos las escuelas, es importante recalcar que la población en estudio desde pequeños hacen parte del ambiente cultural de la iglesia por la cercanía de los padres y el tiempo que permanecen entre semana, donde en medio de toda

celebración está presente la adoración la cual está acompañada por voces e instrumentos, claramente se tocan ritmos que quedan en el registro perceptivo de los niños y a medida que crecen estos géneros se convierten en un punto de partida para el desarrollo del arte sonoro, por ultimo también hay una gran responsabilidad de lo impartido en las instituciones educativas acerca de lo que es música específicamente ritmo, en su mayoría enseñado con un aprendizaje mecánico con ausencia de vivencias y espacios significativos para los jóvenes, vemos aquí que por ejemplo Dalcroze se oponía al aprendizaje mecánico de la música tal y como lo menciona Vernia:

“Este pedagogo y compositor suizo, se oponía al aprendizaje mecánico de la música. A través del movimiento corporal trabaja la educación del oído y el desarrollo perceptivo del ritmo”. (2012:2).

4.2. Conceptualización de aspectos

En la siguiente investigación se logran evidenciar tres aspectos que son:

Aprendizaje lúdico, movimiento y ritmo. El aprendizaje lúdico permite la asimilación y adaptación de los conocimientos externos, Domínguez menciona a Piaget y su principio de globalidad donde menciona lo siguiente, “El juego permite en el individuo facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias diversa, a través de la asimilación, la comprensión con significado y la adaptación de la realidad externa” (2015:18).

Por lo planteado por Piaget se puede determinar la importancia que tiene la lúdica como herramienta para alcanzar los conocimientos externos con significancia, permitiendo tener un acercamiento vivencial y participativo que teórico y pragmático. Dicho acercamiento mejorara la actitud hacia el aprendizaje.

Con respecto al segundo aspecto; podemos definir que el movimiento es un conductor o mediador importante para la asimilación del ritmo, Moraga y Sepúlveda menciona a Émile jaques-Dalcroze y la finalidad que tiene este de crear una mentalidad rítmica. “El profesor y compositor suizo Émile jaques-Dalcroze, utiliza la rítmica como base de su teoría musical y utiliza el movimiento corporal como medio de sensibilización y experimentación de los elementos del lenguaje musical” (2003:20-24).

Por último, tenemos el tercer aspecto, el ritmo; el cual es parte de los elementos de la música y es aquel que marca un orden de pulsos sucesivos, lo podemos ver como un

camino por donde van a pasar la melodía y la armonía como complementos de la música, pero conforme al orden del ritmo. En este estudio el ritmo es el conocimiento que se busca que los jóvenes puedan experimentar a través del movimiento y la lúdica, Esquivel menciona que Dalcroze llevaba a sus estudiantes a experimentar diferentes elementos de la música entre ellos el ritmo y lo hacía a través del movimiento lo cual tomo de Orff. (2009:3).

4.3. Factores de afectación

A través del estudio identificamos tres (3) factores extraños los cuales son:

- Carencia de un proceso pedagógico.
- Ausencia de un mecanismo de enseñanza lúdico en el aprendizaje rítmico musical.
- Ausencia de estructura curricular musical.

Estos factores son aislados, pero pueden convertirse en limitantes para la investigación, estas variables se pueden controlar trazando acciones y estrategias lúdico-pedagógicas que despierten la motivación y se establece control para poder alcanzar el objetivo y el resultado de la investigación.

La gran mayoría de metodologías de aprendizaje de la música a través de la lúdica están pensadas para instruir a niños, tal y como nos lo muestra el trabajo campos, Chacc y Gálvez de la Universidad de Chile, donde introducen el juego como una estrategia pedagógica y da resultado positivo reflejado en la mayor interacción que se dan en niños

de 7 y 8 años de una institución en Chile. Este estudio expresa la importancia y otros aspectos del juego, pero no se consuma en un juego de estrategia, competencia o de movimiento a través del cual se enseñe un conocimiento.

La población en estudio no cuenta con este tipo de materiales con un contenido vivencial y significativo. Zapata menciona a Ausubel y su teoría del aprendizaje significativo.

“Otro autor, con otra variante en la construcción del conocimiento como apropiación es Ausubel. Para él el aprendizaje debe ser significativo. Ello comporta que el nuevo contenido de aprendizaje se ensamble en su estructura cognitiva previa: Alcance significatividad. El aprendiz incorpora así lo aprendido al conocimiento que ya posee y lo transforma en un nuevo conocimiento. Incrementado así su capacidad de aplicarlo a nuevas situaciones.” (2012:10)

Los jóvenes de la comunidad cristiana están en constante práctica debido a su servicio en la adoración donde interpretan instrumentos de forma empírica, aprendiendo de forma individual, preguntando a músicos empíricos y consultando en internet. Si bien tienen una persona que les instruye en armonía básica no tienen un proceso estructurado para estudiar ritmo ni tampoco para el acercamiento de este, convirtiéndose en una oportunidad para la aplicación del método lúdico planteado en este estudio y además resolviendo la siguiente pregunta:

¿Qué estrategias pedagógicas favorecen el aprendizaje musical en una población de jóvenes?

5. OBJETIVOS.

5.1. Objetivo general.

Realizar una propuesta didáctica a partir del juego para el aprendizaje del ritmo en una población de jóvenes de la iglesia cristiana cuadrangular en plato magdalena.

5.2. Objetivos específicos.

- Presentar referentes teóricos que aborden los temas de aprendizaje, lúdica y ritmo que se relacionan y hacen parte de esta propuesta.
- Cualificar el grado de necesidad y aceptación de una propuesta lúdica de aprendizaje musical en una población objeto determinada por conveniencia.
- Sistematizar el proceso de investigación pedagógica en un documento de memoria que recopile los pormenores de la experiencia y los materiales (juegos) implementados en el proceso de enseñanza y aprendizaje del ritmo musical.
- Presentar los análisis de los contenidos rítmicos desarrollados en el material lúdico propuesto relacionados en la propuesta didáctica.

6. METODOLOGÍA.

6.1 Diseño

El enfoque utilizado es el cualitativo porque se abordó un sector de la población que fue examinada y observada en su contexto social (Sandoval 1996:41). El tipo de investigación es descriptiva porque muestra la condición de una población (Sabino 2014), de esta manera se muestra las características de los fenómenos de un grupo con elementos en común. La aplicación de este enfoque permitió estudiar la realidad de la población que fue tomada como muestra para así establecer con criterios sólidos los resultados.

6.2. Población y Muestra

La población objeto la constituyeron jóvenes de la Iglesia Cristiana Cuadrangular del barrio los Guayacanes en Plato, Magdalena. La muestra se seleccionó por conveniencia de acuerdo a la cercanía de los individuos al lugar de proveniencia del investigador y su relación con ellos como líder juvenil. Córdoba, Fagua y Sánchez mencionando (Alaminos y Castejón) y anotan: “Una buena ruta para realizar un muestreo es elegir los individuos más representativos de la población acorde a lo que se está investigando” (2014:13). Razón por la cual, la muestra se valida de acuerdo con la categorización de los aspectos que se perciben como factores de afectación ya mencionados en el objeto de esta investigación siendo el porcentaje correspondiente a la totalidad de los participantes.

6.3. Técnicas e Instrumentos

Teniendo en consideración que cada técnica de investigación puede valerse de distintos instrumentos vamos a mencionar:

6.3.1. Encuesta

Sandhusen define que la encuesta es una técnica utilizada como procedimiento de investigación para obtener resultados sistemáticos a través de preguntas ya sean personales, telefónicas o por correo (2002:1). Esta técnica es ampliamente utilizada debido a su facilidad de aplicación, la rapidez y la veracidad. En el cuestionario se realizaron seis preguntas cerradas.

Las encuestas se realizaron mediante el instrumento del cuestionario, que fue aplicado a la población objeto en dos momentos distintos, en el primer instante como un sondeo a un pequeño porcentaje de la población y en segundo momento a todo el grupo. A partir de la aplicación del cuestionario se logró establecer la necesidad de un material lúdico para la enseñanza del ritmo.

6.3.2. Entrevistas

Se aplicaron dos tipos de entrevistas, una estructurada que se valió del instrumento del cuestionario y otra semi y desestructurada en las que la toma de información se logra desde el diálogo mismo a modo de conversatorio, que según Acevedo, “la entrevista es un intercambio verbal, que nos ayuda a reunir datos durante un encuentro, de carácter

privado y cordial, donde una persona se dirige a otra y cuenta su historia, da su versión de los hechos y responde a preguntas relacionadas con un problema específico” (2007:10). Una de las entrevistas semiestructurada fue aplicada al maestro Álvaro Agudelo, donde además de responder las preguntas puntuales hubo un intercambio de ideas que se enfocaron en la búsqueda de los objetivos del juego, las estrategias de aplicación y los contenidos musicales y artísticos del mismo a su vez se llegó a la concluso de la relación de ritmo con movimiento y de su funcionalidad. A su vez al maestro Rodrigo Flórez le fue aplicada la misma entrevista, espacio privado donde además de las preguntas nos enfocamos en la necesidad que tiene el ser humano y cada especie de aprender a través del juego, y como en los jóvenes es necesario espacios de laboratorio corporal donde internalicen lo que aprendan y luego un espacio de practica teórica para que afiancen el conocimiento. Por último, también se le realizó una entrevista semiestructurada al maestro Laurencio Palacios donde las preguntas las enfocamos hacia la viabilidad del estudio y espacios socio culturales donde se puede aplicar, concluyendo por el profesor como una muy buena idea metodológica para el aprendizaje del ritmo.

6.3.3. Observación participante.

Alcalá menciona a Rojas quien define la observación participante como: “Proceso en el cual el investigador se integra a la comunidad que está siendo observada (2017:32). Por medio de esta técnica se pudo recolectar datos sobre datos, debido a que la observación durante más tiempo permite la obtención de mayor cantidad de información.

Para evaluar las respuestas se utilizó el formato de observación que según Gutiérrez “es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse ya sea como afirmaciones o bien como preguntas que orienta el trabajo de observación dentro del aula, resaltando los aspectos que son relevantes observar”. (2016:1)

6.4. Procedimiento

Durante la búsqueda del problema se escogió el lugar donde se iba a realizar el estudio, en este proceso se solicitó permiso a los pastores de la congregación para la realización de la investigación, permitiéndose la recopilación mediante tres etapas:

6.4.1. Diagnóstico

En la etapa diagnóstica, se diseñó el cuestionario de la encuesta, la cual fue aplicada desde el 4 al 7 de mayo del año 2018 a once (11) jóvenes de la congregación. En una segunda etapa, se afina el objeto de estudio de acuerdo con las necesidades estratégicas de la congregación de cualificación de los procesos musicales a una población de jóvenes que están desarrollando un servicio de adoración donde constantemente interpretan instrumentos de forma empírica, con necesidad de conocer la rítmica musical.

6.4.2. Búsqueda e implementación de información

Teniendo en cuenta los requerimientos ya planteados, se procede a comenzar la fundamentación teórica del proceso de investigación realizando una búsqueda de

información bibliográfica que permita orientar el proceso. Se realizan consultas formales a especialistas de diferentes áreas que ayudan a convalidar el enfoque y los resultados. De estas consultas se extrae información que se integra al proceso de investigación y con la cual se ajusta la propuesta de la creación de un juego rítmico musical que es el resultado como herramienta didáctica que integra la lúdica y el ritmo al proceso de aprendizaje rítmico musical.

6.4.3. Propuesta

Luego de varias pruebas utilizando juegos como anzuelo o introducción en las clases de ritmo se finalizó con el de diseño de un juego llamado “Step rhythm” o paso rítmico” elaboración propia del autor basado en el marco teórico de este estudio. En el postulado de Astorgano y Peruchini mencionan la opinión de Dalcroze que considera que la educación musical debe realizarse a través del movimiento (1998:46). Bajo esta línea metodología establecimos las características y funcionalidad del juego.

A través del juego se generó un desarrollo en la inteligencia musical y kinestésica de los participantes, debido a que a través del movimiento se internalizan patrones rítmicos proporcionando una memoria auditiva que funciona como primer acercamiento al lenguaje rítmico.

7. RESULTADOS

Luego de aplicar los instrumentos de investigación, en el siguiente apartado se muestra el cumplimiento de los objetivos específicos, respecto al diagnóstico en lo referente al estado del arte, al diseño e implementación de un proceso de aprendizaje, al uso de materiales lúdico para el aprendizaje del ritmo a través del movimiento.

7.1. Aplicación de Instrumentos y Técnicas.

En la búsqueda de la presente investigación del vacío que se percibe en el contexto de la comunidad de la Iglesia Cristiana Cuadrangular de Plato Magdalena respecto a los procesos de aprendizaje musical se decidió realizar un sondeo a través de la formulación de una serie de preguntas con las que se pudiera acceder a la información necesaria para formular la investigación. Estos cuestionarios fueron instrumentos que se aplicaron a las técnicas de las encuestas y entrevistas.

7.1.1. Resultados de la encuesta.

Continuando con el proceso en la etapa exploratoria a través de una encuesta de seis preguntas se indago acerca del conocimiento juegos de estrategia musical y la importancia que tiene en su opinión el juego para sus procesos.

CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

ENCUESTA 1
DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Plato Magdalena. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para la población juvenil de Plato" y al contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿Beneficia a los jóvenes el aprendizaje musical?
Si ____ No ____
2. ¿Asocia usted, el ritmo con el movimiento?
Si ____ No ____
3. ¿Cree que la lúdica es importante para la enseñanza de la música?
Si ____ No ____
4. ¿Conoce métodos que enseñen ritmo a través del movimiento para jóvenes?
Si ____ No ____
5. ¿Se aprende música a través de juegos?
Si ____ No ____
6. ¿Conoce algún juego de estrategia musical?
Si ____ No ____

Nombre: _____

CC. _____

Firma: _____

Figura 5: encuesta 1, elaboración propia del autor

La encuesta en general evidencia que, si bien los jóvenes dicen conocer un método lúdico para la enseñanza del ritmo, conciben los métodos desde otra perspectiva que carece de una estructura metodológica.

¿Beneficia a los jóvenes el aprendizaje musical?

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	11	100%
No	0	0%
Total	11	100%

Tabla 8: Pregunta 1 de la encuesta Elaboración propia del autor.

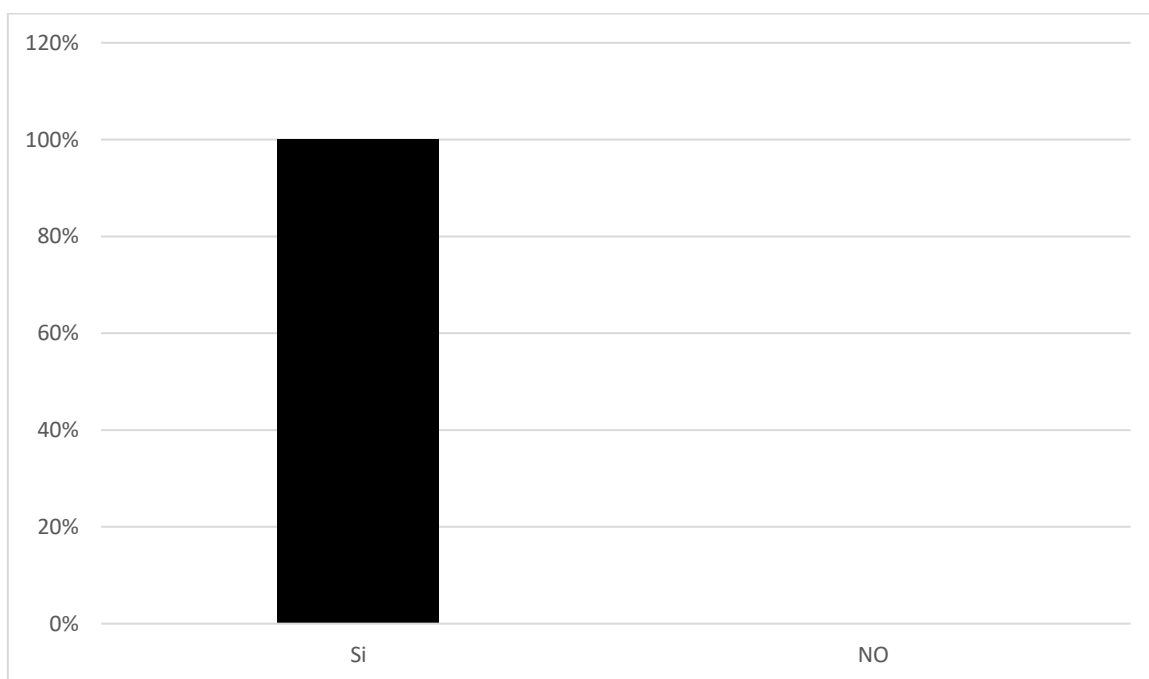


Figura 6: Grafico 1 elaboración propia del autor.

El 100% de las encuestas indico que el aprendizaje musical beneficia a los jóvenes, resultado que esta sustentado según lo que plantea Stancir cuando menciona a Edgar willems:

Willems explica en su método el uso de la música y sus elementos musicales (ritmo, melodía, armonía) en una persona o un grupo de personas, tiene efectos claros como promover la comunicación, las relaciones, el aprendizaje, el movimiento, la expresión, la organización y otros objetivos terapéuticos relevantes, para así satisfacer las necesidades físicas, emocionales, mentales, sociales y cognitivas. (2011:3)

Vemos claramente la diversidad de efectos y beneficios que tiene el aprendizaje musical, no solo en las necesidades personales sino en las sociales, permitiendo espacios de esparcimiento y comunicación entre los individuos

. ¿Asocia usted, el ritmo con el movimiento?

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	11	100%
No	0	0%
Tot	11	100%

Tabla 9:pregunta 2, elaboración propia del autor.

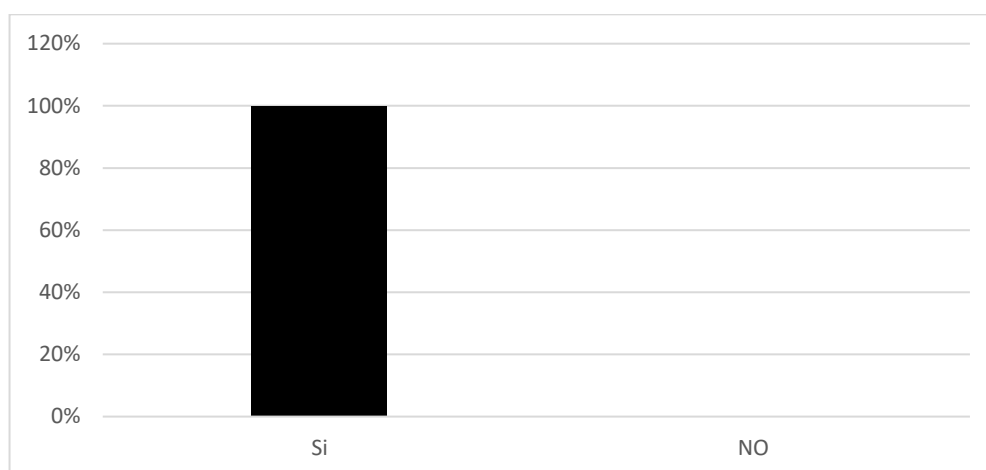


Figura 7: Grafico 2, elaboración propia del autor.

En cuanto a la asociación del ritmo con el movimiento, el 100% de los participantes opinan que, si hay una relación, e indudablemente según lo estudiado en el marco teórico de este trabajo, Vásquez Hormazábal desarrolla siete aportes del movimiento a la música donde menciona a María fux quien considera que no es posible comprender la música sin la experiencia de la movilización corporal. (2009:149-154)

¿Cree que la lúdica es importante para la enseñanza de la música?

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	11	100%
No	0	0%
Total	11	100%

Tabla 10: Pregunta 3, elaboración propia del autor

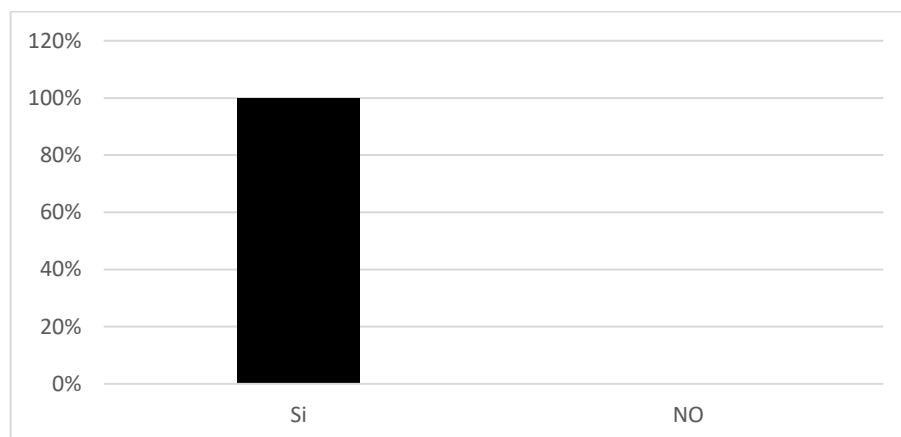


Figura 8: Grafico 3, elaboración propia del autor.

Según la respuesta obtenida, el 100% de las encuestas indico que los jóvenes creen en la importancia de la lúdica para la enseñanza de la música; es decir, que hay una iniciativa y expectativa para que la impartición de los conocimientos se de por medio de un ambiente divertido, con juegos recreativos.

¿Conoce métodos que enseñen ritmo a través del movimiento para jóvenes?

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	11	100%
No	0	0%
Total	11	100%

Tabla 11: Pregunta 4, Elaboración propia del autor.

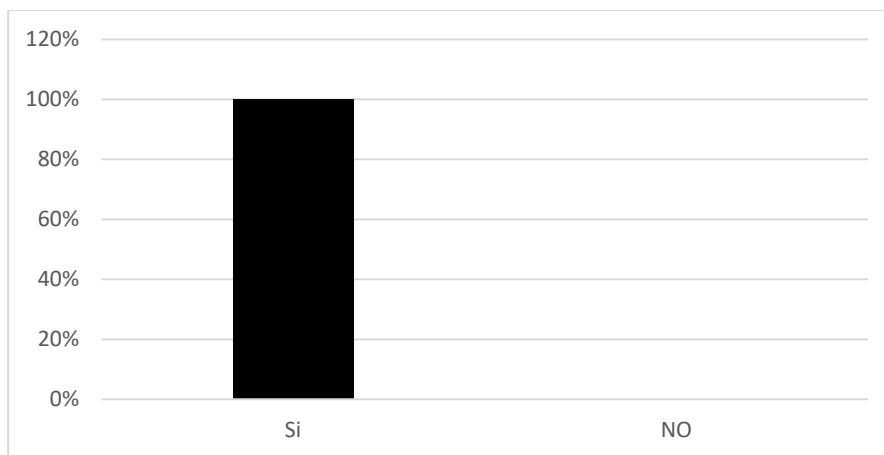


Figura 9: Grafico 4, elaboración propia del autor.

Al cuestionar a los encuestados acerca de su conocimiento de un método que enseñe ritmo a través del movimiento para jóvenes, el 100% indicó que sí. Curiosamente al contrastar esta pregunta con el interrogante número seis de la entrevista, da a entender que los encuestados conciben los métodos de enseñanza del ritmo como actividades sueltas sin ninguna estructura pedagógica.

¿Se aprende música a través de juegos?

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	11	100%
No	0	0%
Total	11	100%

Tabla 12: pregunta 5 Elaboración propia del autor.

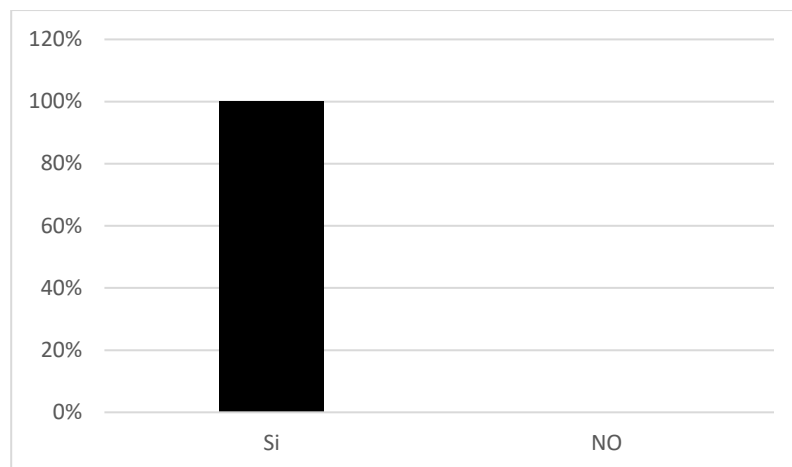


Figura 10: Grafico 5 elaboración propia del autor.

El 100% considera que se aprende música a través de juegos, Campos, Chacc & Gálvez mencionan a Ortega quien señala, que un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del individuo si con el se posibilitan procesos que ejerciten sus capacidades” (2006:107). Con esto nos damos cuenta, que el juego ordenado como un proceso de ejercicio constante mejora las capacidades y permite el aprendizaje de la música.

¿Conoce algún juego de estrategia musical?

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	8	72,7%
No	3	27,2%
Total	11	100%

Tabla 13: pregunta 6, Elaboración propia del autor.

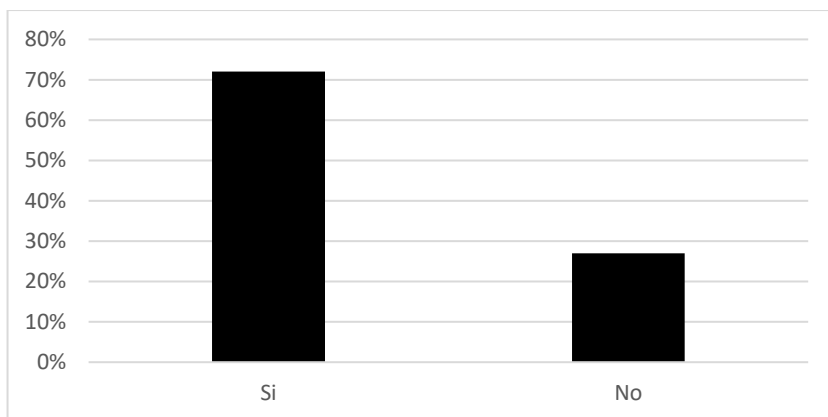


Figura 11: Grafico 8 elaboración propia del autor.

Finalmente, se le pregunto a los encuestados si conocen algún tipo de juego de estrategia musical, es decir un juego que cuente con reglas, táctica o maniobra para jugarlo. El diccionario de la real academia española menciona entre otros significados el siguiente, la estrategia es un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una dedición óptima en cada momento. El 72,7% afirma conocer algún juego de estrategia musical y el otro 27,2% manifiestan no conocer ningún juego de estrategia musical.

7.1.2. Resultados de la Entrevista.

CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

Entrevista 1

DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Plato Magdalena. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Plato" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿En su opinión qué beneficios aportaría a la juventud el aprendizaje musical? Mencione tres.

2. ¿En la música, con que relaciona usted el ritmo? ¿A qué actividades lo asocia? Mencione tres.

3. ¿En su opinión como debe ser el aprendizaje del ritmo?

4. ¿Cree que el juego es importante para enseñanza de la música? ¿Por qué?

5. ¿Qué actividades lúdicas considera que contribuyen al aprendizaje del ritmo?

6. ¿Conoce en métodos de enseñanza del ritmo a través del movimiento para jóvenes? ¿Cuáles?

Gracias por su colaboración!

Nombre: _____ Documento de identidad. _____

Firma: _____ Fecha: _____

Figura 12: Entrevista 1, elaboración propia del autor.

Se ha realizado a jóvenes una entrevista de seis preguntas cuya finalidad es recaudar información respecto a los procesos y beneficios del aprendizaje musical, el uso y conocimiento de materiales lúdicos para la enseñanza del ritmo.

Los jóvenes en su mayoría relacionan el ritmo con alguna actividad que implique movimiento o un componente dinámico dentro de algo como por ejemplo la velocidad de una canción, el baile, el juego y todos manifestaron no conocer ningún método de enseñanza del ritmo a través del movimiento ni tampoco tener procesos de aprendizaje formales y estructurados dichas metodologías. A su vez comentan que valoran la enseñanza del ritmo que sea práctica, por pasos, de fácil acercamiento ya que miran este espacio de aprendizaje como un espacio donde se aumenta la creatividad, interactúan y aprovechan el tiempo, observemos las respuestas.

¿En su opinión que beneficios aportaría a la juventud el aprendizaje musical? Mencione tres.

Se encontró en la opinión de los once jóvenes, algunas convergencias, como que el aprendizaje de la música aportaría a un buen aprovechamiento del tiempo, escapando de óseo, malas andanzas y aun de la drogadicción, disciplina, espacios de interacción y responsabilidad. Haciéndose evidente el valor que tiene el aprendizaje de la música para los jóvenes.

¿En la música, con que relaciona usted el ritmo? ¿A qué actividades los asocia?

Según la observación de las respuestas obtenidas aunque cada uno tiene diferentes opiniones, todas concluyen en relacionar el ritmo a las actividades del cuerpo que implican movimiento como danza, baile, tocar palmas, golpe contra algún objeto, correr; algunos mencionan movimiento corporal siendo esta última un eje importante del ejercicio didáctico de la presente investigación, sustentado en lo que plantea el maestro Álvaro Julio Agudelo Díaz de la rítmica corporal y dice que cuando nos movemos seguimos patrones específicos que el cuerpo aprende llegando a internalizarse e incluso a ser variado y permitiendo que se realicen secuencias rítmicas aprendidas y variar en ellas. (Agudelo 2014:46)

¿En su opinión como debe ser el aprendizaje del ritmo?

Los entrevistados coinciden en que el aprendizaje del ritmo debe darse desde un ambiente de esparcimiento, diversión y placer. La mayoría mencionan que el juego es ese ambiente y herramienta que puede llegar a desarrollar el oído musical.

¿Cree que el juego es importante para la enseñanza de la música? ¿Por qué?

Todos coinciden que el juego es importante, obteniendo como elemento convergente que todos mencionan que esta actividad lúdica hace más fácil aprender sin aburrirse y ayuda a desarrollar el oído sonoro.

¿Qué actividades lúdicas considera que contribuyen al aprendizaje del ritmo?

En el análisis de las siguientes preguntas se encontró en cuanto a las actividades lúdicas que contribuyen al aprendizaje del ritmo, que la mayoría mencionan acciones que tienen que ver con un movimiento y aunque son importantes son aisladas de una actividad lúdica, no siendo el caso de dos personas que mencionaron la rítmica corporal siendo esta una actividad lúdica que permite un conocimiento.

¿Conoce en método de enseñanza del ritmo a través del movimiento para jóvenes?

¿Cuáles?

Al finalizar el sondeo de esta entrevista, se encontró que, de los once, cuatro dicen no conocer un método rítmico a través del movimiento, y siete personas, dicen si conocer métodos a través del movimiento para jóvenes. Los entrevistados con respuestas positivas conciben los métodos de enseñanza del ritmo como actividades sueltas sin ninguna estructura pedagógica, además de la no experimentación que tienen.

7.2 Sistematización de la práctica pedagógica

En esta etapa se realizó un proceso didáctico de enseñanza del ritmo, involucrando a los jóvenes en un proceso de clases y talleres con contenido lúdico tarea que requirió la creación de un formato de observación apoyado con una bitácora y comentarios.

7.2.1. Unidad 1. Aproximación al Ritmo.

A continuación, se muestran las tablas donde aparecen cada uno de los temas, los objetivos, el diseño de las clases y las observaciones finales. También hay un espacio

para relatar los alcances y dificultades las dificultades fueron identificadas en la aplicación del material didáctico. Las actividades se llevan a cabo con la participación de un grupo de jóvenes con edades entre los 17 y 21 años participantes de las actividades comunitarias de la Iglesia Cristiana Cuadrangular del municipio de Plato Magdalena, durante el primer semestre del año 2018 y como ya se mencionó, ninguno de ellos tiene formación musical profesional.

7.2.1.1 El pulso.

A continuación, se encuentra el formato de observación de las actividades desarrolladas en la Iglesia Cristiana Cuadrangular en el que aparecen el tema de clase, la estrategia, los objetivos, detalles sobre el diseño y la evaluación de logros y dificultades.

Lugar y Fecha		ICC Plato Magdalena 16/Mayo/2018 Hora: 4:00 pm
Observador: Joel Solano		Participantes: 10
Tema: El Pulso.		Estrategia: Juego Walking Clap
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el pulso interno como expresión del ritmo. • Coordinar de modo independiente la acción de caminar con repetir un patrón rítmico. 		
Diseño:		
<ul style="list-style-type: none"> • Walking clap es un juego diseñado para repetir un patrón rítmico generando una independencia de coordinación entre las palmas y los pies. Los participantes caminan al pulso que el instructor les marca y cuando los cambios de velocidad se han interiorizado lo suficientemente bien, tienen que repetir un ritmo con las palmas sin parar de caminar. 		
Evaluación		Logros y dificultades
¿Quedo claro la experiencia del pulso?	Si	

¿Se entendió la finalidad del juego fácilmente?	Si	Aunque se necesitó explicar varias veces la finalidad del juego lograron realizarlo.
¿Se entendieron las reglas de manera rápida?	Si	.
¿Se imitaron correctamente los patrones rítmicos?	No	Algunos de los participantes tuvieron cierta dificultad para repetir intuitivamente ritmos con segunda división.
Observaciones: Esta primera aproximación funcionó bastante bien a pesar de que los participantes no eran músicos.		

Tabla 14: Formato de observación el pulso, elaboración propia del autor.

Se decide comenzar con una actividad propuesta por el asesor para partir de una experiencia ya diseñada de modo que sirva de modelo para la realización de las demás clases. Se considera de suma importancia comenzar el estudio del ritmo desde la percepción del pulso y a la vez, lograr que esa percepción sea orgánica mediante el desplazamiento:

“La primera percepción de una continuidad rítmica la percibimos en los cambios del día y la noche que establecen una continuidad del pulso del movimiento del planeta, sin embargo, esto resulta muy abstracto y para vivenciarlo hay que relacionarlo con las sensaciones de respiración, con el latido cardíaco y con la alternación bilateral dada por el peso y el desplazamiento cuando caminamos. Esta primera aproximación consciente termina por evidenciar muchos de los problemas de percepción rítmica de los estudiantes de solfeo en los primeros niveles de formación profesional.” (Palacios, 2018) Asesoría 11 de mayo de 2018.

7.2.1.2 El acento.

Podemos observar claramente la relación de esta tabla con la anterior, ya que se ha implementado el diseño del formato de observación y se ha continuado con una secuenciación de contenidos que garantice la comprensión e interiorización de la unidad.

Lugar y Fecha		ICC Plato Magdalena 24/Mayo/2018 Hora: 4:00 pm
Observador: Joel Solano		Participantes: 10
Tema: El acento		Estrategia: Cuenta y toca
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el concepto de acento. • Interpretar el acento en diferentes tiempos del compás. 		
Diseño:		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Para esta clase se trabajó con el juego contando y acentuando los pulsos de acuerdo con la imitación de patrones rítmicos guiados por el tutor, incluyendo el acento en las palmas o en los pies en diversos tiempos del compás.</i> 		
Evaluación		Logros y dificultades
¿Quedo claro el concepto de acento?	Si	
¿Se logró realizar e interpretar los patrones rítmicos a través del juego?	Si	La imitación resulta lenta por la estructura del juego.
¿Se logró realizar el acento en el primer tiempo del compás?	Si	
¿Se logró realizar el acento en el tercer tiempo del compás?	Si	Fue necesaria la intervención del facilitador.
Observaciones: La pista del juego confunde a la hora de realizar los patrones rítmicos, las tarjetas tienden a confundir y alarga el tiempo del juego haciendo que pierda dinámica.		

Tabla 15: Formato de observación el acento, elaboración propia del autor.

Los participantes presentan dificultades en la comprensión de los conteos dentro del sistema de compás, sin embargo, son capaces de repetir acentos en conteos libres y de imitar sensorialmente los acentos propuestos por el facilitador. Durante la actividad se improvisó sobre la idea de organizar los desplazamientos en una pista a modo de competición, que generara un ganador, pero, aunque la idea se comprende, las reglas

generales no son comprendidas a totalidad por los asistentes. Sin embargo, la idea de competir fue muy bien recibida.

Se considera la interiorización del pulso y del acento como tareas previas a la interiorización del compás dado que la regularidad del pulso organiza ls unidades de tiempo y la acentuación de esos pulsos da la idea de regularidad del compás.

7.2.1.3 El compás

En la siguiente tabla se muestran los contenidos dados para reconocer e interiorizar el compás, tomando como herramienta lúdica el juego rítmico de caminar al compás que tiene como intención continuar con la idea de competir en una pista de movimientos que se organizan de acuerdo a una serie de normas de juego.

Lugar y Fecha	ICC Plato Magdalena 27/Mayo/2018 Hora: 4:00 pm
Observador: Joel Solano	Participantes: 10
Tema: El compás	Estrategia: Camina al compas
Objetivos:	
<ul style="list-style-type: none"> • Interiorizar la idea de compás. • Conocer el compás de 4/4. • Imitar patrones rítmicos con la figura negra en el compás de 4 tiempos. 	
Diseño:	
<ul style="list-style-type: none"> • El juego rítmico, es de tipo competencia y memoria donde los participantes deben lanzar un dado y hacer una secuencia rítmica en el lienzo con los pies sin repetir color. La finalidad del juego es que ganar la pista al equipo contrario eliminando sus cuadros. 	

Evaluación		Logros y dificultades
¿Quedo claro el concepto de elementos del ritmo?	Si	
¿Se entendió el concepto del compás de 4/4?	Si	
¿Se imitó en el juego correctamente los patrones rítmicos en el compás?	Si	Fueron difíciles de imitar en el juego y se necesitó repetición.
¿Quedo claro el concepto del juego?	No	Fue un poco confusa la explicación del juego.
Observaciones: Las reglas del juego siguen siendo complejas y la finalidad del juego no se entiende claramente, a su vez es necesario que un facilitador puede ayudar a aprenderse los ritmos.		

Tabla 16: Formato de observación el compás, elaboración propia del autor.

El material lúdico utilizado en esta clase fue el juego rítmico, que tenía como objetivo producir una consciencia o internalización de los pulsos dentro del compás de cuatro tiempos. Al comienzo se implementó el ritmo con figuras que corresponden a la unidad de pulso del compás, pero se detectó claramente que los asistentes superaban fácilmente este nivel de dificultad desde la estrategia de imitación. No obstante, cuando se propone la idea de implementar el juego añadiendo elementos como los recorridos por una pista de casillas, los cuadros de colores y el azar, la explicación termina siendo bastante compleja para los asistentes a pesar del interés por competir.

En esta primera unidad se concluyen con los elementos preliminares de pulso, ritmo y el bosquejo de un juego rítmico que parte de una actividad sugerida por el asesor y las modificaciones que el autor de este trabajo realiza en el proceso de exploración de las posibilidades de este.

7.2.1.4. Actividad de repaso y evaluación

En esta actividad se busca constatar la apropiación de los conocimientos vivenciados en la unidad.

Lugar y Fecha		ICC Plato Magdalena 4/Abril/2018 Hora: 4:00 pm
Observador: Joel Solano		Participantes: 10
Tema: Actividad de apoyo y evaluación		Estrategia: Canta, imita y expresa.
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Constar la internalización de la estructura del pulso, acento y compás. • Evaluar el nivel de asimilación de los patrones rítmicos con figuras simples. 		
Diseño:		
<ul style="list-style-type: none"> • Para esta evaluación se realizó una dinámica la cual consistía en que los jóvenes cantaron una ronda de niños, en este caso los pollitos e imitaron los patrones rítmicos con figuras simples negra y corchea propuestas por el facilitador agregándole expresiones. A su vez se realizó una evaluación que consistió en discriminar audios con patrones rítmicos e identificar los que ya habían visto. 		
Evaluación		Logros y dificultades
¿Recordaron claramente la estructura del pulso y acento en el compás de 4/4?	Si	
¿Pudieron interpretar la dinámica del juego?	No	En este caso el componente que le añade cantar y moverse resulta limitante por el no desarrollo de la independencia.
¿Identificaron patrones rítmicos con la figura negra?	Si	
¿Identificaron patrones rítmicos con la figura corchea?	Si	
Observaciones:		
Nos encontramos que los patrones rítmicos los recordaron, pero la dinámica les fue muy complicada de interpretar por la falta de dominio en cuanto a la independencia.		

Tabla 17: Formato de observación actividad de apoyo y evaluación, elaboración propia del autor.

En esta clase se utilizaron como materiales lúdicos los juegos propuestos en las actividades pasadas, de ese modo se logró una perspectiva sobre los aciertos y las cosas a mejorar que se implementan más adelante en modificaciones a los juegos.

7.2.2 Unidad 2. Figuras y Géneros musicales.

La segunda unidad se lleva a cabo durante la primera semana de abril, con la participación del mismo grupo de jóvenes caracterizados en la primera unidad. En términos generales en esta unidad se busca trabajar sobre los ritmos del rock y pop como material musical contextualizado con las músicas de alabanza de la comunidad cristiana donde se está realizando la práctica pedagógica.

7.2.2.1 Ritmos y géneros musicales. Pop y Rock.

En esta clase se desarrolló una actividad incluyente y participativa buscando las opiniones y el conocimiento de cada joven en cuanto a los géneros musicales, esto como introducción para indagar y dar a conocer los dos ritmos de los que se han tomado las células rítmicas para la construcción de este material que son el pop y el rock.

Lugar y Fecha	ICC Plato Magdalena 6/Abril/2018 Hora: 4:00 pm
Observador: Joel Solano	Participantes: 10
Tema: Conversatorio, ritmos musicales	Estrategia: Juego de preguntas
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Asociar el concepto de ritmo al género musical.	

<ul style="list-style-type: none"> • Indagar sobre sus preferencias respecto a los géneros musicales que escuchan. • Determinar qué nivel de familiaridad tienen con los ritmos del pop y el rock. 		
<p>Diseño: Para esta clase se realizó un juego de preguntas como una ronda, que consiste en cantar una canción y el facilitador realiza un patrón rítmico de champeta, pop, salsa, cumbia, marcha, jazz, metal, balada y bolero, etc. Incluyendo algunas acciones que lo caracterizan y el joven tiene que contestar correctamente cual es el ritmo para no quedar fuera de juego.</p>		
Evaluación		Logros y dificultades
¿Conocen los ritmos musicales que se interpretaron?	No	El pop, aunque con relación a las canciones y no en su nombre original, salsa, cumbia y balada, son los ritmos bastante conocidos.
¿Conocen algún otro ritmo musical diferente a los que se interpretaron?	Si	Vallenato, metal.
¿Quedo claro el concepto de ritmo musical?	Si	
¿Hay algunos ritmos musicales que se tocan con más frecuencia en su quehacer musical?	Si	Pop y balada
<p>Observaciones: Nos encontramos que el pop y la balada son los ritmos que constantemente interpretan y también se encontró que era más fácil hacer la relación del ritmo por el nombre de las canciones más que por la interpretación de los patrones rítmicos.</p>		

Tabla 18: Formato de observación conversatorio, ritmos musicales, elaboración propia del autor.

7.2.2.2 Figuras musicales la negra y su silencio.

En esta clase trabajamos una de las figuras musicales la negra y su silencio, pero en este caso se mostró el signo y no solamente se interpretó.

Lugar y Fecha	ICC Plato Magdalena 20/Abril/2018 Hora: 2:00 pm
Observador: Joel Solano	Participantes: 10
Tema: Figuras musicales, la negra y su silencio.	Estrategia: Juego de movimiento

Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el valor de la negra en un compás de 4/4. • Conocer el signo musical. • Imitar en el juego de movimiento la negra. • Interpretar la negra en el juego de movimiento con acento. 		
Diseño:		
<p>Para esta clase se trabajó con el juego de movimiento como anzuelo y se realizaron patrones rítmicos con la negra y el silencio de la negra, explicados previamente con onomatopeyas y recordando las reglas del juego. Se preparó también un material de apoyo para practicar la negra en compás de 4/4 y para repasar la gramática de la misma.</p>		
Evaluación		Logros y dificultades
¿Se entendió el valor de la negra en el compás de 4/4?	Si	
¿Se logró imitar e interpretar la negra en el juego correctamente?	Si	
¿El juego permite la internalización de la figura?	Si	
¿Recordaron las reglas del juego?	No	Fue necesario recordar y ejemplificar las reglas del juego.
Observaciones:		
<p>El juego no se termina de consolidar en las reglas, pero a grandes rasgos aporta mucho a la hora de internalizar los patrones y recordarlos. Por tal razón permite un acercamiento más simple a la figura musical.</p>		

Tabla 19: Formato de observación, figuras musicales la negra y su silencio, elaboración propia del autor.

El material lúdico que se utilizó fue el juego de movimiento permitiendo un acercamiento más simple a las figuras musicales, aunque fue necesario modificar y recordar algunas de las reglas de juegos anteriores, se logró internalizar el valor de las figuras en el compás de 4/4.

7.2.2.3 Practica, figuras musicales.

A continuación, se muestra claramente los contenidos de la práctica de los patrones rítmicos, teniendo un componente lúdico el cual fue el juego Step by rhythm que en su diseño es más claro fácil de jugar.

Lugar y Fecha		ICC Plato Magdalena 21/Abil/2018 Hora: 10:00 pm
Observador: Joel Solano		Participantes: 7
Tema: Practica patrones rítmicos con la negra y la corchea.		Estrategia: Step by rhythm
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Imitar patrones rítmicos del pop conformados por las figuras negra y corchea. • Interpretar los patrones rítmicos con acentos • Interpretar los patrones rítmicos con dinámicas forte y piano. 		
Diseño:		
<p>ara esta clase se utilizó el juego “Sted by rhythm”, como anzuelo para interpretar los patrones rítmicos del pop, agregando la interpretación con dinámicas, acentos y el componente de la competencia que brinda el juego al permitir un ganador. Se brindó un material de apoyo el cual fue un taller práctico que también se realizó para facilidad de algunos en el juego, permitiendo que haya más claridad acerca de las figuras rítmicas.</p>		
Evaluación		Logros y dificultades
¿Se entendieron correctamente los patrones rítmicos del pop?	Si	
¿Se logró interpretar los patrones rítmicos con acento?	Si	
¿Se logró interpretar los patrones rítmicos con las dinámicas forte y piano?	Si	Le agrego un componente dinámico al juego.
¿Las reglas del juego estaban claras?	Si	

Observaciones:

Las reglas del juego estaban claras y permitieron una imitación correcta de los patrones rítmicos, además las dinámicas le agregaron un componente dinámico al juego permitiendo así un mayor interés y espacio ameno. La combinación de la negra y la corchea a través del juego se hace más fácil puesto que es un ambiente propicio y cómodo para hacerlo.

Tabla 20: Formato de observación, practica patrones rítmicos con negra y corchea, elaboración propia del autor.

Este ejercicio a su vez resulto interesante por el dinamismo que le añade y la concentración que a su vez se muestra en el interés de los jóvenes por seguir jugando y convirtiéndose la dinámica o actividad de inicio de clase en una estrategia lúdica.

7.2.3. Unidad 3. El juego rítmico.

La tercera unidad se llevó a cabo durante la última semana de mayo con los mismos jóvenes. Se realizaron varias sesiones prácticas con patrones rítmicos del pop y rock utilizando como material didáctico el juego Step by rhythm.

7.2.3.1 Practica final.

Lugar y Fecha	ICC Plato Magdalena 25/Abril/2018 Hora: 10:00 pm
Observador: Joel Solano	Participantes: 7
Tema: Practica de patrones rítmicos de corchea, negra y sus silencios.	Estrategia: Sted by rhythm
Objetivos:	
<ul style="list-style-type: none"> • Interiorizar patrones de pop y rock en figuras de corcheas, negras y silencios. • Interiorizar acentos, dinámicas y agógicas. • <i>Consolidar el conocimiento de las reglas del juego.</i> 	
Diseño:	
Se utilizó el juego “Step by rhythm”, como anzuelo y se interpretó los patrones	

rítmicos de corchea negra y silencios, basados en el ritmo pop. Buscando una internalización que se viene trabajando desde las reuniones anteriores. Se realizará una evaluación la cual tiene como propósito conocer los patrones rítmicos que se han internalizado.		
Evaluación		Logros y dificultades
¿Se logró imitar los patrones rítmicos de corchea y negra con su silencio?	Si	
¿Se interpretó los patrones rítmicos nuevos?	Si	
¿Quedaron claras las reglas del juego y las dinámicas dentro del mismo?	Si	
¿Los jóvenes recordaron patrones rítmicos vistos en clases anteriores a través del juego?	Si	
Observaciones: Se internalizaron patrones rítmicos del pop a través del juego, quedando también claras las reglas de este, y el reconocimiento sencillo de las figuras negra y corchea. El silencio de estas dos figuras no quedo claro debido que hay dudas a la hora de escucharlas e interpretarlas en el juego, pero visualmente y de forma lenta lo hacen. En general como se menciona al principio esta prueba del juego queda más clara y permite que el acompañamiento de un facilitador no sea necesario.		

Tabla 21: Formato de observación, practica patrones rítmicos de corchea, negra y sus silencios. Elaboración propia del autor.

Como último resultado se trabajó en la construcción de un juego que permitiera internalizar varios de los contenidos abordados en la propuesta de aprendizaje. Se encuentra que a través del avance de los talleres y sumando las experiencias previas se logró generar un juego de coordinación, movimiento y competición que desarrolla la percepción rítmica y se le denomina “step rhythm” que en su traducción al español significa paso rítmico. El juego consta de una pista de juego con cuadros de distintos colores, un cubo que indica los colores de la pista y un material rítmico que compila los materiales vistos en esta propuesta y que se describen a continuación.

7.3. Contenido Rítmico

Con respecto a los patrones rítmicos se han recopilado de la experiencia del autor y también del libro “Realistic Rock” de Carmine Apice (1972), donde plantean ejercicios básicos de cuatro notas para iniciar en la batería. Se tomaron ejercicios con figuras sencillas en compases binarios para iniciar en el juego, teniendo en cuenta que fueran patrones fáciles de internalizar cuyas figuras estén intrínsecas en la música popular que se escucha comúnmente.

El diseño se basa en la imitación como eje principal del juego, desarrollando la escucha, activa y la atención. La pista de juego está diseñada con cuadros con cantidades pares facilitando la asimilación de estructuras rítmicas en compás simple binario, lo cual permite tener una relación directa entre el pulso y del compás.

El ritmo es dinámico y cada vez que interpretamos un patrón rítmico se expresan muchas cualidades:

Al respecto del ritmo es común mencionar atributos como la acentuación, la dinámica y la agógica, sin embargo, también se encuentran otros como la articulación, el timbre, la altura etc. El desarrollo de la conciencia musical se va incrementando en la medida que se interiorizan cada una de estas virtudes y otras tantas que hacen parte del lenguaje sonoro y que en últimas aportan al fenómeno de la interpretación musical. (Palacios, 2018)

En primer lugar, se busca la internalización del sentido métrico, la atención, concentración y la discriminación de diferentes timbres rítmico – corporales. En segundo

lugar, se busca la internalización de patrones rítmicos, el sentido del espacio y la búsqueda de la independencia. Por último, se busca la diferenciación entre figuras simples y compuestas, la internalización de sincopa y silencio, de modo que cuando teóricamente se toquen estos temas, se pueda acercar con mayor facilidad al estudiante. A continuación, observaremos los patrones rítmicos.

7.4.1. Unidad 1. Negras y corcheas a tiempo.

A continuación, se muestran los patrones rítmicos abordados en la primera unidad, los cuales están estructurados bajo una unidad de dos compases para que puedan ser realizados por el facilitador y que pueda ser fácilmente imitado por los estudiantes como pregunta y respuesta; se implementaron en los juegos y dinámicas a través del movimiento, al iniciar las clases.

7.3.1.2. Patrón 1. Negras.

En el patrón rítmico 1 se presenta una alternación de figuras negras que constituye la unidad de pulso del compás de 4/4, se comienza con el pie derecho luego se sigue con una palma, luego el pie izquierdo y se termina con otra palmada. La alternación de los pies ayuda a mejorar la coordinación bilateral y las palmas se hacen juntas sin alternación en la primera parte, después se puede variar el mismo patrón haciendo combinaciones de pie derecho e izquierdo con palmas sobre el cuerpo con manos derecha e izquierda en diferentes combinaciones.

En el siguiente patrón rítmico se subdivide cada la figura del tiempo tres, siendo este semejante al motivo rítmico del pop, en primer lugar, se interpreta el pie derecho y luego palmas, después pie derecho e izquierdo alternados y se finaliza con las palmas.



Figura 16: Patrón rítmico 4, elaboración propia del autor.

7.3.1.6 Patrón 5. Tres negras y dos corcheas.

En el siguiente patrón rítmico se subdivide el cuarto tiempo, comenzando tres negras que se interpretan la primera con el pie derecho, la segunda y la tercera con el pie izquierdo, y para finalizar dos palmadas.



Figura 17: Patrón rítmico 5, elaboración propia del autor.

Es importante resaltar que en los patrones rítmicos de este nivel se subdividió cada pulso, permitiendo introducir el acento y la consciencia del compás de 4/4.

7.3.2. Unidad 2. Bases de Pop y Rock.

A continuación, se exponen los patrones rítmicos de esta unidad, teniendo en común la alternación no solo de extremidades sino de timbres sonoros, explorados con nuestro

cuerpo y con el medio que nos rodea, a su vez evaluando los contenidos vistos anteriormente.

7.3.2.1. Patrón. Silencio de negra.

El siguiente patrón rítmico introduce el silencio de negra en el primer tiempo del compás y también juega con el timbre de forma alternada, se utilizó la silaba “uno” para interpretarlo. En primer lugar, se interpreta audiblemente el silencio con la silaba uno, en el segundo tiempo se utiliza el pie izquierdo, en tercer tiempo una palma y para finalizar el patrón pie derecho.



Figura 18: Patrón rítmico 1, elaboración propia del autor.

7.3.2.2. Patrón 2. Bombo de Hard Rock.

En el siguiente patrón se introduce el silencio de negra en los pulsos dos y cuatro del compás teniendo como base el motivo rítmico del pop. El primer pulso se interpreta con el pie derecho, el segundo se emite la silaba uno, en el tercer tiempo se hace pie derecho y pie izquierdo alternados y se finaliza con la silaba uno. Es importante la emisión del sonido de la silaba uno para poder interiorizar correctamente.

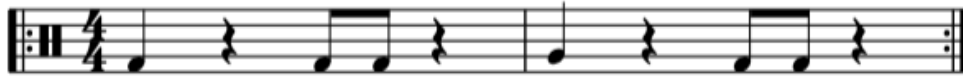


Figura 19: Patrón rítmico 2, elaboración propia del autor.

7.3.2.3. Patrón 3. Silencio de corchea.

En el siguiente patrón se presenta el silencio de corchea en el tercer pulso del motivo rítmico del pop, para identificar este silencio se utilizó la silaba “un”, y se interpretaron comenzando en el primer pulso con el pie derecho, el segundo pulso palmas, en el tercer pulso el silencio de corchea seguido del pie izquierdo y finaliza con las palmas.



Figura 20: Patrón rítmico 3, elaboración propia del autor.

7.3.2.4. Patrón 4. Corcheas

En el siguiente patrón se presentan las figuras corcheas a manera de subdivisión de cada tiempo de negra realizando una alternación constante, a continuación, miremos la descripción por grupos de dos corcheas. En primer lugar, tenemos pie derecho y palma, luego pie izquierdo y palma y así sucesivamente. Se realizó una variación cambiando el orden de la primera corchea del tiempo tres del compás, es decir, comenzamos con pie derecho y palma, luego pie izquierdo y palma y al final pie izquierdo y palma, repitiendo así el mismo motivo y generando un componente

dinámico, que permite una mayor atención debido a que interrumpe la relación de orden que lleva el patrón.



Figura 21: Patrón rítmico 4, elaboración propia del autor.

7.3.2.5. Patrón rítmico 5. Contratiempo de corcheas.

En este patrón rítmico observamos en cada pulso corcheas a manera de subdivisión con alternación de timbre, además se le añade el silencio de corchea en el primero y tercer pulso del compás. La interpretación se da de la siguiente forma, en el primer pulso la primera corchea con la sílaba “un”, quedando así un grupo de tres corcheas que serían palmada, luego pie izquierdo y se finaliza con una palmada.



Figura 22: Patrón rítmico 5, elaboración propia del autor.

7.3.3. Unidad 3. Juego Rítmico.

En la unidad final se presentan patrones rítmicos de pop y rock, conforme al resultado del conversatorio para indagar acerca de los géneros musicales que más escuchan, y se realizan variaciones de los géneros mencionados incluyendo el silencio de corchea, con

la onomatopeya “Shh”, en la búsqueda se encontró que reproducir y cantar el silencio permite internalizarlo y realizarlo de forma correcta.

7.3.3.1. Patrón 1. Pop.

En el siguiente patrón rítmico se presenta clave o base del pop una vez mas, no solo a motivo de evaluación de los contenidos anteriores sino para llevarlos a experimentar aprendizaje significativo esto es ir de lo conocido a lo desconocido, conforme al proceso de los patrones rítmicos expuestos en esta unidad. en primer lugar, realizamos la negra con pie derecho, luego palmas, en el tercer tiempo un grupo de corcheas en el cual utilizamos pie derecho y pie izquierdo y se finaliza con las palmas.



Figura 23: Patrón rítmico 1, elaboración propia del autor.

7.3.3.2 Patrón 2. Silencios de corchea y negra

El siguiente patrón rítmico es una variación del patrón anterior, donde vemos la combinación de corchea, negra y sus silencios, en este caso el silencio de corchea se utiliza en el inicio del segundo pulso, donde perceptivamente es mas fácil de interpretar en un primer acercamiento y el silencio de negra al final. En primer lugar, se utilizan los dos pies alternados, luego se interpreta el silencio con la silaba un para pasar a una corchea con las palmas e inmediatamente una palmada y finaliza con un silencio de negra.



Figura 24: Patrón rítmico 2, elaboración propia del autor.

7.3.3.3. Patrón 3. Alternación de planos

En este patrón rítmico se presentan una alternación de notas y de timbres a la hora de interpretar los cuales se abordan comenzando en el primer compás con el pie derecho, luego una palmada, en el tercer y cuarto tiempo tenemos cuatro corcheas las cuales se interpretan; pie izquierdo, palmada, pie derecho y palmada. Luego en el segundo compás se comienza la secuencia con el pie izquierdo, luego palmada, luego cuatro corcheas, pie derecho, palmada, pie izquierdo y finaliza con palmada.



Figura 25: Patrón rítmico 3, elaboración propia del autor.

7.3.3.4. Patrón 4. Silencios de negra y contratiempo

En este patrón se presenta una variación, utilizando diferentes timbres y silencios, agregándole un poco de dificultad a la hora de interpretarlo, se comienza con un silencio de negra, luego una palmada, seguido de un silencio de corchea y un conjunto de tres corcheas, donde primero es una palmada, luego pie izquierdo y finaliza con una palmada.



Figura 26: Patrón rítmico 4, elaboración propia del autor.

7.3.3.5. Patrón 5. Juego de timbres

En patrón rítmico cinco se alterna timbre siendo mas insistente con la corchea, con el fin de profundizar en esta figura y su internalización. Se comienza con una palmada, luego tenemos dos corcheas y un grupo de cuatro corcheas las cuales se abordan de la siguiente manera. Palmada, pie izquierdo, pie derecho, palmada, pie derecho y finaliza con la palmada.



Figura 27: Patrón rítmico 5, elaboración propia del autor.

7.3.3.6. Patrón 6. Silencio final.

En el penúltimo patrón rítmico de esta unidad se plasma relajación en el primer pulso con una negra interpretada por el pie derecho, luego tensión en el segundo y tercer pulso con cuatro corcheas comenzando con palmada, luego pie izquierdo, pie derecho y palmada y por último relajación en el último pulso con una negra. las figuras que se encuentran en el área de tensión se utilizan también para introducir dinámicas, acentos y otras articulaciones para agregarle dinámica.



Figura 28: Patrón rítmico 6, elaboración propia del autor.

7.3.3.7. Patrón 7. Sube y baja.

El último patrón de esta unidad varía conforme al patrón anterior, sustituyendo el silencio de negra por un silencio de corchea y una corchea en el último cuarto del compás. Este patrón se abordará de la siguiente manera, primero pie derecho, luego el conjunto de cuatro corcheas, palmas, pie izquierdo, pie derecho, palmas y por último silencio y palmas.



Figura 29: Patrón rítmico 7, elaboración propia del autor.

8. DISCUSIÓN.

Esta metodología de enseñar ritmo a través del juego que involucra movimiento aporta una nueva forma en la que la población en estudio se relaciona y aprende el ritmo, llevándolos a un plano significativo donde involucran toda su motivación para aprender, con base a lo planteado por Dalcroze el aprendizaje a través del movimiento favorece a la sensibilización y experimentación, Moraga y Sepúlveda mencionan a dicho autor y su búsqueda constante que los estudiantes sientan y vivan la música, por esto mencionan:

“La euritmia trabaja con el sentir del alumno en la música. Éste lo interpreta emocionalmente, la expresa con su cuerpo, activando los sentidos, el sistema nervioso, el intelecto, los músculos, las emociones y el ser creativo/expresivo” (2013:22).

Teniendo en cuenta la postura de este autor y los resultados de los instrumentos aplicados donde se encontró que para los jóvenes existe la relación de ritmo con movimiento, se estableció la importancia de la creación de un material didáctico para el proceso de enseñanza, el cual es el juego Sted Rythmn pero se encontró antes; la necesidad de realizar un proceso de enseñanza que fuera sistematizado utilizando el juego como herramienta didáctica para determinar sus ventajas y desventajas a la hora de enseñar el ritmo. Este proceso se dividió en tres unidades, en la primera unidad se trabajó la aproximación al ritmo con las figuras negra y corchea, en la segunda unidad se trabajó con las bases rítmicas de pop y rock y en la tercera unidad se aplicó lo aprendido con variaciones en el juego rítmico Sted Rythmn.

El contexto en el que se ubica esta propuesta es en Plato Magdalena, específicamente en la Iglesia Cristiana Cuadrangular por la cercanía del autor a ella y por el deseo del mismo por aportar procesos de acercamiento al ritmo tomando como referencia los generos musicales que por costumbre esta institucion involucra en sus reuniones, de esta manera cada joven tiene un aprendizaje que puede aplicar dentro del marco de las actividades que involucran musica en esta institución. Es pertinente plantearnos que una congregacion o iglesia tiene una cultura divergente a nivel musical de la poblacion en general que vive en plato magdalena y debido a lo que cada joven aplicara en la interpretación de su instrumento, se centra el trabajo en estos generos musicales.

9. RECOMENDACIONES.

En conclusión, nos encontramos que el material didáctico través de la lúdica permite acercar al conocimiento básico del ritmo a los jóvenes, teniendo en cuenta la escasez de material, se suplió esa falencia en dicha población. Los jóvenes pudieron internalizar patrones sencillos y ser consciente de los ciclos del compás binario haciendo más sencillo el aprendizaje teórico del ritmo. Se pudo demostrar que el juego sigue siendo una estrategia y espacio para el aprendizaje.

Al terminar esta investigación se determinan las siguientes sugerencias para los investigadores que trabajen en este proyecto:

1. Contribuir en la ampliación del repertorio del material didáctico.
2. Utilizar el juego “Sted By Rhythmn” para realizar procesos pedagógicos y de investigación.
3. Improvisar durante el juego patrones rítmicos, remplazando la función de los audios.
4. Invesigar acerca de los tipos de juegos presentes en los jóvenes músicos iniciantes en la carrera de música de la Universidad Reformada y aplicar el juego como parte de ello.

10. ANEXOS

Anexo 1: Encuesta y entrevista jóvenes ´Plato Magdalena.

En el siguiente apartado relacionaremos la encuesta y la entrevista de los once jóvenes de la Iglesia Cristiana Cuadrangular:



CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

Entrevista 1

DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Barranquilla. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Barranquilla" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿En su opinión qué beneficios aportaría a la juventud el aprendizaje musical? Mencione tres.
1. Desarrollo del tiempo libre
2. Fortalece la habilidad musicales
3. conocimiento musical
2. ¿En la música, con que relaciona usted el ritmo? ¿A qué actividades lo asocia? Mencione tres.
Relacion del cuerpo con los instrumento (la voz con un instrumento, las Palmas con un instrumento)
3. ¿En su opinión como debe ser el aprendizaje del ritmo?
Con Juegos
4. ¿Cree que el juego es importante para enseñanza de la música? ¿Por qué?
Si porque los niños no se aburren y es mas facil de enseñar
5. ¿Qué actividades lúdicas considera que contribuyen al aprendizaje del ritmo?
mimicas toque de Palmas
6. ¿Conoce en métodos de enseñanza del ritmo a través del movimiento? ¿Cuáles?
Palmas y Toque de Pies

Gracias por su colaboración!

Nombre: Jose Ballestas Documento de identidad: 7.081.907.987
Firma: [Firma] Fecha: 20/abosto/18

CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

ENCUESTA 1
DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Barranquilla. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Barranquilla" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿Beneficia a los jóvenes el aprendizaje musical?
Sí No
2. ¿Asocia usted, el ritmo con el movimiento?
Sí No
3. ¿Cree que la lúdica es importante para la enseñanza de la música?
Sí No
4. ¿Conoce métodos que enseñen ritmo a través del movimiento?
Sí No
5. ¿Se aprende música a través de juegos?
Sí No
6. ¿Conoce algún juego de estrategia musical?
Sí No

Nombre: Jose Ballesta
C.C #: 1.081.907.981
Firma: Jose Ballesta



CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

Entrevista 1

DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Barranquilla. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Barranquilla" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿En su opinión qué beneficios aportaría a la juventud el aprendizaje musical? Mencione tres.
Desarrollo en creatividad 2) Se adquiere responsabilidad
3) Se adquiere más orden
2. ¿En la música, con que relación usted el ritmo? ¿A qué actividades lo asocia? Mencione tres.
Con la danza, el baile 1) tocar las palmas
2) Saltar
3) mover los pies
3. ¿En su opinión como debe ser el aprendizaje del ritmo?
con juegos donde se aprenda a desarrollar el oído
y sean dinámicas y tambre donde se usen videos
a acompañados de lecturas,
4. ¿Cree que el juego es importante para enseñanza de la música? ¿Por qué?
Si ya que a través de esto, se adquiere una destreza
y desarrollo a escuchar y entender lo que se está
aprendiendo
5. ¿Qué actividades lúdicas considera que contribuyen al aprendizaje del ritmo?
Imitación de los sonidos y de movimiento a
traves del cuerpo, Imitandolo con los manos, sus
pies y la voz.
6. ¿Conoce en métodos de enseñanza del ritmo a través del movimiento? ¿Cuáles?
mover los pies a medida que el ritmo de una
canción me lo indica, aplaudir y al tiempo mover
mi cuerpo

Gracias por su colaboración!

Nombre: Clara Patricia Flores Documento de identidad: 1004784579

Firma:  Fecha: 20/08/018.

CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

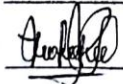
ENCUESTA 1
DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Barranquilla. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Barranquilla" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿Beneficia a los jóvenes el aprendizaje musical?
Si No
2. ¿Asocia usted, el ritmo con el movimiento?
Si No
3. ¿Cree que la lúdica es importante para la enseñanza de la música?
Si No
4. ¿Conoce métodos que enseñen ritmo a través del movimiento?
Si No
5. ¿Se aprende música a través de juegos?
Si No
6. ¿Conoce algún juego de estrategia musical?
Si No

Nombre: Clara Patricia Flores

C.C #: 100 428 4579

Firma: 



CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

Entrevista I

DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Barranquilla. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Barranquilla" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿En su opinión qué beneficios aportaría a la juventud el aprendizaje musical? Mencione tres.
Adquirir disciplina, aprovechar el tiempo en cosas muy buenas como lo es la música adquirir responsabilidad.
2. ¿En la música, con que relaciona usted el ritmo? ¿A qué actividades lo asocia? Mencione tres.
con golpes de objetos, movimientos corporal, con síche mejor dicha la música esta en todas partes.
3. ¿En su opinión como debe ser el aprendizaje del ritmo?
hay varias formas con juegos, con tiempos sobre todo cuando se trata de niños asociar juegos para su aprendizaje.
4. ¿Cree que el juego es importante para enseñanza de la música? ¿Por qué?
Si! en los niños sobre todo ya que ellos se puede decir que lo asocian mas aprenden mas rapido.
5. ¿Qué actividades lúdicas considera que contribuyen al aprendizaje del ritmo?
marcar tiempo con el cuerpo por ejemplo con las manos con los pies con la vocalización.
6. ¿Conoce en métodos de enseñanza del ritmo a través del movimiento? ¿Cuáles?
si claro: con el cuerpo las manos las piernas la cabeza ect.

Gracias por su colaboración!

Nombre: Alvaro musica S. Documento de identidad. 1081927899

Firma: Alvaromusa Fecha: 8-20-2018

CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

ENCUESTA 1
DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Barranquilla. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Barranquilla" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿Beneficia a los jóvenes el aprendizaje musical?
Si No
2. ¿Asocia usted, el ritmo con el movimiento?
Si No
3. ¿Cree que la lúdica es importante para la enseñanza de la música?
Si No
4. ¿Conoce métodos que enseñen ritmo a través del movimiento?
Si No
5. ¿Se aprende música a través de juegos?
Si No
6. ¿Conoce algún juego de estrategia musical?
Si No

Nombre: Alvaro moriza S.

C.C#: 1081927899

Firma: Algamusa



CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguin

Entrevista 1

DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Barranquilla. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Barranquilla" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿En su opinión qué beneficios aportaría a la juventud el aprendizaje musical? Mencione tres.

1) Dejar las malas andanzas

2) lo lleva a explotar su talento

3) fortalece el desempeño del arte

2. ¿En la música, con que relaciona usted el ritmo? ¿A qué actividades lo asocia? Mencione tres.

Con el sonido (la música, las canciones, el golpe de algún objeto)

3. ¿En su opinión como debe ser el aprendizaje del ritmo?

Creatividad y Juegos

4. ¿Cree que el juego es importante para enseñanza de la música? ¿Por qué?

Si Por que ayuda a que lo practiquen estén emocionados

5. ¿Qué actividades lúdicas considera que contribuyen al aprendizaje del ritmo?

Salto y Pisadas

6. ¿Conoce en métodos de enseñanza del ritmo a través del movimiento? ¿Cuáles?

Saltar al escuchar la nota o ritmo

Gracias por su colaboración!

Nombre: Libardo Moya Documento de identidad: 1081910055

Firma: Libardo M. Fecha: 20-Agosto-2018



CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

ENCUESTA 1
DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Barranquilla. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Barranquilla" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿Beneficia a los jóvenes el aprendizaje musical?
Si X No
2. ¿Asocia usted, el ritmo con el movimiento?
Si X No
3. ¿Cree que la lúdica es importante para la enseñanza de la música?
Si X No
4. ¿Conoce métodos que enseñen ritmo a través del movimiento?
Si X No
5. ¿Se aprende música a través de juegos?
Si X No
6. ¿Conoce algún juego de estrategia musical?
Si X No

Nombre: Libardo Mora
C.C #: 1081910055
Firma: libardo M.



CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

Entrevista 1

DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Barranquilla. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Barranquilla" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿En su opinión qué beneficios aportaría a la juventud el aprendizaje musical? Mencione tres.
1) salir de la drogadicción 2) desarrollar nuevos conocimientos
3) apartarse del ocio.
2. ¿En la música, con que relaciona usted el ritmo? ¿A qué actividades lo asocia? Mencione tres.
1) con el cuerpo (con las palmas, las piernas, saltando).
3. ¿En su opinión como debe ser el aprendizaje del ritmo?
con mímicas.
4. ¿Cree que el juego es importante para enseñanza de la música? ¿Por qué?
si porque al joven se le hace mas facil
entender y asoma la clase con animo.
5. ¿Qué actividades lúdicas considera que contribuyen al aprendizaje del ritmo?
movimientos del cuerpo
6. ¿Conoce en métodos de enseñanza del ritmo a través del movimiento? ¿Cuáles?
movimiento del cuerpo y auditivo

Gracias por su colaboración!

Nombre: Luis Angel Angulo Documento de identidad: 108 1904 140

Firma: Luis Angulo Fecha: 20-Agosto-2018



CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

ENCUESTA 1
DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Barranquilla. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Barranquilla" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿Beneficia a los jóvenes el aprendizaje musical?
Si No
2. ¿Asocia usted, el ritmo con el movimiento?
Si No
3. ¿Cree que la lúdica es importante para la enseñanza de la música?
Si No
4. ¿Conoce métodos que enseñen ritmo a través del movimiento?
Si No
5. ¿Se aprende música a través de juegos?
Si No
6. ¿Conoce algún juego de estrategia musical?
Si No

Nombre: Luis Angel Angulo
C.C#: 108 1904 140
Firma: Luis Angulo



CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

Entrevista 1

DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Barranquilla. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Barranquilla" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿En su opinión qué beneficios aportaría a la juventud el aprendizaje musical? Mencione tres.
El ocupamiento de la mente. Desempeñar una labor.
Manejo de escenario
2. ¿En la música, con que relaciona usted el ritmo? ¿A qué actividades lo asocia? Mencione tres.
Bailar, correr, modelar.
3. ¿En su opinión como debe ser el aprendizaje del ritmo?
Aplicando métodos de formación auditiva, que lleven al joven a educar su oído
4. ¿Cree que el juego es importante para enseñanza de la música? ¿Por qué?
Si, porque así el niño o joven desarrolla su oído y de igual forma sus capacidades motrices y se mantiene motivado.
5. ¿Qué actividades lúdicas considera que contribuyen al aprendizaje del ritmo?
Movimientos corporales al son de la música.
6. ¿Conoce en métodos de enseñanza del ritmo a través del movimiento? ¿Cuáles?
Si, Cantos que involucren movimientos de extremidades

Gracias por su colaboración!

Nombre: Bandy Cortina Documento de identidad: 1081931843

Firma: Bandy Cortina Fecha: 20 de agosto 2018



CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

ENCUESTA 1
DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Barranquilla. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Barranquilla" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿Beneficia a los jóvenes el aprendizaje musical?
Si No
2. ¿Asocia usted, el ritmo con el movimiento?
Si No
3. ¿Cree que la lúdica es importante para la enseñanza de la música?
Si No
4. ¿Conoce métodos que enseñen ritmo a través del movimiento?
Si No
5. ¿Se aprende música a través de juegos?
Si No
6. ¿Conoce algún juego de estrategia musical?
Si No

Nombre: Pandy Cortina

C.C#: 1081931843

Firma: Pandy Cortina



CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

Entrevista 1

DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Barranquilla. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Barranquilla" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿En su opinión qué beneficios aportaría a la juventud el aprendizaje musical? Mencione tres.

A tener seguridad, a ser ordenado, a ser disciplinado.

2. ¿En la música, con que relaciona usted el ritmo? ¿A qué actividades lo asocia? Mencione tres.

A bailar, tocar palmadas, a caminar.

3. ¿En su opinión como debe ser el aprendizaje del ritmo?

dinámico y práctico.

4. ¿Cree que el juego es importante para enseñanza de la música? ¿Por qué?

si, porque mediante él aprendes a tener disciplina

5. ¿Qué actividades lúdicas considera que contribuyen al aprendizaje del ritmo?

El repetir las palabras - y el oír las

6. ¿Conoce en métodos de enseñanza del ritmo a través del movimiento? ¿Cuáles?

el escuchar y con su cuerpo hacer el movimiento

Gracias por su colaboración!

Nombre: Wendy Chamorro Documento de identidad: 1.091.930.083

Firma: Wendy Chamorro Fecha: 20/08/18

CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

ENCUESTA 1
DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Barranquilla. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Barranquilla" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿Beneficia a los jóvenes el aprendizaje musical?

Si X No

2. ¿Asocia usted, el ritmo con el movimiento?

Si X No

3. ¿Cree que la lúdica es importante para la enseñanza de la música?

Si X No

4. ¿Conoce métodos que enseñen ritmo a través del movimiento?

Si X No

5. ¿Se aprende música a través de juegos?

Si X No

6. ¿Conoce algún juego de estrategia musical?

Si X No

Nombre:

Wendy Chamorro

C.C #:

1.081.930.083

Firma:

Wendy Chamorro

Entrevista 1

DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Plato Magdalena. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Plato" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿En su opinión qué beneficios aportaría a la juventud el aprendizaje musical? Mencione tres.
Distraición con un instrumento y no con cosas del mundo
Desarrollo de una habilidad en el cuerpo
Interés por la música
2. ¿En la música, con que relaciona usted el ritmo? ¿A qué actividades lo asocia? Mencione tres.
Es lo que uno hace con el instrumento mientras lo toca,
el ritmo lleva al movimiento de alguna parte del cuerpo o
todas
3. ¿En su opinión como debe ser el aprendizaje del ritmo?
Con teoría y práctica, dedicación, empeño y esfuerzo al
instrumento para aprender el ritmo.
4. ¿Cree que el juego es importante para enseñanza de la música? ¿Por qué?
Si, porque esto divierte y motiva más a los estudiantes
5. ¿Qué actividades lúdicas considera que contribuyen al aprendizaje del ritmo?
Algun juego mediante la práctica; los videos e imágenes
contribuyen mucho en el aprendizaje. (por lo general animado)
6. ¿Conoce en métodos de enseñanza del ritmo a través del movimiento para jóvenes? ¿Cuáles?
No, no conozco

Gracias por su colaboración!

Nombre: Germaín Campo Documento de identidad: 1193.602.323
Firma: Germaín Campo Fecha: 6/ Junio/ 2018



CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

ENCUESTA 1
DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Plato Magdalena. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para la población juvenil de Plato" y al contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿Beneficia a los jóvenes el aprendizaje musical?

Si No

2. ¿Asocia usted, el ritmo con el movimiento?

Si No

3. ¿Cree que la lúdica es importante para la enseñanza de la música?

Si No

4. ¿Conoce métodos que enseñen ritmo a través del movimiento para jóvenes?

Si No

5. ¿Se aprende música a través de juegos?

Si No

6. ¿Conoce algún juego de estrategia musical?

Si No

Nombre: German Guerrero

Tel. ce. 1193.602.323

Firma: German A. Guerrero



CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

Entrevista 1

DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Plato Magdalena. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Plato" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿En su opinión qué beneficios aportaría a la juventud el aprendizaje musical? Mencione tres.

Hacer música.
Saber y diferenciar los diferentes tipos de generos.
ocudar la mente de algunos Jóvenes en la música.

2. ¿En la música, con que relaciona usted el ritmo? ¿A qué actividades lo asocia? Mencione tres.

Con el movimiento y el tiempo.
gimnacio,

3. ¿En su opinión como debe ser el aprendizaje del ritmo?

Con las actividades lúdicas.

4. ¿Cree que el juego es importante para enseñanza de la música? ¿Por qué?

si, ya que el juego es un metodo muy
facil para aplicar una nueva teoria.

5. ¿Qué actividades lúdicas considera que contribuyen al aprendizaje del ritmo?

Jugar con sonidos, caminar con sonidos.

6. ¿Conoce en métodos de enseñanza del ritmo a través del movimiento para jóvenes? ¿Cuáles?

no conosco ningun metodo

Gracias por su colaboración!

Nombre: Jaige Gomez Documento de identidad: 1081950087.

Firma: Jaige Gomez Fecha: 06/Junio/2018.



CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

ENCUESTA 1
DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Plato Magdalena. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para la población juvenil de Plato" y al contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿Beneficia a los jóvenes el aprendizaje musical?
Si No
2. ¿Asocia usted, el ritmo con el movimiento?
Si No
3. ¿Cree que la lúdica es importante para la enseñanza de la música?
Si No
4. ¿Conoce métodos que enseñen ritmo a través del movimiento para jóvenes?
Si No
5. ¿Se aprende música a través de juegos?
Si No
6. ¿Conoce algún juego de estrategia musical?
Si No

Nombre: Jorge Luis Gomez.
CC. 1081930087.
Firma: Jorge Gomez.

CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

Entrevista I

DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Plato Magdalena. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Plato" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿En su opinión qué beneficios aportaría a la juventud el aprendizaje musical? Mencione tres.

Disciplina, proyección y orden

2. ¿En la música, con que relaciona usted el ritmo? ¿A qué actividades lo asocia? Mencione tres.

Con la velocidad y el sonido de las canciones

3. ¿En su opinión como debe ser el aprendizaje del ritmo?

Debe ser muy Práctica y a través de estrategias entendibles

4. ¿Cree que el juego es importante para enseñanza de la música? ¿Por qué?

Creo que sí, porque mientras mas Didactico
Y Práctico sea, más fácil sera el aprendizaje

5. ¿Qué actividades lúdicas considera que contribuyen al aprendizaje del ritmo?

Bailar, Saltar y correr al compás de una canción

6. ¿Conoce en métodos de enseñanza del ritmo a través del movimiento para jóvenes? ¿Cuáles?

No conozco

Gracias por su colaboración!

Nombre: Yanter Aycenas Documento de identidad: 1098761461

Firma:  Fecha: 06 / Junio / 2018

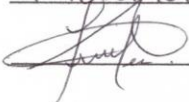


CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

ENCUESTA 1
DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Plato Magdalena. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para la población juvenil de Plato" y al contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿Beneficia a los jóvenes el aprendizaje musical?
Si No
2. ¿Asocia usted, el ritmo con el movimiento?
Si No
3. ¿Cree que la lúdica es importante para la enseñanza de la música?
Si No
4. ¿Conoce métodos que enseñen ritmo a través del movimiento para jóvenes?
Si No
5. ¿Se aprende música a través de juegos?
Si No
6. ¿Conoce algún juego de estrategia musical?
Si No

Nombre: Yanfer Arenas
CC. 1098761461
Firma: 

CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

Entrevista 1

DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Plato Magdalena. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para población juvenil de Plato" y al aceptar contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿En su opinión qué beneficios aportaría a la juventud el aprendizaje musical? Mencione tres.

interactuar en la sociedad
desarrollo de la creatividad
Unidad

2. ¿En la música, con que relaciona usted el ritmo? ¿A qué actividades lo asocia? Mencione tres.

Baile, Deporte, Jugar

3. ¿En su opinión como debe ser el aprendizaje del ritmo?

debe ser por pasos o procesos dinámicos

4. ¿Cree que el juego es importante para enseñanza de la música? ¿Por qué?

Porque nos ayuda a interactuar con ella.

5. ¿Qué actividades lúdicas considera que contribuyen al aprendizaje del ritmo?

Saltar, Caminar, aplaudir

6. ¿Conoce en métodos de enseñanza del ritmo a través del movimiento para jóvenes? ¿Cuáles?

No

Gracias por su colaboración!

Nombre: Jose Luis Castillo Documento de identidad. 1192742280

Firma: [Firma] Fecha: 06 Junio 2018



CORPORACION UNIVERSITARIA REFORMADA
PROGRAMA DE MUSICA
PROYECTO DE GRADO II
Estudiante: Joel Solano Pérez
Asesor: Laurencio Palacios Holguín

ENCUESTA 1
DISPONIBILIDAD DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA EN ENSEÑANZA DEL RITMO

Esta encuesta ha sido diseñada para recaudar información que permita establecer el estado del arte respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje del ritmo en el contexto urbano de Plato Magdalena. El resultado de este instrumento será utilizado total o parcialmente con fines académicos en el proyecto titulado "Aprendizaje lúdico del ritmo por el movimiento para la población juvenil de Plato" y al contestar esta encuesta usted estará aceptando la publicación. El tiempo aproximado de esta encuesta es de siete (7) minutos.

1. ¿Beneficia a los jóvenes el aprendizaje musical?
Si X No
2. ¿Asocia usted, el ritmo con el movimiento?
Si X No
3. ¿Cree que la lúdica es importante para la enseñanza de la música?
Si X No
4. ¿Conoce métodos que enseñen ritmo a través del movimiento para jóvenes?
Si No X
5. ¿Se aprende música a través de juegos?
Si X No
6. ¿Conoce algún juego de estrategia musical?
Si No X

Nombre: Jose Luis Castilla

CC. 1192742280

Firma: 

Anexo 2: Entrevista semiestructurada a Álvaro Julio Agudelo Diaz.

Transcripción de la entrevista	
Fecha: 8- junio- 2018	
Lugar: Facultad de bellas artes en Barranquilla.	
Nombre del entrevistado: Maestro Álvaro Agudelo	
Nombre del entrevistador: Joel Solano	
Simbología	Descripción
...	Pausa prolongada.
(.)	Pausa corta.
//Inaudible	Imposibilidad de realizar la transcripción fiel debido a la interferencia de ruido.
E	Entrevistador
S	Entrevistado
¿	Pausa en la grabación
>>	Continuación de la grabación

E: Buenas tardes profesor gracias por su tiempo y espacio... A continuación, leo la introducción y el objetivo de la entrevista descritos en un formato.

E: La primera pregunta dice (.) ¿En su opinión que beneficios aportaría a la juventud el aprendizaje musical? mencione 3

S: Desarrollo interpretativo que es la capacidad de expresarse artísticamente, desarrollo de la capacidad de decodificar símbolos y el desarrollo de la capacidad de la contemplación.

S: Que dice el primero

E: Desarrollo interpretativo

S: Es la capacidad de expresarse que tú puedas decir... lo que sientes, lo que anhelas (.), lo que ves. Eso permite la música, es decir desde el punto de vista emocional la música permite eso. el otro que dice

E: Desarrollo de la capacidad para codificar (Error en el término) símbolos.

S: Decodificar, decodificar.

S: La decodificación se entiende porque nosotros estamos, los humanos estamos inmerso en un mundo de interpretaciones, pero en este caso que las cosas representan para nosotros algo, algo que se relaciona con nuestras tendencias, nuestros gustos(.), a partir de la música, puedo entender que es lo que quiere decir con, con tus ideas. Una cosa es interpretar y otra cosa es ver cual es la capacidad de... de ver mas allá de lo que quiere decir, a partir de las palabras de los sonidos y de los gestos, eso permite la música... y la otra que dice

E: Desarrollo de la capacidad de contemplación.

S: Así es, a partir de la música nosotros podemos interiorizarnos... Si, vernos por dentro como también hacia afuera...Lo que sucede es haber, lo que sucede es que eso no solo lo hace la música, eso lo hace la educación artística (.) ya, pero como estamos hablando de la música lo estoy enfocando hacia la música... pero realmente (.) todo lo que tiene que ver de la... del desarrollo de la sensibilidad para ver el mundo desde diferentes perspectivas eso lo permite el arte y en este caso la música, encontrarte consigo mismo con expresarse, entender que hay a tu alrededor pero así mismo expresarlo con tus propias ideas... ya. La dos que dice

E: Dice ¿En la música con que relacionas usted el ritmo a que actividades lo asocia? mencione 3.

S: ...Bueno, de eso ya hay estudios, hay autores reconocidos como Edgar Willems, que el ritmo lo plantea como la parte física, no, es decir, eh...todo lo que implica la parte fisiológica de la relación de tensión/ relajación va vinculada con la parte rítmica. Ya, que mas.

¿pausa en la grabación y cambio de lugar debido al ruido.

E: pregunta 3 ¿En su opinión como debe ser el aprendizaje del ritmo?

S: Debe comenzar desde el hogar, con la danza tradicional y la música del contexto.

E: pregunta 4 ¿Cree que el juego es importante para la enseñanza de la música? ¿Por qué?

S: El juego es una constante pedagógica que nos acerca al conocimiento, todo se aprende jugando con un carácter de seriedad.

E: Pregunta 5 ¿Qué actividades lúdicas considera que contribuyen al aprendizaje del ritmo?

S: La rítmica corporal, bailar, juegos y rondas de palmoteo.

E: Pregunta 6 ¿Conoce métodos del ritmo a través del movimiento para jóvenes? ¿Cuales?

S: Método Dalcroze y Orff.

E: Profesor la idea es tener un juego reglado que permita movimiento a través de la imitación de patrones rítmicos, este es el objetivo final que nos planteamos...

S: Eh...todo esta amarrado, el baile, la rítmica y... y lo instrumental, eso va amarradito.

E: ¿Que piensa de la idea profe?

S: Si funciona, yo... yo tengo es la duda es la...

E: ¿Las reglas?

S: Si de pronto las reglas y de pronto que es lo que vas a poner a tocar...

E: ¿Ósea los patrones rítmicos?

S: ¿Tú estás pensando en que ciudad?

E: En Plato Magdalena.

S: ¿Que música se oye allá?

E: Eh... cumbia, vallenato.

S: Bueno hay que tener en cuenta eso.

E: Listo profe voy a profundizar más en el tema, muchas gracias por su tiempo

Anexo 3: Entrevista semiestructurada al maestro Laurencio Palacios.

Transcripción de la entrevista	
Fecha: 28- septiembre- 2017	
Lugar: Universidad reformada	
Nombre del entrevistado: Maestro laurencio Palacios	
Nombre del entrevistador: Joel Solano	
Simbología	Descripción
...	Pausa prolongada.
(.)	Pausa corta.
//Inaudible	Imposibilidad de realizar la transcripción fiel debido a la interferencia de ruido.
E	Entrevistador
S	Entrevistado
¿	Pausa en la grabación
>>	Continuación de la grabación

E: Buenas tardes profesor Laurencio ¿cómo esta?

S: Muy buenas tardes.

E: eee, muchas gracias por su tiempo, eee vamos a realizar algunas preguntas...

S: Si...

E: Conforme al... al estudio de grado que estoy realizando... e... En (.) enfoquémonos en la población de estudio que es (.) e jóvenes de, una congregación en Plato magdalena, e los cuales están relacionados con (.) la música, específicamente con la interpretación de instrumentos, son jóvenes que han aprendido empíricamente, pero tienen falencias rítmicas y no cuentan con un material didáctico para el aprendizaje del ritmo por lo cual quisiera preguntarle si usted conoce algún autor que hable de los tipos de juego musicales en los jóvenes...

S: Si mira, acá cerca se me ocurre que el primero es Álvaro Agudelo aparte la cercanía con Álvaro julio Agudelo días, a uno le da una perspectiva como de ese aprendizaje lúdico, los juegos rítmicos también hay juegos de entonación, hay un director no se si eslovaco o polaca que se llama creo que es Héctor pogiola. Que hay que hace una aproximación al aprendizaje lúdico del canto y también hace algunos juegos rítmicos, eh esta por otro lado pues Emil dalcroze, alguna medida uno puede ver unas aproximaciones del método Suzuki ee... hay una profesora... que esta pensionada y es del... la universidad pedagógica nacional es poco difícil conseguirla, ella se llama Bety Vargas eh y también trabaja con el método Codaly.. Bety. Vi en el fladem que se realizado en la universidad un par de años un trabajo de un baterista de Bogotá creo que también de la pedagógica y recientemente una chica de la universidad de Santander que ha hecho un trabajo de aproximación al ritmo también pero no sabría si desde juegos corporales o desde juegos con el instrumento. Eee yo en de modo particular trabaje en la universidad del norte y acá en la universidad reformada tal vez un par de semestres que dicte teoría, solfeo. Trabaje unos juegos Rítmicos que fueron inspirado pues en esa experiencia que he tenido trabajando interdisciplinariamente con la danza y creo que es mas en la danza donde se ve una implicación muy fuerte en el ritmo y de manera lúdica y natural en las danzas tradicionales y folclóricas de la región caribe o de la región costera del pacífico también es tremendamente fuerte eso porque es como la manera natural de aprender ritmo que tienen las personas de pues que se generalicen la tradición oral la transmisión de conocimientos tradicionales que asociaremos a lo folclórico pero también eso ocurre con la transmisión de conocimiento que podríamos llamar tradicionales que está ocurriendo en entornos urbanos, también es otro tipo de fenómeno generalizado que es eso.

E: Ahora en esa parte, de la parte cultural como tal, estos jóvenes de los cuales nos estamos enfocando han crecido en un ambiente si se puede decir religioso donde la mayor parte de los géneros musicales que ellos escuchan son rock, son pop, son balada e incluso su familia se guardan o se abstienen de escuchar géneros folclóricos no por algún tipo de creencia sino como es la música que se maneja este ambiente, en esta

práctica religiosa de dicha congregación, entonces ee, ee yo he llegado a una conclusión y es tomar por ejemplo bases rítmicas para que los jóvenes puedan internalizarlas patrones rítmicos del rock y del pop, debido a que hace parte de su conocimiento, si de pronto habláramos de un niño que creció en el folclor, que creció escuchando música folclórica, por así decirlo la cumbia creo que hay sería más factible poder enseñarle en los mismos géneros como la cumbia, en esa parte por lo cual yo lo he enfocado de otra manera, eh usted creería que en estos géneros rock y pop que cree usted si estos patrones rítmicos son eh son factibles a la hora de encerrarles ellos el ritmo.

S: Yo creo que esa es una muy buena primera aproximación, creo que ese trabajo en primera instancia funcionaria bastante bien y para los objetivos de lograr e una internalización de los patrones básicos del ritmo binarios con subdivisión, eh pueden funcionar bastante bien. Ehm sin embargo pues yo creo que lo que pasa es que según estas mencionando el trabajo tuyo está enfocado a una comunidad religiosa y hay unas consideraciones respeto a los tipos de música que se escuchan. Digamos que hay una fuerte y muy interesante experiencia de aprendizaje tímbrico a partir del blues y a partir del góspel y //inaudible// las prácticas ancestrales y espirituales para hablar pues de manera más estricta y no decir religioso. Esas prácticas espirituales relacionas con el animismo, eh con el naturalismo pues de origen africano para hablar de unas porque también están las indoamericanas, si tienen una implicación fuerte de la danza con la música y de la danza con esa relación ontológica con Dios, pero, pero digamos que en las acepciones del judío cristianismo moderno se ve bastante corporeizado el hecho de la relación espiritual entonces de pronto fruto de esa división que hay del cuerpo y del alma que bueno eso se puede remitir antes de la modernidad yo no sé si eso llegaría en el concilio de Trento en el 450 cuanto sea, 470 y pico eso fue antes de la caída de Constantinopla. Eh yo no sé si valga la pena llegar hasta allá pero si habían danzas, los canticos el rey David y sus músicas muestras esa relación, volver a traer lo popular al ámbito de lo religioso me parece que es en principio corporeizar esa práctica es una buena idea y me parece urgente. Más allá de cualquier consideración moral está el hecho de que hacer esa práctica alrededor de unos ritmos populares que son que están en las

músicas que se escuchan en las congregaciones cristianas me parece una muy buena estrategia pero lo que si queda faltando es hacer un desarrollo mas profundo de esos aprendizajes rítmicos y hacer un trabajo de un aprendizaje melódico pero eso es un proyecto pues de mucha mayor envergadura, yo diría si me permites adelantarme pues a lo que vas a decir, puedo que me adelante a lo que me vas a decir pero en principio lo que importa es hacerlo divertido sino no va a funcionar, porque los pelaos no van a estar obligados de ninguna razón a generar ese tipo de aprendizajes y si no hay un gancho con el que uno los agarre pues no va a ocurrir. En mis clases de solfeo el gancho que yo utilice fue la danza para explicar compases compuestos, para explicar compases simples y danza por pareja, y eso funciona en cierta medida pero los pelaos piden como mas, algo más de acción pero digamos que a mí me funciono bien eso, vale.

E: Ahora en esa parte que usted mencionaba precisamente, la idea de este juego, y es una pregunta, eh que piensa usted de que el juego involucre a los jóvenes eh en un espacio de disfrute donde puedan divertirse sin necesidad de predisponerlos a un conocimiento y que la finalidad del juego sea que cuando ellos se enfrenten a una teoría ellos tengan la internalización de lo que aprendieron y lo puedan recordar como una base y se puedan recordar como una base y se puedan acercar fácilmente al conocimiento, es decir eh que piensa usted.

S: Así como explicar física jugando futbol, por ejemplo

E: Correcto, que piensa usted de que el juego este enfocado de esta forma.

S: Pues que eso le da un vínculo emocional bastante fuerte, Ausubel habla del aprendizaje significativo, Howard Gardner habla de las inteligencias múltiples y hay eso implicaría ese tipo de desarrollo cierto... ah eh más allá de eso también está el asunto de que yo particular mente soy un académico pero me parece importante des academizar el conocimiento, hacerlo practico, vivencial, el hacer que el conocimiento no se convierta simplemente en un ejercicio lógico de la razón, hay muchos tipos de conocimiento que no pasan por esa etapa por ese estadio de lo racional. Y hay un conocimiento que pasa por el cuerpo y cae al cuerpo y es definitivamente vivencial aptico.

E: Ahora usted conoce algún tipo de juego rítmico musical, que sea de distribución comercial

S: ... Si hay un videojuego en Buenavista lo he visto, los pelaos bailando con flechitas, eso es rítmico musical y es de divulgación comercial, eh ahora hay otra cosa que es, este, el guitar no sé qué guitar pro, como que tocas una cuerda de la guitarra y estas tocando con cuatro o cinco teclas con la mano izquierda y con eso estas tocando las notas, eso también tiene un componente rítmico musical. Y bueno hay otro que es supremamente divulgado que es un juego de alta divulgación que es el karaoke.

E: Ahora que, que le parecería la idea de un juego que eh, que compile movimiento, ritmo e imitación y que se pueda llevar a todos lados por ejemplo como un twister, como un juego que tiene un lienzo y se lleva a todos lados que le parecería a usted eso.

S: Hombre sería muy bueno, hay que.. Hay que determinar, hay muchas cosas, unas cosas son los mecanismos de distribución eh como se genera el producto, como se realizan las pruebas de control, como, de que comunidad lo compraría, buscar un nicho de mercado. Es que crear un juego es un asunto realmente de muy de mucho trabajo, de mucho cuidado entonces crear un juego juego puede ser una tesis de doctorado, el que se inventó el futbol, el basquetbol, en realidad tienen una dificultad bastante interesante, pero la sola idea de crear un juego sobre eso es ya aplaudible.

E: Ahora usted cree, que la, que este trabajo de investigación sirve como base para esa meta que se quisiera alcanzar más adelante que sería hacer un juego comercial.

S: Ok, yo de acuerdo a lo que he leído de lo que me has dicho antes de la entrevista, vuelvo a decir que hemos tenido una entrevista mucho antes de comenzar esto, porque el estudiante, esto es un instrumento de investigación ok. Esta es la primera entrevista que tenemos para aproximarnos a nuestro tema de investigación eh, tienes que registrarla y bueno todo el rollo. Esta entrevista me genera inquietud, no si pueda generar ayudarte en lo que tú quieres pero me parece que la idea tuya para tu tesis es muy buena, es un camello, va hacer un trabajo bastante largo. Pero volviendo al asunto eh, hombre si

logras por lo menos hacer el borrador del juego eh, estás haciendo bastante porque más allá de la comercialización del juego el hecho de que tengas la idea y puedas implementarla como una estrategia didáctica, es ya, ya un trabajo bastante interesante, entonces eh, primero trata de que sea didáctico, prueba que funcione y luego de preocupas de como empaquetarlo y hacer todo lo demás ósea no es tan rápido, ósea con que de pronto se note que funcione en alguna medida que pueda o que delinee una línea perdón, que trace una línea de acción, ya estás haciendo bastante, con trazar una línea de acción al respecto de eso y ya luego se decide que se hace con el juego. Inclusive si tu investigación condujera a un fracaso total también sería valiosísimo, sería bastante valioso a medida que puedas comprobar, pero bueno es importante. ¿

Bueno pero no Joel ósea yo creo que tendrías ya yendo como más a la práctica yo te diría que aproveches que el profe Agudelo esta acá y le dirías deberías pedirle que sea el asesor de tu tesis, yo creo que es la persona más idónea, te recomendaría eso, yo creo que de los que estamos acá Alvarito es el tipo que te puede ayudar con ese asunto. Bueno sigamos esta chévere el tema. ¿

E: Ahora usted cree que este juego podría ayudar a jóvenes con problema de arritmia

S: Claro que sí, porque los chinos son arrítmicos porque generalmente tienen una vinculación emocional negativa con una experiencia de baile o con una experiencia bueno con experiencias emotivas, eh la gente, la gente tiene muchos problemas de aprendizaje básicamente como se llega al conocimiento y como en esta sociedad hay una presión más en la costa diría yo con el cuento de que alguien es gallego para bailar, tocar pro para lo que sea eso puede ocasionar un trauma. La mejor manera a mi parecer claramente es sacar del trauma a la gente apunta de juego que se divirtiera y que no sepan que están aprendiendo, y que el resultado sea que aprendan, esa es una de las cosas que a mí me parece importante y que trato de hacer en mis clases.

E: Ahora por último, usted cree que en este juego bueno en este se trata de que una persona pueda escuchar y reproducir lo que escucho, usted cree que esa dinámica del

juego permite desarrollar algunas características musicales más adelante y cuales características desarrollaría si sea el caso.

S: Pues pagiola logra hacer algo importante con la afinación, cierto pero no sé si en realidad eso sea lo que, lo que busques tú en la idea del juego, porque me estás hablando como un twister una cosa así, es bastante interesante pero no si eso tenga que ver con la afinación, pero eh, hombre así al romper se me acaba de ocurrir que cuando está jugando twister está jugando uno contra otra persona no, entonces si tú me estás hablando de twister yo me imagino no sé si tú lo tengas claro, eh que si es una competencia entre una persona y otra persona es algo así?

E: No no lo tengo claro.

S: Bueno habrá que imaginárselo, pero en todo juego así en la que hay cierto grado de competencia, eh aparece esa lucha de poder como, no sé si te hayas dado cuenta las batallas, las batallas de baile de break dance, bueno. Que son bastante difundidas en el entorno urbano y allí si hay un desarrollo de un material literario de narración oral bastante importante, de pronto eso también ocurriría, podría ser otra área de desarrollo, pero en primer instante, yo creo que con generar una aproximación rítmica es algo bueno, ahora como te inventas eh hacer un recorrido rítmico a través del cuerpo, hay unos bailarines de danza contemporánea pues que son fabulosos que no se si te puedan llegar a servir, pina bauman, Marta Graham, José limón, bueno eso es gente que trabaja con el cuerpo pero no específicamente con el ritmo sino desde la visión de la percepción de la //inaudible// pero no sé si eso pueda servirte tal vez no pero si de pronto un desarrollo de como se rapea, un desarrollo de como se cantan a manera de respuestas unos coros, no se de pronto da para el desarrollo de la afinación que se yo, eso tiene posibilidades.

E: Por ejemplo más adelante el escuchar, el reproducir, puede desarrollar en el estudiante una buena tensión para estar en un ensamble por ejemplo

S: Ah no claro si

E: Donde se necesita escuchar las indicaciones

S: Bueno por ejemplo la relación oculo – motriz, que vean y que puedan generar un movimiento, huy la relación con las personas o sea la interacción social también es muy importante en eso.

E: La audio perceptiva podría ser?

S: NO, no, no Pues si la audio perceptiva podría ser, pero también la relación con los compañeros, de hacer el combito y hacer un tejido social alrededor de eso, eso es súper importante está muy chévere.

E: Y si la idea es eso, tenes un pedazo, bueno un pedazo suena muy feo, un lienzo, y decir hey vengan vamos a jugar y colocar unos audios, porque ya casi todo el mundo tiene Tablet en un celular colocar unos audios y ya unirse al juego y divertirse y eso forma espacio donde los jóvenes pueden aprender y no necesitan pues en el caso que está en el centro comercial meter una modita o estar acá en un centro comercial.

S: Bueno es como cuando uno era pelao salir a jugar o algo así.

E: y aprovechar un espacio, de lo. Que tienen los jóvenes para que puedan utilizar el recurso.

S: La idea es chévere, la idea esta chévere, inclusive esto se podría orientar a una intervención social en tornos urbanos para procesos de resocialización, ahorita que viene el portafolio de estímulos antes de que, antes de navidad sería buena, de pronto esta buena para pasarla a portafolio.

E: A mí se me ocurrió es pasarla al edificio donde yo vivo, decirle, venga porque no hacemos un sábado de juegos y, y bueno ya aquí que usted tiene aquí un (.), lugar donde de se reúnen...

S: Sabes en que, ¿en qué medida también puede repercutir?... Puede tener muchas relaciones con la danza primero y con las artes escénicas y puede generar también una

relación (.) de identidad con, con el fenómeno grafico urbano, eso puede ocurrir... Pero primero hay que ver cuál es el juego no

E: Claaaro, hay que ver primero hay que, hay que (.)

S: Si hay que ver de qué es el sancocho, pa ver si uno, si esta bueno, está bueno, esta chévere la idea... Mira yo te recomiendo que hables con Álvaro, con Álvaro a mí me parece que estas a tiempo y si vas hacer un, si vas hacer un recorrido con esta tesis él te puede ayudar mucho, Alvarito... y en... no sé si Ángela sepa algo... bueno pero Álvaro si es clave para eso... Bueno, tu nombre es, que pena.

E: Joel Solano

S: Joel chévere, ojala te pueda servir en algo mucho gusto Joel

E: Muchas gracias profe...

Anexo 4: Entrevista semiestructurada al maestro Rodrigo Flores.

Transcripción de la entrevista	
Fecha: 13- octubre- 2018	
Lugar: Universidad reformada	
Nombre del entrevistado: Rodrigo Flórez	
Nombre del entrevistador: Joel Solano	
Simbología	Descripción
...	Pausa prolongada.
(.)	Pausa corta.
//Inaudible	Imposibilidad de realizar la transcripción fiel debido a la interferencia de ruido.
E	Entrevistador
S	Entrevistado
¿	Pausa en la grabación
>>	Continuación de la grabación

E: Bueno profe eee gracias por el pequeño espacio que nos ha abierto, eee bueno, el contexto en donde se está desarrollando la tesis, es un pueblo de más o menos 48 mil habitantes, donde es centro cultural de enseñanza marcado, son las iglesias. Hay alrededor mal contado de 10 iglesias, pero en este caso se enfocó todo el estudio a la iglesia cristiana cuadrangular. Donde aproximadamente trabajamos con 11 jóvenes que están desempeñando una labor instrumental en proceso interno de la iglesia. Entonces debido a ser un pueblo que no tiene muchas academias musicales, la iglesia marca mucho la formación de esos jóvenes, entonces surge la necesidad de crear una metodología formal, ya que ellos manifiestan no conocer ninguna metodología y bueno

una pregunta que por lo menos tengo es: si usted conoce algún autor que hable de los tipos de juegos en los jóvenes.

S: ¿tipos de juegos musicales?

E: claro, tipos de juegos musicales.

S: Bueno, fundamentalmente existen varios autores que abordan el juego como una estrategia didáctica, para el aprendizaje musical; y aunque no se consiguen actividad al principio, no se habla el juego como tal, el niño debe aprender disfrutando, debe repetir la actividad, para que mediante la repetición pueda lograr el éxito en la actividad y generar hábitos. Estos hábitos se generan también con eee una serie de actividades que de acuerdo a la edad los estudiantes pueden ir variando en complejidad y por lo general se aborda por juegos.

Por ejemplo: el método Suzuki eee Dalcroze también aborda desde el movimiento más que desde el juego, tengamos presente esto, que la palabra juego no solamente nos transmite la idea de academia en este momento, pero si me parece que eee pensando en el movimiento como tal, eee este tipo de metodología sobre abordajes pedagógicos pues alrededor de la enseñanza de la música son sumamente relevantes. Porque son los que van a marca la tendencia. Están entonces Dalcroze, Suzuki, por su puesto tenemos a Orff que son las que abordan con las mismas canciones infantiles, las rondas y la misma dinámica que hay alrededor de estas canciones o de estos temas, la interpretación de música.

Entonces tenemos por un lado a Suzuki que utiliza las canciones folclóricas y alrededor de estas canciones folclóricas, que la letra puede indicar que por ejemplo hagamos ciertos movimientos, hagamos ciertas cosas, pues entonces se involucra al estudiante y a su núcleo familiar alrededor del movimiento con la música, con el propósito de que él vaya aprendiendo cosas de acento, el pulso eee la discriminación auditiva de escrituras, la discriminación de intervalos, no conceptualizan este tipo de saberes, sino que simplemente se limitan a disfrutarlos, a simplemente a tratar con ellos. Como tampoco lo

hace por ejemplo Orff, Orff en este caso trabaja más bien con los instrumentos de percusión con el mismo cuerpo como instrumento de percusión y se fortalece, o más bien, su fortaleza radica en los ensambles eee aquello que es trabajar en equipo que está utilizando cosas como por ejemplo la improvisación, eee células rítmicas con el cuerpo, utilizando cualquier instrumento que esté al alcance que no requiera necesariamente de una técnica pulida para poder interpretarse. Y entonces está el otro método Dalcroze que quizás el método más importante allí, con lo que tiene que ver con el uso de la danza, del movimiento del cuerpo para aprender mediante juegos.

En general todos estos que involucran movimientos, podríamos básicamente sintetizarlos, si tenemos una sesión de clase, lo que podría decirse básicamente es que están jugando los estudiantes.

El otro que se me ocurre es Kodaly que vendría siendo, la persona que mediante el uso de símbolos y el movimiento de las manos, ayuda a que puedan discriminar alturas, eee saltos intervalitos y mejoras la afinación y la entonación, de pronto ya más bien depende de cada instructor o de cada docente como mirar que le sirve de cada uno y pues ponerlo en función de la hora real o el abordaje real de un momento de clases, si aunque están estos, es seguro que alrededor de la pedagogía musical, ya hay otro tipo de metodología que seguramente pues que están en este momento corriendo, no conozco alguna pero si te puedo hablar de estas que son del propósito, las bases sobre la cual se articulan otros abordajes mediante el juego hacia el punto en la música.

E: Ok. Ahora la mayoría de estos juegos fueron por ejemplo, ¿se podría decir que fueron desarrollados para niños principalmente? Eee ¿estas metodologías para niños son aplicables para jóvenes? Eee ¿qué piensa usted?

S: por supuesto que sí, de hecho el momento más importante del aprendizaje ocurre en los primeros años de infancia y de esto pueden hablar numerosos teóricos comenzando por el mismísimo y ya desactualizado Jean Piaget, hasta Paulo Freire, filosóficamente hablando, tiene allí un sustento desde la parte pedagógica, eee también podemos hablar

de Howard Gardner y con las inteligencias múltiples y los colaboradores que contribuyo posteriormente a desarrollar nuevas teorías múltiples, pero todos los especialistas parecen concordar en que los primeros años son los fundamentales a la hora del aprendizaje. Y cuando nosotros logramos hacer una actividad eficiente y efectiva para los niños, también es replicable en los adultos, porque también de alguna manera nosotros seguimos gustando de aprender de esa forma, aunque quizás los intereses varían un poco; obviamente la edad hacen que nuestros intereses cambien y todo pero si pensamos por ejemplo en que en función de un estudiante de 20 años de edad no tiene ni idea de por ejemplo abordar un patrón rítmico con respecto a un estudiante de primaria que va abordar un patrón rítmico semejante, están en equidad de condiciones cognitivas no necesariamente pero si académicas. El niño en su estado idóneo de capacidades cognitivas seguramente por sus dimensiones corporales o la biología que tienen, la cantidad de oxígeno que circula en la sangre y llega a su cerebro pues va a tener seguramente va a tener un aprendizaje muchísimo más veloz que quizás que el estudiante de 20 años que ha tenido una serie de experiencias que podrían minar o facilitar su aprendizaje. Todo eso va a depender de muchos factores externos que no se podrían manejar del todo o no se podrían anticipar; pero lo cierto es que más allá del sistema de forma o lo superficial el fondo si es importante, a los niños hay que enseñarles con paciencia, hay que enseñarles lentamente, hay que enseñarles repetidamente, para que logren generar confianza alrededor de aquello que están aprendiendo y nosotros los adultos no tenemos diferencia con respecto a lo que estamos aprendiendo, ya sea que lo que estemos aprendiendo sea una habilidad física o sea una habilidad más completa como por ejemplo un problema de software de administración, pues tendríamos que repetir constantemente la actividad para ya poder dominarla y tendríamos que necesitar de la ayuda de alguien que nos tenga la suficiente paciencia para que pueda ir al ritmo de aprendizaje y poder entonces conseguir la curva de aprendizaje que nosotros llamamos.

Entonces en general el comportamiento del niño sigue siendo igual tanto en niños como para adultos, sin embargo esto no significa que la habilidad cognitiva o los estados

cognitivos sean iguales, todo va a depender de la experiencia y los ambientes en los que se va a desarrollar ese aprendizaje, pero si queremos aprender algo nuevo, simplemente se involucra con la forma que se hace con los niños, es muchísimo más sencillo.

E: Ahora, se podría decir que al nivel del juego lo competitivo es más llamativo tanto para los niños como para los jóvenes. Ya que a un niño le gusta quedar primero en su clase, le gusta hacerlo mejor para que le den un premio y vemos a un joven que juega un partido de fútbol y está en un ambiente totalmente competitivo y quiere ganar el partido para o quedar mal. Entonces ¿usted cree que a través de la competencia siendo un mediador de los juegos, se pueda obtener conocimiento, aprendizaje?

S: Pues estamos hablando de un sistema educativo que con base a la competencia a forjado toda una civilización en occidente eee todo el tiempo hay competencia en los sistemas económicos, de hecho la educación apunta claramente a dichas competencias, simplemente hay que consultar un texto de postulados económicos respecto a la producción neoliberal y vamos hablar de productividad de capital humano, de un montón de cosas que tienen que ver claramente con la competencia de lo que puede producir o la productividad que puede tener un individuo en la sociedad. Así que pues estamos acostumbrados a la competencia, hay competencia en los deportes, nos gustan los deportes entonces todo el tiempo estamos en diferentes competencias y es estimulante también. Eee no puedo decir con certeza plena de que sea la única manera de poder establecer un ambiente que permita el aprendizaje yo podría decir que más bien la competencia podría ser una técnica o una forma en la que se puede acelerar el aprendizaje sin necesidad de otros elementos que interfieran. Pero siempre van a intervenir más elementos, no en todos los momentos se busca la competencia, por ejemplo cuando estamos haciendo un montaje orquestal, yo no estoy compitiendo con el otro para ver quien suena más duro; lo ideal sería que estuviéremos pensando en función de la música, que es lo que requiere la pieza, que es lo que debe sonar más, que es lo que debe sonar menos, hablando del balance, entonces no necesariamente siempre se debe perseguir la competencia. Pero es una estrategia, una de varias que se puede utilizar para

facilitar el aprendizaje y eso es válido en cualquier momento, también en la enseñanza de los deportes, los deportistas de alto rendimiento se trazan objetivos contra los cuales compiten y con base a la información estadística que ellos sacan entonces pueden tener otras metas, otros objetivos y eso les permite mantenerse motivados todo el tiempo. Eso es algo que no es novedoso en el sentido de la parte de estimular o motivar a la hora de desarrollar una actividad.

E: Eso que usted acaba de mencionar ahora, es como la idea principal, que la competencia estimule porque el joven tiende mucho a aburrirse, ósea lo que no lo estimule a algo, a la competencia a ganar algo, muchas veces no les significa nada.

Bueno tocando un poco el otro tema, eee hace parte del mismo tema pero es la parte de los géneros musicales, por lo menos en las congregaciones es muy constante los géneros como el pop o el rock, eee y en su opinión estos géneros que tienen sus motivos rítmicos establecidos ¿usted cree que estos géneros tienen una estructura rítmica parecida a los principales géneros musicales del caribe colombiano?

S: A mí me parece que desde mi punto de vista estos abordajes deben darse desde la perspectiva del aprendizaje significativo e incluso hay un fichaje preciso que habla que yo voy de lo conocido a lo desconocido, yo por eso utilizo elementos de música folclórica, en caso de que en la música en que hay relación desde infantes hasta cierto grado de edad y puedan estar constantemente escuchando las notas infantiles, constantemente las canciones folclóricas de laboreo que tienen que ver con el desarrollo de la sociedad en donde se encuentra en el contexto cultural en la que se encuentra, pues van a tener una referencia auditiva con la que se van a relacionar más y con la que se van a sentir más cómodos, de ahí puedo ir aquello que desconozco a algo con mayor complejidad, algo que no comprendo.

En el caso de los ritmos pop, rock, baladas, estos ritmos; en el caso de pop hablo de popular, tienen una relevancia y un impacto fuertemente arraigado en la música de la industria desde hace muchísimos años y prácticamente casi nadie desconoce ese tipo de

música, así que de alguna manera pueden estar sufriendo esa parte como del folclor nativo pero estamos hablando del folclor local, es decir ese folclor al que estamos sujetos por los medios de comunicación, no estamos hablando de una tribu aislada que solamente escuchan un tipo de música porque no tienen internet ni radio ni nada de eso, ni medio de comunicación que estén todo el tiempo llegando ahí, incluso estos géneros también han impermeado músicas de acá, folclóricas. Así que pues me parece que puede ser una manera asertiva de llegar con este tipo de géneros, porque de alguna manera hay una cercanía y hablando desde el contexto religioso y el contexto de participación en los servicios religiosos de una comunidad, pues claramente también van a estar completamente involucrados en este tipo de géneros, también va ser conocidos para ellos y puede abordarse bastante bien, sin ningún tipo de problemas.

E: Una de las preguntas que se hacían unos profesores eran: ¿Por qué los motivos rítmicos no los tomaba del folclor? Pero como tal la mayoría de los jóvenes no crecieron con un folclor de las músicas del caribe colombiano, ellos crecieron escuchando canciones pop, baladas, canciones rock y son las que más tienen presente, incluso algunos ya están creciendo con el reguetón, pero la mayoría han crecido con esos géneros, entonces eee me guie bajo esa base para poder establecer las células rítmicas de los juegos, basadas en el pop basadas en el rock con ciertas variaciones. Pero a su vez creo que si el día de mañana ellos se encuentran con el aprendizaje de alguna música del caribe colombiano, no tendrían gran obstáculo porque tienen, a mi modo de ver tienen una relación rítmica, por ejemplo el pop con la cumbia tienen una relación rítmica no muy lejana y que a su vez como son ritmos binarios pueden relacionarse entre sí y pueden servir como una base que les va ayudar en el futuro. Pero no quise yo abordar por lo menos la parte folclórica, siento que ellos no tienen esa base, no tienen esa costumbre.

S: Si, eso va a depender del contexto en el que se hayan desarrollado, es lo idóneo desde lo filosófico, desde la postura de una persona nativa tratar de defender sus costumbres, pero estamos en un en el que cada vez más estamos empapados por los medios de

comunicación y esos medios de comunicación, lo que consideremos allí como entretenimiento o a lo que le dediquemos la mayor parte del tiempo, han desplazado mucho los intereses hacia el folclor, y eso también es válido y hay que más bien utilizar estos instrumentos para llevarlos más bien a ellos al folclor.

E: ¿Conoce usted algún tipo de juego musical de competencia que sea de distribución comercial?

S: De distribución comercial, eee yo tengo que decir allí que poco me ha interesado todo aquello que tenga distribución comercial, pues totalmente los que tienen esa distribución comercial muchas veces es difícil el acceso a ellos por el tema del costo o la tecnología que pueden necesitarse incluso para poder desarrollarse. Pero si hablamos de uso comercial como un método, más que competencia, eee si de ensamble musical, si hay libros si hay métodos que propagan mediante el juego, el aprendizaje de técnicas, el aprendizaje de ritmos folclóricos, el aprendizaje de saberes musicales mediante el juego, que existe una herramienta lúdica de carácter comercial, seguramente las hay pero en lo personal no me fijo mucho en ellas, eee nada más para que se comercialicen con otros fines, con otros medios, podemos hablar de programas de televisión, por ejemplo lo que se me viene ahorita a la cabeza, Hi 5, a finales de los años 90 e incluso todavía está hoy vigente en los estados unidos, siendo de Australia, un programa que es de carácter didáctico y por medio de lúdicas, canciones y juegos enseñan a los niños habilidades cognitivas, habilidades musicales también. Nosotros no estamos pagando directamente por ello, pero si yo pago el servicio por cable, yo pago el servicio de internet y voy a consultar el canal de YouTube de ellos, de alguna manera yo estoy pagando por ese recurso didáctico. Debe haber pero creo que va mucho más allá de las estanterías de unos libros, en las casas disqueras que eso ya está mandado a recoger.

E: ¿Cree usted en un juego rítmico que se pudiera llevar a todas partes, sería una alternativa para fomentar un estudio constante del ritmo?

S: Yo creo que la palabra estudio en este caso le compete, más bien como a los académicos, y tú estás hablando de una herramienta didáctica, como lo mencionaste un juego de uno, estoy hablando de un juego. Mi principal objetivo con el monopolio no es aprender a manejar el dinero, mi principal objetivo con el monopolio es jugar y entretenerme y por su puesto como consecuencia sin darme cuenta estoy aprendiendo habilidades comerciales, entonces en esa medida eee aunque el objetivo sería fundamentalmente divertirse, si o si tendría un efecto colateral y tener un efecto de aprendizaje y se va a dar por supuesto.

E: Ok, si básicamente esa es la idea, que los juegos puedan tener alternativas de reuniones de grupos de divertirse, que al final todas las imágenes todo el contenido auditivo que adquieren, puedan internalizarlo, que así como por ahí ellos recuerdan una canción de hace dos años, van a recordar unos motivos rítmicos, van a algunas imágenes, van a recordar o tener información que los va ayudar a enfrentarse de una mejor manera a la teoría musical.

Por último, ¿usted creería que este juego podría ayudar a jóvenes con problemas de arritmia?

S: Si claro, de hecho toda estrategia didáctica y lúdica que se desarrolle alrededor de por su puesto la enseñanza el saber, cuando hablamos de didáctica, cuando hablamos de lúdica de hecho tenemos la tendencia a relacionar ello con juego, y tiene que ver es con la eficiencia o la forma en que nosotros aprendemos mejor, más fácilmente; así que sin duda alguna independientemente de cual sea el objetivo, solamente sea divertirse o solamente sea más enfocado al desarrollo de habilidades académicas cognitivas, finalmente estamos aprendiendo constantemente de todo aquello que continuamente repetimos, así que si una persona constantemente repite unos patrones rítmicos y se da cuenta que de pronto mediante la competencia se estimula a pulirlos mejor, pues vamos a tener una persona que va a vencer claramente un tipo de problema con esa dimensión del saber, también es aplicable, para cualquier otros saberes, si yo tengo problemas con el manejo de una herramienta tecnológica como enviarte un correo electrónico, hoy no

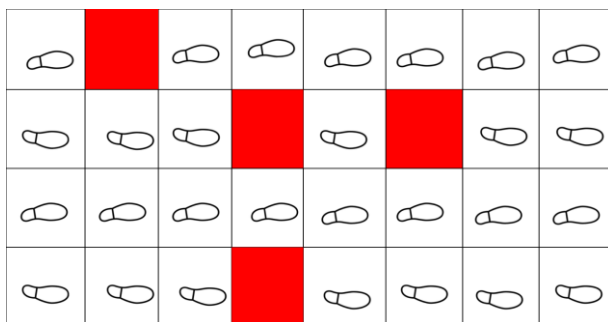
cabe en la cabeza no saber usar un correo electrónico, a fuerza de estar usándolo voy aprender a desarrollar esa habilidad y sino pues solamente quedémonos en un ejemplo muy cotidiano, no necesitamos la opinión de un maestro o un doctor.

Anexo 5: Estrategia 1, Juego walking Clap.

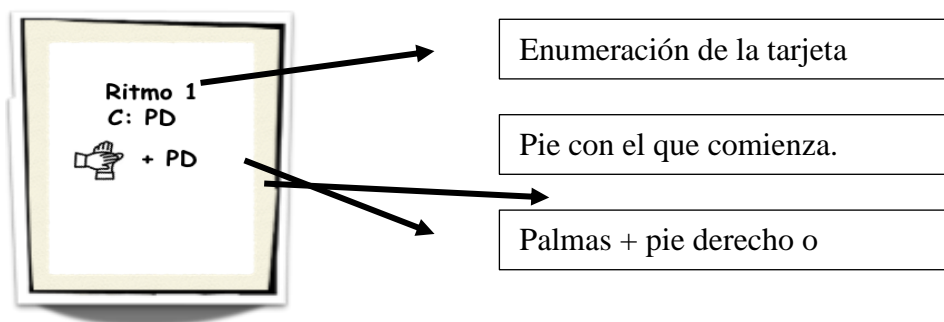
- Tipo de juego: Movimiento y memoria.
- Número de jugadores: 2 a 4 jugadores simultáneos.
- Finalidad del juego: Realizar los patrones rítmicos, con los pies y con las manos, sin pisar los puntos rojos ni repetir cuadros, siguiendo la indicación de una tarjeta de acuerdo con el pulso dado por el facilitador y las variaciones rítmicas que proponga.

Elementos del juego:

- **El lienzo:** Va en el piso y es donde el participante realiza el movimiento



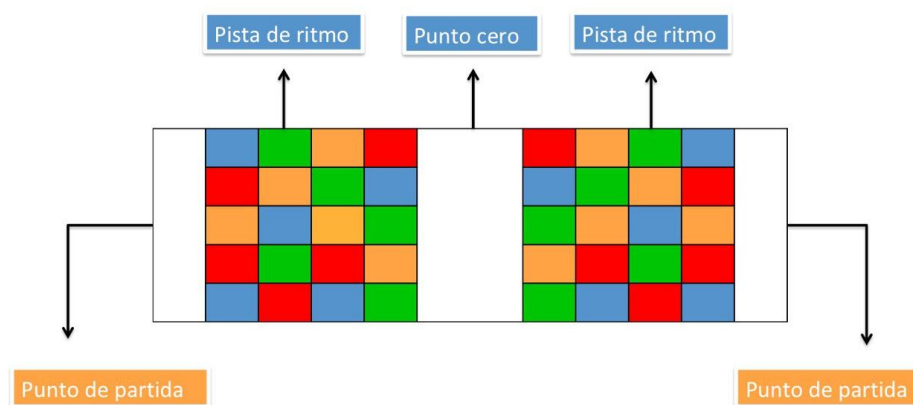
- **Las cartas:** Aquí va especificado la forma en que se va a interpretar las indicaciones del facilitador.



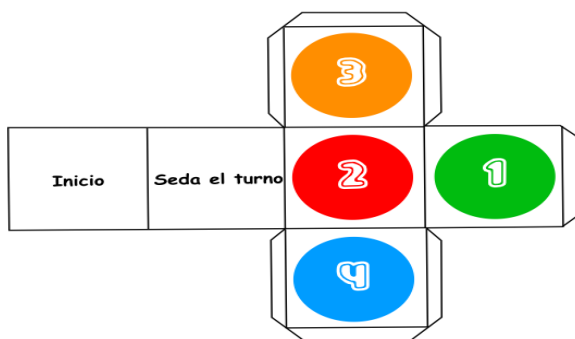
Anexo 6: Estrategia 2, juego “Step rhythm”

Step by rhythm es un juego rítmico de competencia y estrategia cuya finalidad es completar una pista de cuadros llamada pista de ritmo, en una partida juegan dos personas y deben lanzar un dado e imitar correctamente pistas de audio para ganar cuadros de color. A continuación, se muestran las partes del juego y las reglas.

- **Pista de ritmo:** Está conformada por dos (2) pistas de ritmo de 20 cuadros con los colores azul, verde, rojo y naranja.



- **Cubo:** Está conformado por seis (6) indicaciones diferentes, cuatro (4) números y dos (2) enunciados, es parte importante del juego porque modela las indicaciones aportando competencia y dinámica.



- **Metas del juego**

- Completar la pista de ritmo con las fichas o monedas.
- Imitar correctamente los patrones rítmicos.
- Internalizar patrones rítmicos para aplicarlos.

- **Reglas del juego**

- En una partida juegan 2 personas.
- Se comienza a jugar cuando al tirar el dado se obtenga el lado que dice “Inicio”.
- Los números indican la lista de los patrones que se van a reproducir en el dispositivo electrónico.
- Los números también indican la cantidad de cuadros de colores que se obtiene al realizar bien el patrón rítmico.
- Gana el que complete primero su pista de ritmo con cinco cuadros de cada color.

11. REFERENCIAS.

- Alcalá, S. (2017) *el servicio musical de los ministerios de alabanza en la iglesia protestante*, facultad. universidad reformada, Barranquilla, Colombia.
- Acevedo, A. Florencia, A. (2007), *El proceso de la entrevista, conceptos y modelos*, México, editorial limusa, s.a. de C.V. ISBN -13 978-968-18-2738.
- Astorgamo, K. Peruchini, M. (2013), *La rítmica Dalcroze en el nivel inicial* “Educación musical a través del movimiento, Barcelona España.
- Campos, M. Chacc, I. Gálvez, P. (2006), *El juego como estrategia pedagógica, una situación de interacción educativa (tesis de pregrado)*. Universidad de Chile, Santiago, Chile.
- Calderón, L. Marín, S. Vargas, N. (2014). *La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa nusefa de ibagué* (tesis de pregrado). Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia.
- Castro, S. Guzmán, B. (2006), *Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación*. Revista de investigación, núm 58. 2005, pp. 83-102. Universidad pedagógica experimental libertador. Caracas, Venezuela. ISSN 0798-0329.
- Cisneros, A. García, E. (2004). *Manual de estilos de aprendizaje*. Secretaría de educación pública, Ciudad de México.

Col-legi Oficial de psicòlegs de Catalunya, *universidad autonoma de Barcelona*.

(bienio 07-08) Master en Paidopsiquiatria. (Modulo I) recuperado de:

<https://myslide.org/teorias-desarrollo-cognitivo-0-1-pdfc>

Córdoba, G. Fagua, D. Oramas, L. (2014) primeros avances de sistematización del dispositivo metodológico de intervención dialógico y relacional para construir espacios de inclusión y diversidad con población joven.

Pontificia universidad javerianas facultad de psicología, Bogotá, Colombia. (pg13)

Cupuerán, S. (2006), *Estrategias metodológicas utilizadas para la enseñanza*

aprendizaje de la música en niños y niñas de primero de básica en los centros

educativos particulares (tesis de pregrado). Universidad central del ecuador

facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación, Quito DM, Ecuador.

Díaz Del Castillo, A. (2014). *Secuencias rítmicas corporales. Herramienta*

pedagógica musical para facilitar la independencia rítmica corporal y la

práctica de conjunto. El Artista, (11), 54-64.

Dominguez, C. (2015) *La ludica: una estrategia pedagogica despreciada,*

universidad autónoma de ciudad de juarez, chihuahua, Mexico. ISBN: 978-607-

7953-80-7 pag 18.

Esquivel, N. (2009), "*Escuela Orff: Un acercamiento a una visión holística de la*

educación y al lenguaje de la creatividad artistica". En la RETRETA, AÑO II

No 2, abril.junio, San José de Costa Rica, ISSN: 1659-3510". Accesible:

<http://www.laretreta.net/0202/orff.pdf>.

- Ivanova, A. (2009:53-56), *La educación musical en la educación infantil de España y Bulgaria: Análisis comparado entre centros de Bulgaria y centros de la comunidad autónoma de Madrid* (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid. España. ISBN 978-84-692-8413-1.
- Uribe, W. Duque, M. Medina, E. (2005), *electrocardiograma y arritmias*. Bogota, Colombia. Sociedad colombiana de cardiología.
- Legorreta, B. (2017). *Fundamentos teórico- Metodológicos de la educación a distancia, estilos de aprendizaje*. Universidad autónoma del estado de Hidalgo, sistema de universidad virtual, Hidalgo, España.
- Moraga, J. Sepúlveda, C.(2013). *La ritmica corporal: repertorio y propuesta metodologica, universidad de chile facultad de artes, Santiago de Chile*. pg(22)
- Paredes, J. (2003), *Juego, luego soy, teoría de la actividad lúdica*. Sevilla, España, Wanceulen Editorial Deportiva, S.L.ISBN 84-95883-46-5.
- Romero, F. (2008). *Percusión corporal en diferentes culturas. Música y Educación*. Barcelona, España,76(4):46-97
- Sabino, C. (2014) *el proceso de la investigacion,Guatemala:editorial episteme*. ISBN 978-9929677074.
- Sandhusen, L. (2002) *Mercadotecnia, Primera Edición,Compañía Editorial Continental, México*. ISBN: 9789702402473

- Sandoval, C. (1996) *nvestigacion cualitativa, instituto colombiano para el fomento de la educacion superior, icfes*. Bogota, Colombia. ISBN 958-9329-09-8.
- Schunk, D. (1997). Teorias del aprendizaje, segunda edición, editorial prentice-Hall, Inc.A simon & Schuster company, ISBN: 0-13-206558-4, Mexico.
- Vásquez, V. (2014), *Relación música y movimiento para la enseñanza de la danza* (tesis de pregrado). Universidad academia de humanismo cristianos, Santiago, Chile.
- Vernia, Anna. (2012), *Metodo pedagogico musical Dalcroze, Conservatorio profesional de Musica Mossen Francesco Peñaraja (Vall d'Uixó- Castellón)*, ISBN-e 2254-0709.