

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA



TEMA:

“ESTUDIO DEL DISEÑO DE AYUDAS AUDIOVISUALES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN MUSICAL DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO JATUN KURAKA OTAVALO PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE”

Trabajo de grado previo a la obtención del título de Licenciado en la especialidad de Diseño y Publicidad.

AUTORES:

Arévalo Chacón Emilia Gabriela

Guasgua Flores Ana Lucia

DIRECTOR:

Msc. López Raimundo

Ibarra 2013

APROBACIÓN DEL DIRECTOR

En calidad de tutor del trabajo de grado, presentado por la Sra. Ana Lucia Guasgua Flores y Sra. Emilia Gabriela Arévalo Chacón para optar por el título de LICENCIADAS EN DISEÑO y PÙBLICIDAD, doy fe que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Ibarra, a los 14 días del mes de Octubre del 2013.

Firma

Nombre: Msc. Raimundo Alonso López Ayala

C.I. 1001308905

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedico con todo mi afecto a mi familia en especial a mis padres, mi esposo y mis hijos, que con su apoyo incondicional a lo largo de mi vida han hecho posible que logre alcanzar mis metas.

GABRIELA

El presente trabajo lo dedico en especial a mi esposo y a mis hijas, quienes han soportado en todas las circunstancias de mi trayectoria de estudio, y me han apoyado moralmente y han hecho un gran esfuerzo para que yo haya alcanzado este logro.

ANITA

AGRADECIMIENTO

Las autoras de la presente investigación dedicamos nuestro trabajo a la Universidad Técnica del Norte, institución en la cual nos hemos preparado como profesionales a nivel superior y de la cual estamos agradecidas.

A nuestros profesores por habernos enseñado de la mejor manera en el proceso de aprendizaje y compartido con nosotros sus vastos conocimientos los mismos que nos servirán para desempeñarnos como profesionales con excelencia.

En especial al Msc. Raimundo López por su importante apoyo académico y por habernos guiado en el desarrollo de este trabajo investigativo dándonos su valioso aporte durante nuestra carrera y como Tutor al final de ella

GABRIELA

ANITA

ÍNDICE

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE.....	v
ABSTRACT.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	ix
CAPÍTULO I.....	11
1. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
1.1 ANTECEDENTES.....	11
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:.....	12
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.4 DELIMITACIÓN:.....	15
1.5 OBJETIVOS.....	15
1.5.1 Objetivo General:.....	15
1.5.2 Objetivos específicos:.....	15
1.6 JUSTIFICACIÓN.....	16
1.7 FACTIBILIDAD:.....	17
CAPÍTULO II.....	19
2. MARCO TEÓRICO.....	19
2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	19
GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	72
CAPÍTULO III.....	74
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	74
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	74
3.2. MÉTODOS.....	75

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	76
3.4 POBLACIÓN	77
3.5 MUESTRA.....	77
CAPÍTULO IV	79
4. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	79
4.1 Resultados de las fichas de observación realizadas a los estudiantes.....	79
CAPÍTULO V	106
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	106
5.1 Conclusiones.....	106
5.2 Recomendaciones.....	107
CAPÍTULO VI	108
6.- PROPUESTA ALTERNATIVA	108
6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA:.....	109
6.2 INTRODUCCIÓN:.....	109
6.3 JUSTIFICACIÓN:.....	112
6.4 OBJETIVO GENERAL:	113
6.5 UBICACIÓN SECTORIAL O FISICA:.....	113
6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA	118
6.7 IMPACTOS	160
6.7.1 Impactos pedagógicos.....	205
6.7.2 Impacto social.....	205
6.8 DIFUSION.....	206
6.9 BIBLIOGRAFÍA	211
6.11 ANEXOS	214

RESUMEN

La iniciación musical es un gran desafío para los educadores, y más aún si su propósito es abarcar el aprendizaje de los conceptos básicos de altura y duración del sonido en el escaso tiempo pedagógico con el cual se dispone para el desarrollo de destrezas que deben adquirirse en el primer ciclo de educación básica, la música debe ser un beneficio del cual deben gozar los escolares a través de una práctica, sistemática y progresiva se ha investigado el factor lúdico en relación con la educación, a través de los métodos activos de aprendizaje musical que combinan juego, música y educación, así como otras propuestas pedagógicas inspiradas en la incorporación de colores y sonidos como una forma de exploración tímbrica para ampliar el universo musical y como elemento importante, hemos considerado las posibilidades que nos brinda el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) para el aprendizaje musical. La importancia de comenzar la educación musical a edades tempranas la hemos fundamentado en estudios que han confirmado la existencia de aptitudes musicales innatas en el ser humano y han determinado que éstas se manifiestan en todos los individuos, el primer tipo de comunicación humana que aprendemos es melódica y no verbal por ello hemos expuesto las aplicaciones creativas y lúdicas que nos facilitan las TICs como elemento para mejorar el aprendizaje musical, a nuestro criterio, cerrarnos la realidad social y cultural actual, sería negar el desarrollo del conocimiento y rechazar las herramientas que la informática nos proporciona, por eso nuestro objetivo prioritario ha sido encontrar un equilibrio entre la Tecnología Educativa y la Enseñanza Musical para la investigación, se ha desarrollado un juego musical titulado **ARCO IRIS MUSICAL**: juega y aprende en soporte CD Interactivo (hipermedia), donde los estudiantes realizan sus actividades lúdico-educativas por medio de un mundo de colores que les permite leer partituras e interpretar un instrumento musical (melódica) de un modo visual y sonoro, permitiendo un aprendizaje musical activo y auto dirigido, este CD nos ha permitido potenciar los aspectos de interactividad, multiplicidad de códigos, navegación, descubrimiento y creatividad infantil para la enseñanza musical. Nuestro propósito ha sido que los niños/as aprendan de forma lúdica, potenciando la atención y la memoria auditiva a través de la imagen, el color y sonido dejando de lado la enseñanza árida y tradicional

ABSTRACT

Musical initiation is a major challenge for educators even more if they focus are to span learning basic concepts of pitch and duration of sound learning in a limited time available in which to develop skills that get in the first cycle in the basic education, music could be an advantage in that schoolchild must be enjoy through practical, systematic and progressive strategy, it was investigated the ludic factor in relation to education and other pedagogical approaches inspired in the colors and sound incorporation like timbrical exploration way in other to enlarge the musical universe in a important element . We had consider the possibilities that give us the use of informative and communicative technologies (TIC) in the musical teaching, the importance of started the musical education in early ages is thought the different foundations studies that get innate human beings musical skills and determined in people manifestation, the first kind of human communicative learning is melodic and isn't verbal so that we exhibited the creative and ludic applications that provided the informative and communicative technologies (TIC) like a essential element to improve the musical learning, in our point of view refuse the social and cultural actual realities gets refuse the knowledge develop refuse some tools that the technology provides, therefore our main objective has been find a balance between Educative technology musical teaching for it we added musical games named ARCO IRIS MUSICAL, in it play and learn in interactive supports CD(hypermedia), where the students make their educative - ludic activities by means of colors and let to read scores and play a musical instrument (melodic) by visual and sonorous way, allowing active and automatic music teaching, also this CD let us maximize the interactive aspects, much codes, navigations, researching's and infant creativities from musical teaching. Our proposal has been that children learn by ludic way focus in the attention auditive memorize through images, colors and sounds leaving the traditional teaching .

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se realizó con el propósito de brindar un aporte a los nuevos procesos pedagógicos necesarios en las aulas, con la utilización de estrategias de aprendizaje que permitan aprovechar oportunidades de mejora en el campo educativo, utilizando una herramienta de apoyo que estimule el desarrollo de destrezas y competencias de los estudiantes, en beneficio de la construcción de nuevos conocimientos.

A continuación se presentara una breve descripción de los capítulos que son parte del trabajo del presente trabajo investigativo.

CAPÍTULO I: En los antecedentes se menciona brevemente la institución educativa a investigarse, el planteamiento del problema comprende el análisis de las causas y efectos que ayudan a desarrollar y conocer la situación actual del problema para culminar con la formulación del mismo, se presenta también la delimitación para establecer a quien se va a investigar siendo en este caso los estudiantes del Primer ciclo de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio Jatun Kuraka Otavalo. Los objetivos puntualizan las actividades que guiaran el buen desarrollo de la investigación y finalmente la justificación que determina los aportes y soluciones que se va a dar al problema.

CAPÍTULO II: En este capítulo se detalla la fundamentación teórica que es la explicación, la base que sustenta el tema que se investiga y la propuesta desarrollada, a la vez se realiza la explicación pedagógica, estudio del problema, posicionamiento teórico personal y finalmente se contextualizan las palabras importantes.

CAPÍTULO III: Se describe a la metodología, como por ejemplo los tipos, métodos, técnicas e instrumentos que permiten recolectar información y a la vez cumplir los objetivos propuestos en el proyecto.

CAPÍTULO IV: Se analiza y se interpreta los resultados de encuestas aplicadas a los padres de familia de la institución y la ficha de observación que fueron realizadas a los estudiantes, las cuales sirvieron para conocer más a fondo de la situación del problema en una manera científica y recolectar información necesaria.

CAPÍTULO V: Señalamos las conclusiones y recomendaciones en base de los objetivos específicos y posibles soluciones de los problemas encontrados para los estudiantes y una alternativa en la utilización de la propuesta.

CAPÍTULO VI: Desarrollo de la propuesta.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

Para el desarrollo del presente trabajo se buscó información en varios libros, relacionados con el tema de investigación o con una de las variables de estudio, se ha considerado exponer uno de los siguientes antecedentes.

Laura Hernández, (2002), en su trabajo de investigación titulado, la importancia de los estilos de aprendizaje en la enseñanza de lenguaje, llegó a las siguientes conclusiones:

Este trabajo abre nuevas perspectivas para el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje, pero exige un cambio de actitud y evolución en la manera de pensar de educandos, docentes e instituciones para que se pueda obtener el mayor provecho posible.

Todo docente a la hora de impartir una clase debe seleccionar los recursos y materiales didácticos que tiene pensado utilizar. Muchos piensan que no tiene importancia el material o recursos que se escoja, pues lo importante es dar la clase, pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Desde 1974 se consideró como

"material didáctico" o "recurso didáctico" todo aquel que abarcaba el material impreso, pizarras, audio y fotos.

Actualmente estos materiales o recursos se han ampliado principalmente por los avances tecnológicos, lo cual ha suscitado que muchos educadores se resistan a apreciar su utilidad y eficacia para elevar la calidad de la educación. Un claro ejemplo de esta resistencia por parte de los profesores, constituye el uso de materiales audiovisuales en el aula, no hay duda de la existencia de un cierto temor por parte de los profesores y profesoras hacia este tipo de medios. Por esta razón se desarrollara una aplicación multimedia con Flashplayer para de esta manera contribuir a un mejor aprendizaje de los niños de primaria.

Flash es una herramienta de desarrollo de animaciones interactivas área la web. Si bien en sus primeras versiones solo se usaba para crear animaciones "decorativas" para las páginas web, o para crear banners publicitarios, en la actualidad y debido en gran medida al aumento de ancho de banda, y la mayor potencia de las máquinas, pero sobre todo al espectacular incremento de las posibilidades que ofrece flash, hoy en día su uso es masivo siendo muchos los sitios web desarrollados en su totalidad con esta tecnología.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

La música es una gran herramienta para educar a los niños, gracias a ella podemos desarrollar en los más pequeños las conexiones neuronales que le prepararán para adquirir, de manera más eficaz y con menos esfuerzo, aprendizajes posteriores. La música permite mejorar aspectos como el lenguaje, la motricidad y la expresión de los sentimientos.

Tradicionalmente, las actividades musicales se han vinculado con el canto, la interpretación, la reproducción sonora y la ejecución de algunos instrumentos escolares, sin ningún apoyo audiovisual que nos pueda facilitar la enseñanza de la música en el aula. Por eso es necesario plantear la utilización de estrategias audiovisuales que estimulen las capacidades para ordenar y conducir las improvisaciones musicales. Si queremos desarrollar la creatividad musical, las exploraciones que los niños realicen con los sonidos han de estar bien delimitadas y diseñadas en función del desarrollo evolutivo. La creatividad se basa en el juego, y la expresión creadora necesita de un espacio que nos ayude a desarrollar el aprendizaje en interacción con el juego educativo de una forma divertida.

En la actualidad, podemos hablar de la gran invasión que sufrimos con los medios tecnológicos. Vamos a basarnos exclusivamente en lo que conocemos como medios audiovisuales.

Los audiovisuales son unos de los medios y las ayudas más importantes dentro del ámbito educativo, tratándolos tanto desde el punto de vista de la enseñanza como del aprendizaje. Estas ayudas nos sirven para potenciar los procesos comunicativos (teorías sobre la comunicación). Son los maestros los que principalmente desean la utilización de materiales audiovisuales dentro de la educación, puesto que los consideran punto fundamental dentro de la misma.

Lamentablemente en nuestro medio educativo no existe el suficiente material audiovisual acorde a la edad de los niños que nos ayude a propiciar aprendizajes significativos en el área de educación musical y el poco material que se encuentra en internet no es muy variado y muchas veces no está acorde a la edad del niño.

Se podría hablar aquí de problemas económicos. Probablemente no se invierta el dinero necesario para el diseño de ayudas audiovisuales en el área de educación musical por considerarlos por así decirlo, innecesarios, esto puede ser debido al gran desconocimiento de la utilización de estos medios tan avanzados.

Hoy en día nos movemos dentro de una sociedad muy metódica, por lo que deberíamos intentar que la utilización de estos métodos sea cada vez mayor, y como resultado poder obtener una buena enseñanza. Con la ayuda de los medios y material audiovisual podemos acercar a los niños hasta lugares, rincones que son inalcanzables de otra manera.

El aprendizaje exige atención y memoria para que la información nos penetre a través de nuestros sentidos, sea procesada y almacenada en nuestro cerebro y pueda después ser evocada o recordada para, finalmente, ser utilizada si se la requiere.

La verdadera importancia de las ayudas audiovisuales reside en el hecho de que crean un entorno rico y variado, a partir del cual los niños y niñas pueden hacer su propio aprendizaje. "Aprendizaje propio", es decir, uno de los principales objetivos que se pretenden conseguir mediante la enseñanza y la educación.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Tomado en cuenta lo antes mencionado el problema fundamental sería ¿Cómo diseñar ayudas audiovisuales dirigidas al Primer Ciclo de Educación General Básica para mejorar el aprendizaje musical?

1.4 DELIMITACIÓN:

- ***Delimitación Espacial***

Como diseñar ayudas audiovisuales en el área de educación musical dirigida a los estudiantes del Primer ciclo de educación general básica de la Unidad Educativa del Milenio Jatun Kuraka Otavalo, de la ciudad de Otavalo Provincia de Imbabura, durante el año lectivo 2012-2013.

1.5 OBJETIVOS.

1.5.1 Objetivo General:

Determinar las necesidades y el tipo de ayudas audiovisuales que faciliten el proceso de enseñanza musical en la formación de los niños /as de 6 a 8 años mediante la aplicación de métodos investigativos y plantear soluciones.

1.5.2 Objetivos específicos:

1.- Diagnosticar la situación actual de la información sobre ayudas audiovisuales a las que tienen acceso los niños y maestros.

2.- Lograr el desarrollo de competencias y destrezas musicales en los niños y niñas a través de ayudas audiovisuales en el aula.

3.- Despertar el interés del tema en los Maestros de Educación Musical mediante una nueva propuesta.

4.- Ayudar al profesor en su tarea profesional, permitiéndole dedicar más tiempo a la atención personal de cada alumno gracias al uso de la tecnología como medio didáctico.

1.6 JUSTIFICACIÓN.

El presente proyecto trata de aprovechar las posibilidades que ofrecen actualmente las ayudas audiovisuales y la tecnología proporcionando servicios de utilidad para la formación de los niños y niñas pertenecientes al segundo ciclo escolar (segundo y tercer año de educación general básica) de la “Unidad Educativa Fiscal Experimental del Milenio “Jatun Kuraka Otavalo”.

El avance del conocimiento científico y del desarrollo tecnológico, sus implicaciones cada vez mayores y más directas sobre los procesos productivos y culturales, obligan a una formación prolongada, a una formación básica más consciente y a la vez más versátil, susceptible, por consiguiente, debemos adaptarnos necesariamente a las frecuentes innovaciones.

La calidad de la enseñanza no depende sólo de la bondad del sistema educativo, en buena medida es una consecuencia y a la vez una causa de la calidad global de la vida colectiva. La educación se relaciona con el mundo exterior a la escuela, por lo tanto avanza según avanza el entorno.

La metodología de trabajo en Educación Musical ha de estar marcada, sobre todo, por la actividad, el juego, las experiencias y los

descubrimientos junto a los compañeros. Para ello, el entorno educativo debe ser rico y estimulante, y las experiencias de aprendizaje deben estar cuidadosamente planificadas y organizadas. Las características físicas de los espacios, el mobiliario, y los juegos y materiales utilizados han de facilitar la labor educativa así concebida.

Actualmente, se accede a la información de un modo divertido “eduversión” es decir Educación y diversión, por ello es necesario proponer aplicaciones creativas y lúdicas que nos facilitan las TICs como elemento para mejorar el aprendizaje musical.

El arte es una actividad tan vital como la ciencia y de echo penetra en ámbitos de la actividad humana que la ciencia es incapaz de tocar. SMALL, (1989) dice: “El objetivo del arte es capacitarnos para vivir en el mundo en tanto que el de la ciencia es capacitarnos para dominarlo. Por eso es importante el proceso artístico ya que el instrumento esencial del arte es la experiencia irrepetible” (p.5)

Cerrarnos a la realidad social y cultural actual sería negar el desarrollo del conocimiento y rechazar las herramientas que la informática nos proporciona encontrando un equilibrio entre la Tecnología Educativa y la Enseñanza Musical.

1.7 FACTIBILIDAD:

La propuesta la consideramos factible porque se puede ejecutar sin ningún obstáculo ya que existe predisposición del personal docente; hay la debida aceptación del Director de la Escuela y su interés que esta propuesta de buenos resultados.

Como responsables de esta propuesta estamos en capacidad de compartir con nuestros compañeros las experiencias adquiridas que los docentes podrían ejecutar en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1 FUNDAMENTACIÓN PSICOLOGICA

Para (Jorge V. , 1995) en su obra didáctica general sobre las Ciencias Psicológicas dice

“Es uno de los pilares de la didáctica, sobre todo, porque muchos de sus descubrimientos han influido de manera concluyente, en los cambios educativos. En efecto, bien se afirma que las investigaciones psicológicas han tenido un mayor desarrollo que los estudiantes pedagógicos y sociológicos. Tanto en la comprensión psiquis infantil y juvenil, como en el transcendental campo de aprendizaje, la comunidad científica ha aportado, en los últimos veinte años, mas descubrimientos que los que cualquier otra ciencia educativa haya logrado durante el último siglo.” (Pág.114).

Con lo anterior dicho se considera que es un fundamento y por mucho tiempo se ha constituido un eje principal para el desarrollo de enseñanza –aprendizaje abarcando todo el proceso lógico cognitivo, el trabajo investigativo contiene los procesos que de esta se desprenden por ser muy importantes al momento de profesar las clases, obteniendo el resultado de un aprendizaje significativo y duradero.

(en la página web www.monografias.com) comentan:

“La educación y la psicología van íntimamente relacionadas, ya que se centra en el desarrollo de las destrezas cognitivas, planteándose

como objetivo formar de manera íntegra al estudiante, logrando que el mismo aprenda a pensar y razonar, de forma práctica y contextualizada. El estudiante aprende por medio de la práctica y va adquiriendo nuevas destrezas y competencias, a través, del ensayo de estas destrezas.”

Es importante que los docentes trabajen de tal forma que, los estudiantes desarrollen sus destrezas y competencias es decir que puedan pensar e incrementar sus destrezas cognitivas, con la ayuda de los docentes quienes ayudan en el procesamiento de la información adquirida.

CREATIVIDAD

El autor (Marín, 1991) comenta:

“La creatividad es todo aquello que sea diferente, algo antes no existente y que aporta aspectos interesantes superadores de lo anterior, resuelve problemas, cumple aspiraciones y necesidades, lo de designamos como valor cualquiera que sea el campo, por modesto, cotidiano o insignificante que parezca.” (p. 96-99)

CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

Quizás, la definición más hermosa que sobre creatividad se ha escrito, ha sido la realizada por (Poveda, 1981)quién aseveró que:

“La creatividad era “Mirar donde todos han mirado y ver lo que nadie ha visto”. (p.139)

Para (Cervilla, 1995), comenta:

“La creatividad es la disposición de crear que existe en estado potencial en todos los individuos y en todas las edades, estrechamente dependiente del medio socio-cultural. (p.47)

DESARROLLO DE LA CAPACIDAD CREATIVA A TRAVÉS

DE LA EDUCACIÓN MUSICAL

(Schafer, 1988), describe la enseñanza de la música a partir de cuatro supuestos básicos:

- “1. Descubrir las potencialidades creativas de los alumnos/as para hacer su propia música. Todos son capaces de realizar una pieza musical.**
- 2. Presentar los sonidos del entorno, reconocer y valorar el paisaje sonoro.**
- 3. Buscar un espacio común donde puedan encontrarse todas las artes.**
- 4. Sensibilización sonora, considerar la importancia de cada uno de los sonidos.” (p, 14).**

Una clase de música creativa es un grupo de estudiosos que juntos quieren investigar con el sonido. El maestro inicia la sesión preguntando o planteando un problema y a partir de ahí participará junto a los alumnos/as en el acto de descubrir.

(Paynter, 1999) Expone sus argumentos a favor del desarrollo de la creatividad musical como base del currículum de música:

“Del pensar y del hacer con sonidos musicales surgen formas de llegar a conocer y formas de contar distintas a las de otras disciplinas, aunque no menos importante para el desarrollo intelectual. El pensamiento se encuentra con el pensamiento cuando compartimos nuestra propia creatividad y cuando escuchamos, comprendemos e interpretamos el resultado de la inventiva de otras personas.”(p.62)

El objetivo principal es la exploración de los diferentes procesos por los que se puede llegar a crear música, aunque la base de todo está en la percepción auditiva y en querer mostrar las ideas musicales que nos surgen.

POR UNA ESCUELA INFANTIL CREATIVA

La creatividad es un concepto que debería ser abordado en cada uno de los elementos curriculares: en los objetivos, como contenido formativo, como metodología en las actividades de aprendizaje y en la evaluación.

Sin embargo, el hecho de que la creatividad sea desarrollada en las aulas no depende sólo de que esté recogido en el currículum, sino que depende en última instancia de la concienciación, disposición y formación de las maestras/os.

Para (Fernández, septiembre 2008), en la revista creatividad y sociedad, nos dice que:

“El primer paso que debería de dar la maestra/o es entender como preciso recuperar la creatividad de sus alumnos. Y el segundo paso podría ser un cambio de actitud... un cambio hacia una acción docente creativa. Toda actividad docente que quiera ser creativa requiere que el maestro adopte unos principios de actuación básicos (estimular toda manifestación personal; impulsar la originalidad; respetar las respuestas y reacciones de los alumnos/as; tomar una actitud de orientación, estímulo y ayuda, plantear preguntas abiertas y recibir con interés y atención las preguntas de los niños/as; realizar ejercicios de pensamiento creativo;...) a los que debe añadir la huella de su propio estilo comunicativo. Estas razones hacen que nuestro eje central, nuestro protagonista sea el MAESTRA/O, que cuenta con una serie de “herramientas” para abordar el trabajo de educar y desarrollarla creatividad de sus alumnos: el ambiente de clase, la metodología, técnicas de trabajo y los materiales.”(p.3)

En la actualidad los pedagogos para resolver tareas adicionales, consecuencia de los problemas sociales, económicos y pedagógicos que influyen sobre el estudiante en la educación superior, tienen su fe puesta en los métodos activos y en particular los Juegos Didácticos, Juegos Creativos, Juegos profesionales y de otros tipos que contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones polémicas en la actividad práctica.

PSICOLOGÍA DEL COLOR

El (Sergio, 2007), Sergio, Buenos Aires, Nobuko (2007), en su libro Diseño gráfico en el aula: guía de trabajos prácticos, comenta:

“El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual. Muchas veces, el color no es un simple atributo que recubre la forma de las cosas en busca de la fidelidad reproducida. El color puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos, o despertar estos mediante la gama de colores utilizados. Podremos dar sensaciones de frío, de apetecible, de rugoso, de limpio...”

El color psicológico

Son las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, que pueden ser de calma, de recogimiento, de

plenitud, de alegría, opresión, violencia... la psicología de los colores fue ampliamente estudiada por Goethe que examinó el efecto del color sobre los individuos:

1.- **EL AMARILLO.**- Es el color de la plenitud, del sol, de la juventud y de los niños; suele interpretarse como animados pero también es el símbolo del engaño. Irradia siempre en todas partes y sobre todas las cosas, es el color de la luz y puede significar: EGOISMO, CELOS, ENVIDIA, ODIO, ADOLESCENCIA, RISA, PLACER.

2.- **EL ROJO.**- Significa la vitalidad, es el color de la sangre, de la pasión, de la fuerza bruta y del fuego. Color fundamental, ligado al principio de la vida, expresa la sensualidad, la virilidad. En general los rojos suelen ser percibidos como osados, sociables, protectores, así mismo se puede relacionar con la guerra, la sangre e, el amor, el peligro.

Es un color que parece salir al encuentro, adecuado para expresar la alegría entusiasta y comunicativa. Es el más excitante de los colores, puede significar: PASIÓN, EMOCIÓN, ACCIÓN, AGRESIVIDAD, PELIGRO.

3.- **EL AZUL.**- Es tranquilo y se reviste de una profundidad solemne. Es el símbolo de la profundidad y frío; es un color reservado y entra dentro de los colores fríos. Expresa armonía, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego... y posee la virtud de crear la ilusión óptica de retroceder. Este color se asocia con el cielo, el mar y el aire.

Este color puede expresar: confianza, reserva, armonía, afecto, amistad, fidelidad, amor.

4.- **EL NARANJA.**- Es un color hipnótico y calorífico. Más que el rojo, posee una fuerza activa, radiante y expansiva. Tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante y una calidad dinámica muy positiva y energética.

Es el color del fuego flamante, ha sido escogido como señal de precaución, puede significar: REGOCIJO, FIESTA, PLACER, AURORA, PRESENCIA DEL SOL.

5.- **EL VIOLETA.**- Expresa cierto misterio, pero es majestuoso, es el color de la templanza, de la lucidez y de la reflexión. Cuando el violeta deriva en lila o morado, se aplana y pierde su potencial, puede significar: CALMA, ARISTOCRACIA y también VIOLENCIA, ENGAÑO.

6.- **EL VERDE.**- Es el color más tranquilo y sedante. Evoca la vegetación, el frescor y la naturaleza. Es el color de la calma indiferente: no transmite alegría, tristeza o pasión. Es el resultado

del acorde armónico entre el cielo – azul – y el Sol, es el color de la esperanza y puede expresar: NATURALEZA, JUVENTUD, DESEO, DESCANSO. EQUILIBRIO.

7.- EL BLANCO.- Puede expresar paz, soledad, feliz, activo, puro e inocente; crea una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito.

Expresa la idea de: INOCENCIA, PAZ, INFANCIA, DIVINIDAD, ESTABILIDAD ABSOLUTA, CALMA, ARMONIA.

8.- EL NEGRO.- Es el símbolo del silencio, del misterio y en ocasiones, puede significar impuro y maligno. Puede determinar todo lo que está escondido y velado: MUERTE, ASESINATO, NOCHE. También tiene positivas como: NOBLEZA, PESAR.

9.- EL GRIS.- Simboliza la indecisión y la ausencia de energía, expresa duda y melancolía. Los grises metálicos dan impresión de frialdad metálica, pero también dan sensación de brillantes, luto, elegancia, por su asociación con la opulencia y los metales preciosos.” (pàg, 13 a la 20)

Los colores son capaces de transmitir emociones, y algunos tienen efectos emocionales.

La diferencia entre las emociones y los significados se da entre culturas y pueblos. Los investigadores de mercados han dedicado esfuerzos considerables a conocer qué colores son preferidos por los consumidores y cuáles son las modas en esta materia.

La aplicación de la psicología del color entendida como la transmisión de información emocional tiene su vertiente máxima en el diseño, la arquitectura, el marketing y la publicidad, más que en la Visualización de Información propiamente dicha.

2.1.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

El filósofo Emanuel Kant, en el siglo XIX, determino que:

“Las bases filosóficas para la perspectiva cognitiva, argumentando que, las sensaciones y la asociación son insuficientes para explicar

el conocimiento, planteó la interrogante cognitiva esencial ¿Que sucede en la mente que no nos permite formar el conocimiento?, la respuesta dada por Kant es que a mente tiene conocimientos que estructuran las percepciones. El aprendizaje no consta de sensaciones en bruto, sino de sensaciones estructuradas en la mente.” (p, 35)

Es evidente que todas las personas tenemos conocimientos sean buenos o malos, la clave para que todos y especialmente los estudiantes asimilan esos conocimientos, es por eso que los profesores no deben solo enseñar a sus estudiantes, sino que también deben buscar nuevas técnicas y métodos adecuados para que ellos asimilen estos conocimientos de mejor manera

2.1.3 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Según Microsoft Encarta (2007), dice:

“Pedagogía, teoría de la enseñanza que se impuso a partir del siglo XIX como ciencias de la educación o didáctica experimental, y que actualmente estudia las condiciones de recepción de los conocimientos, los contenidos y su evaluación, el papel del educador y del alumno en el proceso educativo y, de la forma más global, los objetivos de este aprendizaje, indisociables de una normativa social y cultural”

La pedagogía es un conjunto de saberes que se ocupan de la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objetivo el estudio de la educación con la finalidad de conocerlo y perfeccionarlo.

DEFINICIÓN DE APRENDIZAJE

(Marlene, 2004) En su libro nos dice que:

“Es la adquisición de una nueva conducta e un individuo 9 consecuencias de su interacción con el medio externo. “El ser humano se desenvuelve dentro de un medio físico y social frente a un aserie de dificultades u obstáculos, ve la necesidad de obtener un aprendizaje para superar y vencer cualquier dificultad que se le presente en el transcurso de la vida.” (p, 12)

TÉCNICAS ACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE

Para (Berta, 91), en su obra Técnicas del aprendizaje dice:

**“Las técnicas el aprendizaje son consideradas como medios o instrumentos adecuados que permitan vencer obstáculos, problemas de aprendizaje”
(pág. 91)**

TEORIAS DEL APRENDIZAJE

En la teoría de Aprendizaje. (Bigge, Teorías del aprendizaje para Maestros, 1991) Teorías del aprendizaje para maestros; dice:

“La acción, tanto si es parte de la enseñanza como de cualquier otra actividad vital, está ligada a la teoría o es nula y carece de finalidad. En consecuencia, cualquier acto intencional está regido por la teoría. Todos los que enseñan profesan la enseñanza tienen una teoría del aprendizaje. Un maestro puede ser capaz o no de describir su teoría en términos explícitos en caso de que no pueda hacerlo resultará posible deducir de sus actos la teoría que todavía no es capaz de expresar. Así pues, lo importante no es saber si un maestro tiene o no una teoría de aprendizaje, sino hasta qué punto sostenible esta última.” (pág. 20).

Las teorías de aprendizaje se basa en las teorías psicológicas porque se pueden determinar los procesos psicológicos del hombre, además también se debe tener en cuenta que la teoría ante todo es un sistema de

conocimientos científicos verdaderos, inferidos en forma lógica a partir de determinados principios, y describe un cierto dominio de objeto.

TEORÍA CONDUCTISTA

Para (Lacàrcel, 1995)), dice: Las tres principales características del método conductista en investigación musical son:

“El aprendizaje y la actividad musical son considerados como conductas abiertas y observables. Desde esta perspectiva, podríamos valorar la conducta de ejecución instrumental como puede ser la técnica de colocación de dedos por ejemplo, o la limpieza de interpretación de un fragmento musical; la conducta de composición musical, según los signos colocados en el papel..., la conducta de gustos musicales y audición, mediante la estimación de las selecciones musicales llevadas a cabo o la atención prestada a determinados estilos musicales..., y así podríamos seguir describiendo aspectos musicales puntuales sobre los que se podría incidir mediante técnicas conductistas.

Lo que sucede en el interior del compositor, intérprete, oyente o estudiante, no es de relevante importancia ni trascendencia. Las funciones internas mentales son innecesarias para construir una adecuada teoría de la música. Existe por tanto una resistencia para admitir todo lo que no pueda ser observado.

El aprendizaje y la conducta musical relevante, es la consecuencia de una adecuada y bien planificada tarea del método conductista, especialmente refuerzos y recompensas.” (p.16)

TEORÍA CONSTRUCTIVISTA

Para (Cèsar, 1999) PIMIENTA PRIETO Julio Herminio en su libro Metodología constructivista dice:

“Sobre el constructivismo afirma que “su utilidad reside en que permite formular determinadas preguntas nucleares para la educación, contestándolas desde un marco explicativo, articulado

y coherente, y nos ofrece criterios para abundar en las respuestas que requieren informaciones más específicas.”(Pág.7)

El constructivismo tiene en común la idea de que las personas, tanto individual como colectivamente, “construyen “sus ideas sobre su medio físico, social o cultural. De esa concepción de “construir” el pensamiento surge el término que ampara a todos. Puede denominarse como teoría constructivista toda aquella que entiende que el conocimiento es el resultado de un proceso de construcción o reconstrucción de la realidad que tiene su origen en la interacción entre las personas y el mundo. En la teoría constructivista el alumno aprende a aprender por lo tanto el estudiante es quien construye sus conocimientos por sí mismo con ayuda del “maestro”, pero podrá aprender elementos que estén conectados a conocimientos, experiencias o conceptualizaciones previamente adquiridas. Por lo tanto lo que el estudiante aprende es el resultado de su creación y razonamiento más no una copia.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

En el aprendizaje significativo de David Paúl Ausubel, se ocupa primordialmente del aprendizaje significativo, toda investigación que realiza se basa en este postulado. Se ocupa del aprendizaje de asignaturas en lo que se refiere a la adquisición y retención de conocimientos de manera “significativa” en oposición a la asignatura aprendida sin sentido de memoria o mecánicamente.

En el Aprendizaje Significativo. Para SANDOVAL, Rodrigo. (2000). Teoría del Aprendizaje. Dice:

“Los contenidos tienen sentido solo potencialmente y pueden ser aprendidos de manera significativa o no. Por ejemplo se puede memorizar una poesía comprendiéndola o no, aunque la poesía tenga sentido. Los aprendizajes significativos son memorizados mediante la memoria comprensiva” (Pág.59)

Para (Ezequiel, 2000) En su Diccionario de Psicología dice que Aprendizaje Significativo es:

“Se distingue por dos características esenciales: a) su contenido puede relacionarse de un modo sustancial (es decir, significativo) con los conocimientos previos del alumno; b) éste, a su vez, debe adoptar una actitud favorable para aprender, estar dispuesto a realizar los aprendizajes dotando de significado a los contenidos que asimila.” (pág. 28).

En el Aprendizaje Significativo el alumno como constructor de su propio conocimiento relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee este puede ser por descubrimiento o receptivo. El aprendizaje significativo en ocasiones se construye al relacionar conceptos nuevos con los conceptos que ya posee, por cuanto el aprendizaje significativo está diseñado para superar el memorismo y lograr un aprendizaje integrador, comprensivo autónomo, es decir que es parte de lo que el estudiante ya conoce. Dentro del aprendizaje significativo los factores que intervienen son: estructura cognitiva, la disposición, capacidad intelectual y la práctica.

LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

Para (Jorge V. H., 1995) Didáctica General dice que:

“Los métodos de enseñanza, reconocimos la necesidad de que el profesor no solo se limite a la exposición oral, pues se corre el riesgo de que la información transmitida tenga escasa significación para el alumno y deje una huella aún menor, los métodos activos constituyen la única alternativa para superar el gran pecado de la oratoria magisterial, pero dichos métodos no pueden prescindir de los recursos didácticos que les den mayor efectividad; bien podríamos decir, que sin recursos creativos y variados, difícilmente se podría aceptar que un método sea activo.” (Pág. 199).

Entre tantos conceptos que existen, se ha seleccionado los que se considera más importante para la investigación.

Según Fonseca Morales Gema María y García Pavón Francisco en la siguiente página <http://www.educaweb.com/noticiasde/perulles/bloccactual> nos dice:

“Que todo docente a la hora de enfrentarse a la impartición de una clase debe seleccionar los recursos y materiales didácticos que tiene pensado utilizar. Muchos piensan que no tiene importancia el material o recursos que escojamos pues lo importante es dar la clase pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.”

Los Recursos Didácticos son herramientas de suma importancia dentro del aula de clase mediante el cual el maestro valiéndose de diversos conductos sensoriales logra ex clarecer, fijar relaciones, conceptos, interpretaciones sobre un área. Los Recursos didácticos están orientados a facilitar el desarrollo de las clases porque permite que los estudiantes tengan mayor claridad de lo que desea aprender por lo tanto los recursos didácticos dentro del Inglés ayuda a que los estudiantes puedan desarrollar de mejor manera la destreza de escuchar, ya que siendo una destreza importante y difícil de desarrollarla es fundamental adquirirla para poder seguir desarrollando las demás destrezas. Existe una gran variedad de recursos didácticos que son muy útiles los cuales se los ha clasificado de la siguiente manera: Recursos Auditivos, Recursos Audiovisuales, Recursos Literarias, Recursos Visuales, Recursos Manipulativos.

RECURSOS AUDITIVOS

<http://www.monografias.com/trabajos12/desorgan/desorgan.shtml>

Estos medios emplean el sonido como la modalidad de codificación de la información. El uso de este medio en el aula de clase ha dado lugar a la creación de los laboratorios de idiomas, que han permitido desarrollar competencias auditivas para el manejo de lenguas extranjeras. Por otro lado se ha beneficiado la educación preescolar y primaria con la utilización de estos medios, para estimular la imaginación de los niños con cuentos grabados o musicales.

Estos Recursos ayudan al estudiante a mejorar su audición mediante el sonido, permite desarrollar la destreza de escuchar es por eso la importancia de utilizar grabadoras, casete, disco compacto de audio, CD-de audio, Radiodifusión que sirven para el aprendizaje. Los Recursos Auditivos se pueden encontrar en dos grupos que utilizan el sonido, estos son:

Los medios naturales se refieren a todos aquellos sonidos del medio ambiente por ejemplo el sonido de las aves, los instrumentos musicales.

Los medios técnicos aquí entran todos los recursos que permiten conservar el sonido para su posterior uso por ejemplo cinta magnética, el tocadiscos, casete, CDS, la radio, mp3.

Estos medios de enseñanza están presentes en nuestro ambiente y es importante que los profesores, los estudiantes, las instituciones utilicen las estrategias didácticas adecuadas, que permitan integrar estos recursos y cumplir de la mejor manera con los objetivos propuestos a favor del proceso de enseñanza aprendizaje.

Las personas auditivas aprenden mejor cuando reciben las explicaciones oralmente y cuando pueden hablar y explicar esa información a otra persona. El sistema auditivo no permite relacionar conceptos o elaborar conceptos abstractos con la misma facilidad que el sistema visual y no es tan rápido. Sin embargo, es fundamental en el aprendizaje de los idiomas.

RECURSOS VISUALES

<http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=4>

Algunas investigaciones han mostrado que el Aprendizaje Visual es uno de los mejores métodos para enseñar las competencias del

pensamiento. Las técnicas de Aprendizaje Visual (formas gráficas de trabajar con ideas y de presentar información) enseñan a los estudiantes a clarificar su pensamiento, y a procesar, organizar y priorizar nueva información. Los diagramas visuales estimulan el pensamiento creativo.

RECURSOS AUDIOVISUALES

Para Villarroel Hidrobo Jorge, (1995) Didáctica General dice que:

“Agrupamos todos aquellos medios tradicionales que han tenido mayor utilización en las aulas escolares. Aunque estas ayudas no tienen el impacto y la eficacia de las nuevas tecnologías, constituyen valiosos instrumentos para superar el verbalismo dominante en las aulas.” (pág. 209)

Son los medios que tienen que ver directamente con la imagen y el sonido. Los medios audiovisuales se refieren especialmente a medios que, con imágenes y grabaciones sonoras, sirven para comunicar mensajes. Estos recursos audiovisuales sirven para facilitar la comprensión de conceptos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Permiten también presentar los temas o conceptos de un tema de una manera objetiva, clara y accesible, estimulan el interés y la motivación, facilitan la comunicación.

TEORÍAS DE LA MÚSICA

Teoría cognitiva

Se fundamenta en las bases Piagetianas sobre el desarrollo y tiene en cuenta las diferentes etapas de la evolución cognitiva para organizar su teoría sobre la conducta musical infantil. La teoría de Piaget, descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de

pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta.

Para (Hargreaves, 1986) dice que:

“La Psicología de la música, según el modelo conductista, se define como una norma de la psicología que tiene por objeto el estudio científico de la conducta musical. La Teoría Cognitiva al ser aplicada a la Psicología de la Música, intenta hacer lo posible por elaborar una teoría musical, que sea capaz de configurar un modelo psicopedagógico que proporcione una actividad estimulante. Para que el niño desarrolle y ejercite su comportamiento y relación con la música, de una manera progresiva y adaptada al estadio en que se halla, a sus estructuras cognitivas, respetando las características y diferencias individuales.

En el período Pre operacional y más concretamente en el Pre conceptual, el juego simbólico es esencial, ya que la actividad del niño es prácticamente juego a esta edad. La experiencia musical deberá ser elaborada en forma de juego.” (p19)

La música es una de las diversas actividades para pensar que puede realizar el niño: pensar con sonidos. El juego musical, la participación espontánea en el movimiento, canto, etc., es la forma de pensar de los niños, es una importante función intelectual y biológica que incrementa el desarrollo mental, físico y emocional del niño, proporcionando el substrato de la inteligencia y desarrollo musical.

LA TEORÍA DE LA PSICOLOGÍA SOCIAL Y LA PSICOLOGÍA DE LA MÚSICA

Tanto la Psicología Social como la Psicología Evolutiva han sufrido un gran impulso y ambas gozan en la actualidad de una consideración estimable en el campo de la investigación.

Hargreaves 1986 dice que:

Existe una interrelación entre las formas musicales y los grupos sociales. El contexto social determina su música y además la valora cuando la considera como de verdadero arte, y la prolonga a lo largo del tiempo. De ahí que la Psicología Social de la Música trata de aclarar en qué manera las fuerzas sociales o grupos de presión forman las reacciones psicológicas hacia la música. Existirían unos procesos también relacionados entre sí, que explicarían cómo la estructura social puede influir en el gusto musical y lo expone en cuatro:

1. “El gusto musical está formado por la conformidad individual con referencia a las normas del grupo”. Las preferencias de un grupo social quedan definidas por un conjunto de variables que inciden sobre el individuo y sobre el grupo al que pertenecen, por ejemplo la televisión, la música que escucha o prefiere.

2. “La analogía entre la transmisión de información que ocurre en la apreciación de los trabajos de arte, y que ha sido estudiada en la investigación de la comunicación persuasiva”. Este proceso se observa desde la perspectiva del prestigio que la persona que transmite el mensaje musical tiene para el receptor. Las influencias sociales, prestigio y propaganda, tienen un significativo efecto en los juicios estéticos sobre la música. Además la transmisión del mensaje musical es dependiente de las características relevantes del que lo recibe, la actitud de la persona, su educación, la personalidad, aptitudes musicales, etc.

1. “La competición entre los diferentes grupos sociales por la dominancia y control sobre los recursos”. Este proceso se puede entender como la asunción de determinadas formas musicales o estilos de música por determinados grupos sociales, con el fin de defenderse y mejorar su relativa posición en la jerarquía cultural y social.

4. “Es la distinción entre los papeles expresivos e instrumentales”. Los papeles expresivos se relacionan con las artes, por lo tanto se reflejan en las conductas espontáneas, creativas individuales, e integran a nivel interno del sistema social. Los papeles instrumentales se manifiestan en las demandas externas del sistema social. (p. 182-183)

LA TEORÍA PSICOMÉTRICA Y LA MÚSICA.

La psicometría en la investigación musical data de los años veinte. Su principal objetivo era averiguar la medida de la habilidad musical específica, la aptitud musical y la relación música-aprendizaje. Intentar definir la naturaleza del talento musical, para analizar y valorar la educación musical.

Este movimiento psicométrico tuvo su auge desde los años 1920 a 1960 en que hizo su aparición el movimiento del desarrollo neopiagetiano. A partir de ahí ambos se dedican a investigar en el campo de la psicología de la Música desde diversas perspectivas: habilidad musical, realización musical, creatividad musical y composición, apreciación musical, inteligencia musical, sensibilidad estética y musicalidad.

DESARROLLO COGNITIVO

EL PENSAMIENTO INFANTIL

Para, (Longueira, 2006) en su libro "COMO ELABORAR LA PROGRAMACION Y LA UNIDADES EDUCATIVAS" menciona que:

"Una de las principales características del pensamiento lógico infantil es que es dinámico, el niño no viene al mundo con un "pensamiento lógico acabado". Y las diferencias con el pensamiento adulto no son sólo cuantitativas; es decir, no es que el niño sepa menos cosas del mundo, sino que además hay diferencias cualitativas, las estructuras mentales con las que se enfrenta al conocimiento del mundo son diferentes; éstas van evolucionando de modo progresivo hacia la lógica formal que tiene el adulto.

Los momentos más críticos en los que se produce este desarrollo del pensamiento lógico coinciden con los períodos educativos preescolares y escolares; por ello la escuela no puede permanecer indiferente a estos procesos.

Piaget demostró que el niño no se limita a repetir lo que escucha decir a los adultos ni a copiar internamente lo que sus ojos ven.

Comprobó que mucho antes de la llamada “edad de la razón”, cuando la escuela iniciaba su proceso de enseñanza, ya había inteligencia y pensamiento lógico en los niños. Postuló que el pensamiento no tiene su origen en el lenguaje, sino en la acción, con las primeras coordinaciones entre los esquemas de las actividades de un bebé que aún no es capaz de hablar. Para él, “La inteligencia no comienza ni por el conocimiento del yo ni por el de las cosas en cuanto tales, sino por el de su interacción, y orientándose simultáneamente hacia los dos polos de esta interacción, la inteligencia organiza el mundo, organizándose a sí misma.” (pág. 116)

El maestro inspirado en Piaget, en lugar de enseñar verdades para ser repetidas, tratará de crear situaciones que obliguen a los niños a pensar para darles, desde muy temprana edad, el placer del descubrimiento y la insustituible confianza en su propia capacidad de pensar. Hombre que demostró que casi nada en la actividad psíquica del niño es estático o definitivo, y que además, sostuvo que nociones tan fundamentales como el tiempo, el espacio, la relación, la causalidad, eran resultado de la experiencia adquirida por el niño en los primeros años de su vida.

FACTORES QUE INFLUYEN EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

Se trata de dos procesos generales que están implicados en un buen número de tareas cognitivas para (Weineck, 2005) en su libro: “Entrenamiento Total” dice que:

“Nuestro sistema perceptivo, es extraordinariamente potente casi desde el nacimiento, realmente, ofrece mucha más información de la que podemos procesar.

- **Atención involuntaria: la del bebé (reflejo de orientación ante estímulos nuevos o intensos (formación reticular).**
- **Atención selectiva: (aprendizaje discriminativo): “la capacidad para atender a la información relevante en lugar de la irrelevante”. Gran parte del aprendizaje escolar reposa sobre el aprendizaje discriminativo.**

La memoria es la capacidad para organizar, retener y recuperar conocimientos procedentes de la experiencia. Subyace a todo aprendizaje y no es posible concebir éste sin la memoria, no son procesos distintos.”(pág. 504)

La función de la atención es precisamente la de ayudar a seleccionar la información que será procesada con posterioridad. Tanto los niños de escolar como los mayores encuentran por ejemplo el objetivo de una búsqueda más rápidamente cuando éste puede ser claramente distinguido de los estímulos que los rodean mediante el uso de una marca o rasgo distintivo, como pueden ser un color o una forma determinados. La finalidad de la percepción es obtener información precisa de lo que nos rodea.

EL JUEGO

En la amplia gama de estimulación que hemos citado anteriormente, el juego constituye el principal recurso para el desarrollo de las potencialidades psíquicas de los menores.

Según (Villaroel Hidrobo J, 2006) en su libro "Crear para jugar, jugar para pensar" nos lleva a conocer cuáles son los rasgos distintivos del juego:

- **El juego es una actividad natural del niño lo cual proporciona placer y satisfacción, por tanto, si un niño no se divierte con lo que hace, no podemos decir que juega.**
- **El juego ayuda a desarrollar las facultades físicas y psíquicas; sirve para conocer sus propias aptitudes y límites.**
- **El juego es una fuente de relación con los demás.**
- **La sociedad y sus reglas se reflejan en el juego mediante el cual el niño conoce y asimila, los que le permite adaptarse a la realidad que le rodea.**
- **El juego es medio de aprendizaje y no hace falta que sea intencionado o programado por el educador.**
- **El juego es voluntario y deseado, lo que facilita que a veces el niño utilice como medio terapéutico, de liberación de tensiones psíquicas y retorno al equilibrio. (pág. 19)**

En las primeras etapas de la vida, la actividad lúdica es la esencial forma como los infantes se relacionan con el mundo. No obstante la mayoría de autores advierte que en las primeras edades no puede

establecerse distinción entre juego y aprendizaje, pues para el niño no hay nada más serio que el juego.

JUEGOS EDUCATIVOS

Los juegos pueden combinarse con programas de entretenimiento o con simulaciones se usan para practicar información de manera no repetitiva, como ambientes de aprendizaje o para integrar el aprendizaje dentro de ciertos ámbitos.

Según (Videgaray, 2008) en su libro “Nuevas Tecnologías y educación” manifiesta que:

“Actualmente existen sofisticados juegos de estrategia en línea, como Starcraft o Runescape, en los cuales un niño puede competir colaborar y dialogar con niños del resto del mundo. Si bien estos juegos no tienen pretensiones educativas, resulta muy atractivo considerar las posibilidades de aprendizaje que se tiene al crear comunidades virtuales con personas de lugares distantes y diferentes como Finlandia, Francia o Letonia. Piénsese, por ejemplo, en la posibilidad de enriquecer con estos recursos clases de geografía, inglés o historia.”

Los juegos apoyan generalmente los eventos de enseñanza aprendizaje cuando se combinan con práctica o se usan dentro de un contenido integrado. Los juegos educativos, por supuesto, corresponden a un enfoque constructivista del aprendizaje.

CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

El desarrollo de la creatividad en el ser humano va inmerso en el desarrollo mismo del niño, forma parte del mismo proceso, de los mismos estadios por los que pasa todo hombre en su proceso de maduración y se ve afectado por las mismas influencias ambientales de éste.

Según (García Lorca, 2009) dice que:

“Quizás, la definición más hermosa que sobre creatividad se ha escrito, ha sido la realizada por Poveda (1981, p. 193) quién aseveró que la creatividad era “mirar donde todos han mirado y

ver lo que nadie ha visto”. Desde la perspectiva de la teoría del desarrollo, el papel que juega la creatividad es de medio y fin simultáneamente; el desarrollo cognoscitivo y el desarrollo creativo son dos formas de describir las actividades constructivas de los individuos, donde comprender es inventar y viceversa, (Piaget, 1973), donde el proceso de invención intelectual es la regla y no la excepción del pensamiento de todos los días; donde el sujeto desarrolla día con día nuevas estrategias cognoscitivas y las utiliza.”

Respecto a la imaginación diremos que es un aspecto fundamental para abordar la cuestión de creatividad en niños pequeños. Numerosos autores como (Sastre (1936); Piaget (1973) y Freud (1976) se han preocupado de buscar y profundizar en este tema de la imaginación en la infancia. Y respecto al eje central de nuestra investigación señalamos que la música estimula la imaginación infantil de la que hemos hablado anteriormente. Como decía Delacroix¹² “La música es la voluptuosidad de la imaginación”.

DESARROLLO FÍSICO, MOTOR Y PERCEPTIVO

Este aspecto del desarrollo del niño es un tema importante en nuestro trabajo de investigación, para dar una visión completa del niño en la Etapa Infantil.

Según (Rosera, en su libro Educación Infantil I, 2005)), en su libro “La educación infantil (I)”, menciona que:

El proceso de desarrollo físico se manifiesta en diversos aspectos: tamaño, amplitud de funciones e interrelación. El sistema nervioso es la construcción biológica más compleja que se da en los individuos vivos. El desarrollo del cerebro depende de la experiencia, ya que los estímulos que se reciben del entorno favorecen el desarrollo de las conexiones entre las células que canalizan el desarrollo del cerebro (Gottlieb, 1991). (pág., 62)

El desarrollo del cerebro es sumamente importante para construir la base física de los procesos psíquicos. Así el proceso madurativo cerebral

guarda una estrecha relación con el control de diferentes funciones: control postural, control motor, desarrollo del lenguaje, etc.

Según Montserrat Antón Rosera (2005), en su libro “La educación infantil (I)”, menciona que:

“Autores como Vasta, Marshall y Scott (1992) consideran que el desarrollo motor del niño puede dividirse en dos categorías generales. La primera incluye la locomoción y el desarrollo postural que concierne al control del tronco del cuerpo y la coordinación de brazos y pies, para moverse, y la segunda es la prensión, habilidad para usar las manos como instrumento para hacer cosas tales como comer, construir, explorar.” (pág.63)

Resulta una etapa en que tiene gran importancia las destrezas motoras y hay un evidente avance en la coordinación de los músculos mayores y menores y en la coordinación óculo-manual. De aquí la importancia que dentro del currículum se otorga al contacto del niño/a con materiales de naturaleza diferentes y experiencias musicales diversas que posibiliten ejercitar las habilidades motoras y manipulativas esenciales para el posterior desarrollo de aprendizajes instrumentales escolares.

Siguiendo a la misma autora (Rosera, La Educación Infantil I, 2005) en su libro “La educación infantil (I)”, menciona que:

“Respecto al desarrollo perceptivo en la actualidad es considerado un proceso activo en el cual el organismo se implica en la interacción que se establece con el medio tomando decisiones sobre qué parte de la información va a ser seleccionada en el procesamiento de la misma, que incluye el reconocimiento, análisis e interpretación de dicha información. Montessori dio tanta importancia a la educación sensorial y el paso, sin prisa, por cada etapa: “...nuestra personalidad hubiera sido más plena y armoniosa si a cada aptitud en desarrollo se le hubiera dado su máxima extensión en el momento de su periodo sensitivo particular” (Standing, 1986).” (pág. 65)

La percepción es importante en el tema de música que nos ocupa, ya que es un proceso mediante el cual el niño se pone en contacto con el entorno que lo rodea a través de los sentidos, quizás por eso respecto al desarrollo de la capacidad perceptiva auditiva, habría que decir que los niños ya responden a los sonidos incluso antes de nacer.

Montserrat Antón Rosera (2005), en su libro “La educación infantil (I)”, menciona que:

“En referencia a la visión, diferentes estudios han demostrado que el bebé desde el momento del nacimiento tiene una gran actividad visual, frente a la antigua creencia de la ceguera o pasividad visual del recién nacido. La agudeza visual es buena en los niños como dictan experimentos realizados por (Fantz, 1961).” (pág.66)

El niño manifiesta una serie de preferencias estímulares en función de que unas características le resulten más atractivas que otras. Por ejemplo: estímulos brillantes sobre opacos, contraste frente a monotonía, movimiento frente a los estático, color frente al monocromo, estímulos con sonido frente a los que no lo tienen, los que presentan complejidad frente a otros demasiados simples.

En conclusión podríamos manifestar la importante contribución que hace la educación musical a la educación intelectual, corporal y emocional del niño en relación con el desarrollo físico y motor, la música trabaja el conocimiento de las posibilidades sonoras y de movimiento del propio cuerpo, su orientación respecto a los demás, a un espacio o a un tiempo. Asimismo el juego y el movimiento natural contribuyen al desarrollo neuronal para el desarrollo cognitivo, la adquisición del lenguaje, la resolución de problemas, las actividades de pensar, planear, recordar, y la creatividad; respecto a la capacidad lingüística, una adecuada estimulación musical favorecerá el desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo; puede aumentar el número de conexiones neuronales en el cerebro, estimulando por lo tanto sus habilidades verbales contribuyendo a que el lenguaje se desarrolle de forma más rica y compleja.

En cuanto al desarrollo cognitivo es importante que las primeras experiencias musicales de la primera infancia aprovechen el desarrollo natural del niño, por otra parte la música contribuye al desarrollo emocional ayudando a que el niño exprese emociones.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS:

“MÉTODOS MUSICALES ACTIVOS”

A lo largo del siglo XX, y especialmente en su segunda mitad, nacieron los grandes métodos de educación musical que han recibido el nombre de Escuela Nueva.

Cada uno de ellos desarrolla con mayor interés alguno de los aspectos de la educación musical, si bien todos comparten dos ideas fundamentales: en primer lugar, que la educación musical se dirige a toda la población, no es patrimonio exclusivo de unos pocos, por lo que debe ser obligatoria en las escuelas; en segundo lugar, que la metodología debe ser activa y participativa y el niño debe convertirse en el protagonista del aprendizaje.

A continuación mencionaremos a breves rasgos los métodos musicales utilizada en este trabajo de investigación.

Según (José Luis Conde Caveda, 2002) en su libro “Las canciones motrices II: metodología para el desarrollo de las habilidades motrices” Volumen 2 dicen que:

- **Método Dalcroze**

Dalcroze (1865-1950) es el creador de la llamada Rítmica, la educación rítmica que este método propone se relaciona directamente con la expresión musical a través del cuerpo y con la educación auditiva. La Rítmica está dirigida mediante el movimiento a favorecer el desarrollo de la motricidad (percepción, expresión corporal), la capacidad de pensar y la expresión musical. Esta metodología es una educación por la música y para la música: por el poder de la música, porque a través de ella (especialmente el ritmo) se favorece la armonización de los movimientos físicos y la capacidad de adaptación para la música, porque une armoniosamente el movimiento y la expresión del cuerpo (expresión corporal), el pensamiento y la expresión del alma (sensibilidad). (pág. 36)

Se trata de una educación del sentido rítmico-muscular del cuerpo para regular la coordinación del movimiento con el ritmo, de forma que trabaja simultáneamente:

La atención, donde el alumno demuestra inmediatamente lo que ha percibido, la inteligencia, donde comprende y analiza lo que ha sentido y la sensibilidad, siente la música, es decir, se propone convertir al cuerpo en instrumento de interpretación rítmica, mental y emocional.

Según José Luis Conde Caveda, Carmen Martín Moreno, Virginia Viciano Garófano (2002) en su libro “Las canciones motrices II: metodología para el desarrollo de las habilidades motrices” Volumen 2 dicen que:

- **Método Orff**

Orff (Alemania, 1895-1982), el planteamiento educativo de Orff (1980), es eminentemente activo, ya que parte de la base de que la mejor enseñanza musical es aquella en la que el niño participa, interpreta y crea. Realiza un trabajo conjunto de ritmo, palabra, melodía, armonía e interpretación instrumental y vocal. Parte de la palabra, de las melodías de la escala pentafónica (Do, re, mi, sol, la), y realiza la armonía con ostinatos rítmicos y melódicos. El lenguaje, el sonido y el movimiento se practican a través de

elementos musicales como el ritmo, melodía, armonía y timbre, dando gran importancia a la improvisación y a la creación musical. El material para llevar a cabo la metodología consiste, además de las posibilidades sonoras del propio cuerpo, en los instrumentos creados específicamente: los instrumentos de percusión, las flautas, la viola de gamba, etc. (pág. 37)

Orff utiliza la palabra para desarrollar el ritmo. Los recitados consisten en nombres y pregones, series de palabras, rimas infantiles de sorteo, rimas infantiles en forma de pregunta y respuesta, adivinanzas, etc.

La mayoría de las melodías que aparecen en el método se basan en canciones populares de niños, infantiles y melodías de danza centroeuropeas.

Las canciones se acompañan con ostinatos rítmicos y melódicos y con el movimiento corporal.

Esta metodología es la utilizada de manera más acertada en nuestra investigación puesto que al comienzo del método se emplea la escala pentatónica o de cinco sonidos, la cual permite una mayor facilidad para la improvisación y la creación musicales. La progresión melódica en que aparece consiste en una secuencia lógica, según la cual se asimila una nota nueva cada vez.

Según José Luis Conde Caveda, Carmen Martín Moreno, Virginia Viciano Garófano (2002) en su libro “Las canciones motrices II: metodología para el desarrollo de las habilidades motrices” Volumen 2 dicen que:

- **Método Willems**

Willems (1890-1978), discípulo de Dalcroze, es el creador de una metodología que parte del estudio de la psicología, como base de su trabajo educativo musical, y no de la propia música, y

desarrolla más que ningún otro método la audición. La educación auditiva y la discriminación de los parámetros del sonido son el principal medio de la educación musical, ya que por medio de la duración y de la intensidad del sonido se llega al dominio rítmico; por el timbre, al reconocimiento de la naturaleza de los objetos, y con la altura de los sonidos llegamos de lleno al dominio musical, es decir, a la melodía y a la altura. Willems (1984), considera que los procedimientos extra musicales son contraproducentes, porque dispersan la atención del niño y suponen una pérdida de tiempo para el educador. (pág. 38)

Indica la necesidad de que la educación sea muy sensorial, porque la práctica musical exige a la vez la audición, la vista y el tacto. Por eso, se centra en canciones, en el desarrollo auditivo, en el sentido rítmico y la notación musical. Parte de la canción como el mejor medio para el desarrollo auditivo, lo que hace necesaria una adecuada selección de los cantos. Por ejemplo, en la aplicación de nuestro trabajo con los niños más pequeños se deben emplear en las canciones de 2 a 5 notas, que se cantarán con el nombre de las notas para preparar también la afinación.

Considera que el éxito de la afinación reside en la sensibilidad afectiva y emotiva; por ejemplo, son decisivos el carácter y la actitud de la persona que indica al niño el sonido exacto que debe emitir.

Según José Luis Conde Caveda, Carmen Martín Moreno, Virginia Viciano Garófano (2002) en su libro "Las canciones motrices II: metodología para el desarrollo de las habilidades motrices" Volumen 2 dicen que:

- **Método Kodály**

Zoltan Kodály (1882-1967) es un compositor húngaro compatriota y contemporáneo de Bela Bartok (1881-1945). Ambos realizaron una renovación lingüística del canto popular y un gran estudio del patrimonio folklórico húngaro. Crearon la etnomusicología, con un amplio trabajo de campo que se plasmó en transcripciones, clasificaciones, ensayos y sus grabaciones fonográficas. Para la

pedagogía musical, Kodály ha sido el más relevante por ser el creador de un método que se caracteriza por los siguientes aspectos: el descubrimiento de la canción popular y del folklore como materiales educativos, la inclusión de la música en la enseñanza obligatoria, el solfeo silábico y el solfeo relativo. (pág. 40)

En las escuelas infantiles, los niños aprenden canciones de oído y se les enseñan los primeros elementos musicales, batiendo palmas o andando al compás de las pautas rítmicas y cantando, al tiempo, las canciones aprendidas. En esta etapa son significativos los juegos musicales y canciones en las que el niño aprende simultáneamente movimientos, palabras y melodías. Posteriormente, los elementos que conforman la canción se enseñan por separado (ritmos, diferentes formas de marcar el compás. Las entonaciones de las canciones y melodías se rigen por el sonido relativo, de manera que no importa tanto la afinación absoluta del sonido, sino las relaciones entre los distintos intervalos.

Uno de los métodos musicales más innovadores es que nos permite la interacción acertada de la música con el diseño a través de imágenes es el método SOFTMOZART encontramos un poco de información en su blog

<http://tallerdemusicacreativa.blogspot.com/p/clases-de-piano-con-softmozart-para.html> que manifiesta:

CLASES DE PIANO CON SOFTMOZART PARA NIÑOS DESDE 5 AÑOS

El Método Soft Mozart proviene de EEUU y fue creado por la Musicóloga ucraniana Hellene Hiner. El programa utiliza la computadora, el piano, los juegos musicales. El objetivo es proveer una alfabetización musical al niño a través del entrenamiento del oído, el solfeo, los juegos, la interactividad y el aprendizaje de las notas musicales en el pentagrama. Se intenta de modo gradual crear una relación de cada nota con un dibujo. Por ej. Re (Regalo), La (Lápiz). Sol (Un Sol). Cada nota musical en el piano tiene un dibujo correspondiente que es mostrado en la pantalla de la computadora. Los pentagramas utilizados para tocar el piano (Clave de Fa y de Sol) son usados verticalmente y mostrados con dibujos para saber que dibujo va en cada línea.

Las grandes ventajas que utiliza este método es que utiliza la tecnología (imprescindible para cualquier niño moderno) en conexión con el piano. Acerca un lenguaje musical sofisticado y difícil y lo hace interactivo, divertido para después de practicarlo, memorizarlo se pueda empezar a decodificar el código de la escritura y lectura musical. Facilita el aprendizaje de un instrumento sin ejercicios mecánicos ni aburridos.

2.1.4 FUNDAMENTACIÓN ARTÍSTICA

DEFINICIÓN DE MÚSICA

Se desconoce cómo apareció la música en la historia de la humanidad, EL MANUAL DE LA EDUCACIÓN manifiesta que:

“Ni los sonidos de altura determinada, ni sus relaciones rítmicas se encuentran en la propia naturaleza con algo propio de ella, ni como un producto específico del ser humano. Tampoco se puede afirmar que la música apareciera por imitación de la naturaleza, aunque el hombre primitivo lo imitara como medio para facilitar su captura.” (pág. 623)

Por lo tanto podemos decir que la música nace como una necesidad de expresión de la persona a través de un medio distinto a la palabra o como un complemento de la misma.

Definir el término música es arriesgado, debido a la complejidad de la música en la actualidad, a lo largo de los siglos se han dado múltiples definiciones, pues históricamente la música ha sido objeto de distintos significados. Por otro lado, la música puede ser considerada como arte, como ciencia o como lenguaje y adquiere también distinto contenido según se la considere en relación con los sentidos, los sentimientos y la afectividad, la inteligencia, la sensorialidad, el lenguaje o la moral.

LA MÚSICA: Como Eje Cultural Y Educativo A Través De La Historia

En la actualidad, la música está presente en distintos ámbitos de la cultura, las artes, las diversiones, en la comunicación humana. Sonido y música invaden la vida moderna, especialmente en la de los niños y jóvenes, para quienes la música desempeña un papel fundamental como medio de identificación personal y social.

(PILAR) En su libro “Didáctica de la música para educación infantil” dice que:

“La música y sonidos forman parte de nuestra cotidianidad, tanto en los distintos ambientes en los que vivimos como en los medios de comunicación, difundidos a través de los diversos medios tecnológicos. Hoy los límites entre los estilos de música (clásica, popular, moderna, folklórica) son algo difusos, conviven todo tipo de tendencias musicales; la música se ha democratizado, llega a un público más amplio, gracias a la difusión de los aparatos de reproducción del sonido. Los medios de comunicación de masas basan parte de su éxito en el impacto que genera la repetición constante de los productos musicales”. (pág. 208)

Para comprender la situación de la música actual y de la pedagogía musical de nuestro tiempo, es necesario conocer cuál fue el origen de la música, realizaremos un breve recorrido por la historia de la música y sus distintas concepciones pedagógicas.

Para luego pasar a analizar la situación de la música en la actualidad y plantear los retos a los que se enfrenta la pedagogía musical en Educación Infantil.

LA MÚSICA EN EL CONTEXTO SOCIOCULTURAL DE LAS DIFERENTES ÉPOCAS

Para comprender la situación de la música actual y de la pedagogía de nuestra época, es necesario conocer cuál fue el origen de la música, sus funciones, la evolución a través del tiempo, sus implicaciones educativas y otros. La historia contemporánea necesita del estudio de los tiempos pasados para comprender mejor los hechos posteriores. Por lo que

acudiremos a un breve relato que del contexto sociocultural que ha tenido la música en diferentes épocas según Marrou, (1970) en su libro “Teoría de la educación I.

Educación y acción pedagógica” que dice:

“En la Edad Antigua, la música era apreciada por su alto valor educativo. Decía Platón que si pudiera elegir la música que escuchaban e interpretaban los jóvenes, podrían determinar la sociedad que producirían. La Antigua Grecia estaba convencida de que la música “educa”, y ésta es la clave de una filosofía que desgraciadamente no se ha mantenido viva hasta nuestros días.

Existen imágenes y escritos referidos a la música Antigua, que se remontan al 4000 a.C. La gente cantaba y bailaba mucho antes de que se escribiese la música o hubiera cualquier otro tipo de escritura. El ritmo y el canto son elementos intrínsecos de la psiquis humana. Los habitantes de las cavernas cantaban a los dioses para asegurar sus cosechas. Las antiguas civilizaciones estaban sometidas al control de gobernantes que conocían el poder de la música. Se han ganado batallas y comenzado revoluciones gracias a la inspiración de la música.

Los estudios sobre los pueblos primitivos nos sugieren que el hombre desde los tiempos más remotos ha usado la voz y ha descubierto las posibilidades sonoras de su cuerpo, pies, manos, etc., para acompañar rítmicamente sus cantos; y que probablemente también utilizaría otros instrumentos (piedras, huesos, troncos), al darse cuenta de que podía producir sonidos con ellos.

La música en las civilizaciones avanzadas de la antigüedad está vinculada con el culto religioso y con las manifestaciones rituales (Mesopotamia, Palestina, Egipto, China y muchos otros pueblos del Oriente cercano y lejano) y es un elemento importante en sus vidas. La música del pueblo hebreo es bien conocida gracias a las innumerables referencias musicales de la Biblia: cantos religiosos en los templos o salmos que se acompañan con instrumentos musicales.

Para todas las civilizaciones antiguas la música desempeñó una función social, pero para los griegos tuvo además una función educativa, pues vieron la necesidad de difundir su práctica en el seno de la sociedad y de incluirla en el sistema educativo. Todas las escuelas de los filósofos de la época coincidían en la importancia de música y hacían recomendaciones sobre la necesidad de que fuese practicada desde las edades tempranas.

En Grecia como en Roma las intenciones pedagógicas no se orientan a la formación de músicos, sino a desarrollar los

conocimientos melódicos y rítmicos precisos para ser un buen orador. Las hermandades de músicos profesionales, tuvieron gran importancia, lo que indica la existencia de un oficio musical reconocido.

La obra de Platón está llena de música; tanto en Las Leyes como en La República se la describe como instrumento educativo indispensable, además de considerarla fuente de placer o de ciencia. En Las Leyes aparecen sus orientaciones sobre la educación musical: el libro VII señala la importancia de los juegos en las edades tempranas (3-6años) y la necesidad de mecer o balancear a los niños mientras se les canta una canción de cuna para que se relajen. Posteriormente Aristóteles, introduce el término paideia, la más alta formación que puede lograr el hombre al adquirir una forma de cultura a través del espíritu y del cuerpo. La paideia considera que la educación propiamente dicha comienza en los primeros años de vida, en el hogar, como un tipo de educación social, inculcando buenas costumbres y modales; será la madre, la niñera o la nodriza, la encargada de ello”. (pág., 173-174)

Los griegos conceden mucha importancia a las primeras etapas de la vida, por lo que las familias pudientes eligen niñeras con buena dicción porque consideran que ahí empieza la iniciación en la tradición cultural; el niño va a entrar en el mundo de la música a través de las canciones de cuna, y en el de la literatura por medio de los cuentos que se relata. También se recoge la importancia del juego y la manipulación de objetos de diversas características, por ejemplo, la de matracas.

En la Enciclopedia Mentor Interactivo, manifiesta que:

“La música está presente en la teoría educativa de Aristóteles, para quién todo conocimiento proviene de los sentidos y para quien son tres las etapas de que se compone el proceso educativo: la vida física, el instinto y la razón. La primera etapa correspondería a la actual etapa de la educación Infantil y, en ella, según Aristóteles, el niño ha de jugar, adquirir buenos hábitos, reconocer el fin placentero de la música y entretenerse con la práctica musical y la audición de juguetes como el sonajero. La segunda etapa transcurre hasta la pubertad y, en ella, la gimnasia y la música son fundamentales para la educación moral. La tercera etapa llega hasta los 21 años y dedica los tres primeros años a los estudios musicales.” (pág. 767)

Respecto al estudio de la música, la considera un arte de enorme importancia, sobre todo por su influencia en el dominio de las pasiones. Tomando en consideración la primera etapa antes mencionada llegamos a la conclusión de que para nuestro trabajo de investigación es primordial llegar hacia nuestros niños a través del juego ya nos ayudara a crear en el aspectos agradables y formativos de estudio y gusto musical.

MÚSICA Y FILOSOFÍA

El sentimiento común es que la música es belleza. Por lo tanto, se está en el terreno de la estética, rama de la filosofía tradicional que trata sobre la belleza; y que según también el Diccionario de la Academia, trata de la teoría fundamental y filosófica del arte. Aquí es donde se dan las profundas diferencias de los medios que usa la estética y los que usa su madre, la filosofía, y que al no conocerlas, nos llevan a desesperar por no encontrar la definición de la música.

Según Loods Langeveld en su libro ESCUCHAR Y MIRAR (2002) manifiesta que:

“La palabra "estética" viene del griego y significa "percibir, conocer, aprender con los sentidos", en tanto que la actividad mental y el lenguaje son los medios de la filosofía. Es claro que la actividad mental incluye lo que no se puede expresar por el discurso, pero el lenguaje verbal es la principal forma de comunicación que poseemos; y es problema aplicarlo al lenguaje no discursivo de la música. La filosofía de la música es la rama más resbaladiza de la filosofía, en cuanto que busca respuestas acerca de un lenguaje, con otro.” (pág. 5)

La palabra música no tiene sinónimos. La música, como sistema mensajero, lenguaje no verbal, no tiene traducción. Las músicas imitativas son más pinceladas.

Si aplicamos a la música la definición de arte de Angus (1967), diríamos que:

“la música es la estructuración controlada del sonido para comunicar la visión plástica que es lenguaje musical, y la música programática se acerca mucho a la narrativa; es más, el programa, si ha de ser entendido, ha de ser narrado”.(p.76)

La música, como fuente de experiencias y sensaciones estéticas, ofrece al hombre la posibilidad de contacto directo consigo mismo, con sus semejantes y con la naturaleza; y de rescatar sus capacidades como ente creador.

El individuo es un ser con potencialidades creadoras, que pueden ser desarrolladas, si se le da la oportunidad de expresarlas y cultivarlas. Al referirse a este carácter creador no se alude a la creación de una obra que haya de poseer un valor extraordinario, universalmente apreciado y duradero sino que se piensa en un determinado aspecto de la actividad infantil en el cual el niño expresa su visión y su necesidad de transformación de la realidad material; se trata, pues, de un carácter creador que en última instancia se reduce a una expresión.

La mayor parte de los teóricos están de acuerdo en que la música es un lenguaje especial que comunica; el problema es como lo hace, porque cuando lo logra, es cuando se da la experiencia estética.

Según Olga Hazan en su libro El mito del progreso artístico cita a Berenson, 1948, que dice:

Cuando obra, intérprete y oyente se convierten en una entidad; el tiempo y el espacio son abolidos y el que escucha es poseído por un reconocimiento. Cuando recupera su conciencia ordinaria, es como si se lo hubiera iniciado en misterios iluminadores, exaltantes, formativos. En breve, el momento estético es un momento de visión mística. (pág. 226)

La precondition simple más importante para la experiencia estética en la música es un tipo especial de actitud, un estado en el que se está más receptivo a la experiencia artística intensa, y se caracteriza por la atención crítica.

EDUCACIÓN MUSICAL Y MUSICOTERAPIA

CONCEPTO DE MUSICOTERAPIA

(Definición de la Federación mundial de Musicoterapia citado en Betés de Toro 2000).

“Musicoterapia es la utilización de la música y/o de sus elementos (sonido, ritmo, melodía y armonía) por un Musicoterapeuta calificado, con un paciente o grupo, en un proceso destinado a facilitar y promover comunicación, aprendizaje, movilización, expresión, organización u otros objetivos terapéuticos relevantes, a fin de asistir a las necesidades físicas, psíquicas, sociales y cognitivas”

Concepto

Son muchos los autores que señalan la importancia del conocimiento y las técnicas de musicoterapias, según en los Fundamentos de musicoterapia M. Betes del Toro (1997) explica que:

Cuando la música y el sonido se utilizan como agentes de intercambio para establecer una relación terapéutica, que posibilite el crecimiento y el desarrollo de la persona, nos encontramos ante un proceso musicoterapéutico.

“El uso dosificado de la música en el tratamiento, rehabilitación, educación y adiestramiento de adultos y niños que padecen trastornos físicos, mentales y emocionales”. (pág. 181)

Se define como una rama de la medicina recuperativa, que mediante la música se ocupa de intervenir en la recuperación orgánica, espiritual y emocional de personas con diversas deficiencias.

(Benenzon, 2004), la define como:

“Especialización científica que se ocupa del estudio e Investigación del complejo Sonido - Ser Humano, sea el sonido musical o no, tendiente a buscar los métodos diagnósticos y los efectos terapéuticos de los mismos.

La musicoterapia se usa con niños, con adultos y personas de la tercera edad con diferentes problemas. También se emplea con personas que no están enfermas o que no tienen algún problema, para mejorar el bienestar personal, para desarrollar la creatividad,

mejorar el aprendizaje, las relaciones interpersonales y para el manejo del estrés.

La musicoterapia les permite a las personas:

- **Explorar sus sentimientos.**
- **Hacer cambios positivos en su estado de ánimo y en su estado emocional.**
- **Desarrollar un sentido de control de sus vidas a través de experiencias de éxito.**
- **Aprender o poner en práctica habilidades para resolver problemas y conflictos.**
- **Mejorar la socialización.**

Con la musicoterapia se intenta hacer llegar al cerebro unos estímulos que le lleven a una relajación o anulación de los que reproducen la enfermedad, a través de diversas melodías con las que se pueden conseguir efectos sorprendentes.

Aunque no es objeto directo de la investigación, consideramos importante dejar testimonio, en este capítulo, de algunas asociaciones existentes en el campo de la música entre la musicoterapia y los niños de infantil. Y los profesionales relacionados con ella. La musicoterapia puede desarrollar la creatividad.

EDUCACIÓN INFANTIL Y LA MUSICOTERAPIA

En musicoterapia infantil son muy importantes las canciones de bienvenida, que son canciones sencillas que incluyen un saludo personalizado con el nombre del pequeño. Después, se van realizando las diferentes actividades planteadas según los objetivos.

Según Jorge Villarroel y Frank Guerra Reyes en su libro "CREAR PARA JUGAR, JUGAR PARA PENSAR" manifiestan que:

- **Cantar: Una canción adecuada para cada actividad dependerá del objetivo a conseguir, la edad y la capacidad del niño.**

- **Audición musical:** fomenta principalmente la atención, el reconocimiento de sonidos, y puede servir para conseguir momentos de relajación durante la sesión.
- **Juegos musicales:** son todas aquellas actividades que tienen como protagonista un instrumento o una acción musical, que están regidas por unas normas que se deben cumplir, y que tienen un objetivo a conseguir.
- **Improvisación vocal e instrumental:** permite un ambiente flexible en que el niño es libre de tocar o cantar lo que quiere, siempre dentro de unos límites. Este espacio es muy importante para los niños acostumbrados a un ambiente de aprendizaje muy rígido, y fomenta la expresión espontánea y la creatividad.
- **Composición de canciones:** fomenta la creatividad y la imaginación. El niño puede componer una canción cambiando la letra de una canción conocida o inventando una nueva melodía.
- **Viajes musicales:** con ayuda de una audición, guiamos la imaginación del niño hacia otro lugar, como si lo metiéramos dentro de un cuento en el que él es el protagonista y pasan cosas increíbles...
- **Tocar instrumentos:** la habilidad necesaria para tocar un instrumento implica un desarrollo de ciertas funciones motrices que pueden ser un objetivo en sí mismo. Pero también tocar en grupo o junto con el músico terapeuta implica trabajar la relación con el otro, la espera de los turnos, la escucha del otro o la coordinación con éste. (pág. 26-27)

Los niños antes de llegar a la escuela ya conocen muchas costumbres, formas, canciones, bailes y danzas populares de la zona en la que viven, pero son los maestros quienes deben utilizar ese folklore en su actividad diaria. El maestro tiene la responsabilidad de continuar y en algunos casos realizar esa primera instrucción de carácter musical que hereda el niño de su ambiente. El niño debe ir buscando, poco a poco, su propia personalidad que encontrará, ayudado por la educación escolar que reciba.

LA MÚSICA Y EL CEREBRO

La música influye en el desarrollo y la formación del ser humano. La música ya no es considerada sólo como un lenguaje universal. Por lo que se refiere a los procesos biológicos de la creatividad están íntimamente relacionados con los del cerebro.

Según (Salazar, 1989) en el libro "El yo musical infantil" dice que:

Los estudios neuroanatómicos han demostrado que el hemisferio izquierdo se especializa en el procesamiento del lenguaje y las actividades lógicas, racionales y de cálculo mientras que el derecho, controla las facultades artísticas, la imaginación, la creatividad, la percepción y el procesamiento de la música. La música ayuda a que se desarrolle el hemisferio derecho. Aquí el origen de dos tipos de pensamiento: el pensamiento convergente y el divergente. El primero es "cerrado", es decir, implica la restricción de las posibilidades y la producción de la única respuesta a problemas tales como: "alto es a bajo como largo es a...", este tipo de problemas es el más abundante en las llamadas "pruebas de inteligencia". El pensamiento divergente, a su vez, está abierto porque requiere del mayor número de respuestas a problemas del tipo: "Diga todas las maneras en que se puede usar una hoja de papel", el pensamiento divergente constituye un importante factor de la creatividad; muchas veces el pensamiento divergente es la raíz de una forma brillante y original de resolver problemas. El cerebro humano funciona por medio de conexiones (sinapsis) que realizan las células cerebrales denominadas neuronas y que son las encargadas de transmitir el impulso nervioso que determina nuestra conducta.

El cerebro humano presenta una alta capacidad de aprendizaje y posee la propiedad de funcionar en situaciones extremas o de déficit tanto orgánico como funcional, esta capacidad se denomina plasticidad cerebral.

LA MÚSICA Y SUS EFECTOS EN EL DESARROLLO DEL CEREBRO

Las investigaciones que se han referido al efecto de la música sobre el cerebro infantil, han coincidido en que ésta provoca una activación de la

corteza cerebral, específicamente las zonas frontal y occipital, implicadas en el procesamiento espaciotemporal.

Según la tesis fundamental de (Despins, 1994)“LA MUSICA Y EL CERBRO” manifiesta que:

Todo el sistema de enseñanza de la música, a nivel elemental y superior, parece haber sido diseñado para desalentar el gusto por la música y para suscitar profundos sentimientos de frustración y aversión en los estudiantes que se resisten a ser domesticados por el actual sistema educativo y que saben, no obstante que la música es un arte necesario y fascinante, puesto que ellos han sido requeridos por su misterio y su belleza. La respuesta reside según Despins, en la ignorancia que se tiene respecto a las funciones específicas que desempeña cada hemisferio cerebral.

La música, sobre todo la música clásica, de Mozart, provoca:

- **Aumento en la capacidad de memoria, atención y concentración de los niños.**
- **Mejora la habilidad para resolver problemas matemáticos y de razonamiento complejos.**
- **Es una manera de expresarse.**
- **Introduce a los niños a los sonidos y significados de las palabras y fortalece el aprendizaje.**
- **Brinda la oportunidad para que los niños interactúen entre sí y con los adultos.**
- **Estimula la creatividad y la imaginación infantil.**
- **Al combinarse con el baile, estimula los sentidos, el equilibrio, y el desarrollo muscular.**
- **Provoca la evocación de recuerdos e imágenes con lo cual se enriquece el intelecto.**
- **Estimula el desarrollo integral del niño, al actuar sobre todas las áreas del desarrollo. (pág. 67)**

Es en la enseñanza y aprendizaje de la música, debido a la universalidad del lenguaje musical donde podremos trabajar de forma más prolífica la creatividad.

La música habla en un lenguaje que los niños entienden instintivamente, aunque sean muy pequeños. Sus vibraciones físicas, estructuras organizadas, seductores ritmos y sutiles variaciones interaccionan con la mente y el cuerpo de muchas formas, alterando de manera natural el cerebro, algo que el aprendizaje por repetición no

consigue. Los niños son felices cuando saltan, bailan, baten palmas y cantan con una persona querida en quien confían. Y mientras la música los deleita y entretiene, contribuye a modelar su desarrollo mental, emocional, social y físico, y les da el entusiasmo y las habilidades que necesitan para aprender por sí mismos.

David J. Hargreaves en su libro “Música y desarrollo psicológico” dice:

Por estudios ha demostrado, por ejemplo, que:

- **Los niños que reciben clases de música manifiestan tener más habilidades motrices, más capacidad para matemáticas y mejor rendimiento en la lectura que los que no estudian música.**
- **Mayor puntuación en los Test de Aptitudes Académicas.**
- **Los estudiantes que escuchan diez minutos de la Sonata para dos pianos en re mayor de Mozart (K. 448) inmediatamente antes de hacer los test de cociente de inteligencia tienden a obtener mejores puntuaciones en la parte espacial temporal de test.**
- **Por medio de electroencefalogramas se ha comprobado que en los cerebros de músicos adultos hay más coherencia en las ondas cerebrales que en los adultos no músicos, e incluso difieren automáticamente en los casos en que los músicos comenzaron a estudiar música antes de los siete años. (pág. 127)**

La música, el ritmo, el tono y la vibración del sonido sirven para organizar la materia, para crear estructuras en el espacio y el tiempo. Sus efectos son claros y medibles, no sólo en los objetos físicos sino también en entidades biológicas. Llegando al cerebro humano a través del oído, la música interacciona a nivel orgánico con una variedad de estructuras neurales.

En diversos estudios se ha comprobado que el cerebro del bebé es capaz de reconocer unidades estructurales de la música tales como la tonalidad, la altura y el ritmo. Los sistemas que usa el cerebro para procesar la música o bien son idénticos a los sistemas que usa para la percepción, la memoria y el lenguaje, o bien están ligados fundamentalmente a ellos.

David J. Hargreaves en su libro “Música y desarrollo psicológico” comenta:

Es sorprendente ver cómo a través de una canción cualquiera, especialmente una canción infantil, se puede observar cómo repentinamente se logra obtener la atención completa de los niños; tal es la energía de la música, que a los niños les fascinan las canciones y el movimiento. La música además, influye en otras áreas tales como lo estético, lo moral, lo cognoscitivo y por supuesto lo cultural; adoptando los niños distintas posiciones sobre la influencia de ésta y sus funciones en la educación. La función estética de la música es una de las más destacadas, pues la música tiene la influencia más grande sobre las emociones. (pág. 61)

Las actividades creativas de música y movimiento fomentan en los niños muchas habilidades en: solución de problemas, expresión creativa, pensamiento creativo, interacción social, juego cooperativo, ritmo, rima, coordinación gruesa motora, coordinación fina-motora, facilidad para el aprendizaje de idiomas, escuchar, compartir, entre otros. Una gran manera de comenzar estas actividades de música y movimiento es intentándolo en las aulas de infantil.

LA EDUCACIÓN MUSICAL EN LA ACTUALIDAD

A continuación, describiremos aspectos importantes de la música actual, que tienen gran relevancia para situar nuestra investigación sobre música y creatividad, por las inevitables repercusiones educativas en la pedagogía musical, tanto en general como especialmente en Educación Infantil. Los profundos cambios que se han dado en las ciencias y en la tecnología han provocado una transformación de la sociedad y de la cultura, que han afectado significativamente a la música.

Para Joan Elies Adell Tradición Oral, Culturas Peruanas: Una Invitación Al Debate (1998) nos manifiesta que:

La música es hoy un hecho social en el que participan no sólo la notación y los instrumentos, sino toda una serie de fenómenos sociales. Según indica, la gente utiliza la música, especialmente la popular, para responder a cuestiones referentes a su propia identidad y a su propio hedonismo. (pág. 138)

En general, podemos decir que el panorama de la música actual se caracteriza por un fuerte impacto tecnológico que origina como consecuencia cambios en la creación musical, una amplia difusión, una fuerte comercialización, incluso en el mundo del arte, la fusión de estilos.

Por otro lado, desde que Edison creó el fotógrafo hasta hoy, la reproducción de la música ha experimentado grandes avances (disco plano a 150 revoluciones por minuto, disco microsurco, el Long Play, cassette, compact disc, DVD, CD-Rom, MP3, Internet), lo que hace que la música esté al alcance de la mayoría de la población, incluso de los niños de Educación Infantil.

La electricidad y la informática aplicadas a la música han permitido modificar radicalmente la creación y la composición, de manera que hoy, mediante las tecnologías, se puede componer sin una formación académica. Ambas, además de lograr que la música culta y la popular se difundan en más lugares y a más gente, han cambiado por completo la creación y difusión de la música popular llamada moderna o urbana y han contribuido a la globalización de la música, homogeneizando los gustos musicales internacionales y creando una fuerte industria del disco.

Vulliamy (1977), considera que:

“La cultura de masas (música “popular”) es producida solamente para el mercado masivo. Su naturaleza comercial conduce a la estandarización del producto. Esto a su vez, le niega al artista la posibilidad de la creatividad.”

Si, la música ha cambiado radicalmente en las últimas décadas, también lo han hecho sus implicaciones educativas. Los centros de educación infantil se deben favorecer, por el contrario, la práctica activa de la música mediante el uso de la voz y las posibilidades sonoras y de movimiento del propio cuerpo.

Pilar (Mejía, 2006) Didáctica de la música para Educación Infantil nos dice que:

Enseñar a oír la música con sentido crítico y desarrollar una auténtica educación del consumidor, pues la mayor parte de la música se escucha hoy en día por efecto de la moda. Tanto que incluso en los niños observamos que sus gustos musicales empiezan a parecerse, por efecto de las campañas discográficas, en edades cada vez más tempranas, a los de los preadolescentes. (pág. 108)

Todos estos argumentos demuestran que a principios del siglo XXI la educación musical es un derecho del ser humano y su enseñanza no debe estar reservada a una minoría privilegiada, en función de sus recursos o sus talentos excepcionales, sino que debe recibir un tratamiento serio y riguroso desde la Educación Infantil. Para ello es necesario que el profesor de Educación Infantil haya adquirido, a lo largo de su formación inicial y de la formación permanente, las capacidades musicales y pedagógicas que le permitan desarrollar los contenidos del área y que, por otro lado, disponga de los recursos materiales necesarios.

APROXIMACIÓN SOCIOLÓGICA A LA MÚSICA POPULAR

Relacionar música y sociedad se convierte así en un cometido distinto en función de la música con la que estemos tratando.

Raynor Henry, (1986) Una historia social de la música: Desde la Edad Media hasta Beethoven nos dice:

“Naturalmente el concepto de música popular es relativo a cada ambiente cultural; dado que ciertas formas de música que son “populares” en determinados lugares, pueden ser prácticamente desconocidas en otros”.
(pág. 346)

Se emplea corrientemente la denominación de música popular, con la cual se hace referencia a expresiones musicales, y de canto, que adquieren una gran difusión y que emplean formatos musicales generalmente sencillos, a menudo ritmos muy bailables y pegadizos, y en los que el canto alude a una temática vinculada a la vida cotidiana, relativa a las relaciones afectivas, a los estilos de vida y cuestiones similares.

LA MÚSICA COMO CULTURA POPULAR

La cultura popular es, sin lugar a dudas, el elemento que mejor refleja la diferencia entre los pueblos, siendo la música uno de sus componentes más importantes.

Brailoiu etnomusicólogo rumano (citado en Bartók, (1979). Nos dice al respecto:

La melodía popular sólo existe cuando de hecho se canta o se interpreta, y sólo vive por voluntad de su intérprete, tal y como él lo desea. Creación e interpretación se entremezclan, de un modo que no se da en escritos e impresos (p. 43)

Así se han ido formando los cancioneros populares a lo largo del tiempo, fruto del trabajo individual y colectivo, dotándolo entre todos de una apariencia estética y de una identidad diferenciada.

INTELIGENCIA MUSICAL

Según Alexander Ortiz Ocaña (2009) en su libro “EDUCACION INFANTIL” dice:

La Teoría de las Inteligencias Múltiples ha posicionado a las artes de un modo diferente a la que clásicamente tuvo en el sistema escolar, las investigaciones de Gardner sitúan al Subsector de Aprendizaje Artística como fuente de generación de Inteligencia. La Teoría establece de un modo muy general, que lo que llamamos inteligencia es sólo uno o a lo sumo, dos de los aspectos de ser inteligente. Los sistemas educativos de occidente se basan, fundamentalmente, en la búsqueda de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades lingüísticas de los individuos y en la capacidad para resolver problemas matemáticos. Gardner postula que no hay una inteligencia única, abstracta, universal, sino varias inteligencias específicas y que las personas poseen algunas en distintos grados de desarrollo. (pág. 52)

El descubrimiento de Gardner, estableció que las destrezas artísticas son bastante más que “simples” habilidades instrumentales, en realidad lo que corresponde es llamarlas con su verdadero nombre, estamos hablando de Inteligencias Específica por lo que a continuación exponemos la inteligencias musical siguiendo a Gardner.

Según Silvana Longueira Matos (2006) en su libro “COMO ELABORAR LA PROGRAMACION Y LA UNIDADES EDUCATIVAS” menciona que:

La inteligencia musical es la capacidad para captar el significado de la melodía, ritmo, timbre (organización horizontal) y armonía (organización vertical). Habilidad para percibir la estructura de la música (forma) y capacidad para entenderla y crearla. Es el tipo de inteligencia que permite al niño cantar, ejecutar instrumentos, estructuras sonoras y percibir auditivamente diferencias melódicas, tímbricas, formales y armónicas en diferentes tipos de música.

Competencias Intelectuales Básicas

- **Distinguir las melodías o tonos. Los individuos discriminan con facilidad sonidos que son emitidos en frecuencias diferentes, sonidos que son capaces de ser agrupados de acuerdo a un sistema prescrito.**
- **Identificar sonidos que alcanzan métricas complejas.**

- **Discriminar el timbre o sonido de voces y/o instrumentos.**
- **Expresar emociones y sentimientos mediante el lenguaje musical.**

Gardner (1993), sostiene que la inteligencia musical es una manera de pensar con el sonido. Es un lenguaje que tiene sus propios derechos. Él lo considera universal, pues es compartido por la gente de todo el mundo.

Gardner se maravilla de la inteligencia musical de los niños que están en contacto con la música. A partir de los 2 a 3 años los niños expuestos a la música pueden "tocar" sus propias piezas o las que crean, o imitan. (pág. 127)

El enfoque metodológico que presentamos, intentará por consiguiente, relacionar la práctica musical con otros lenguajes musicales, integrando experiencias perceptuales que enriquezcan la imaginación del niño y el desarrollo de inteligencias específicas, en particular las que se crean a partir de las experiencias artísticas.

Las artes tienen poder para, a partir de la exploración de las percepciones, transformar a los individuos en personas más sensibles y más abiertas a sorprenderse con los colores, sonidos y otros.

2.1.5 FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA

Según la Ing. Liliana Enciso manifiesta:

Las tecnologías de la información y comunicación están cambiando al mundo en el que vivimos y nos desarrollamos por lo que es imperativo planificar su utilización y desarrollo en especial en el ámbito educativo en donde es necesario integrar los nuevos recursos a los procesos metodológicos para vincular a las personas con la tecnología.(p,6)

En la guía didáctica interactiva, que se elabora, se desarrolla y se aplica esta tecnología, haciéndola interesante y actualizada para el estudiante, donde se utilizó distintos programas computarizados como Macromedia flash, photoshop, ilustrador, para una fácil aplicación y

manipulación de la guía, la misma que permitirá mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

DEFINICION DE MULTIMEDIA

Según (Martín G. , 1996)argumenta:

“Multimedia es uno de esos términos que, debido a la fuerza con que a interrumpido en el mundo de las nuevas tecnologías, se ha convertido en referencia obligada de cualquier autor, de cualquier vendedor e incluso de cualquier usuario. Se ha utilizado el término para abanderar cualquier tipo de productos relacionados con el tratamiento de imágenes o sonido que buscan su puesto en un mercado tan competitivo como el de la informática.”

Multimedia se ha convertido en la palabra talismán de los últimos años en el campo de los medios de aprendizaje. Aunque el término no es nuevo en el campo educativo, lo parece por haber ido adquiriendo ciertas connotaciones en el campo de los iniciados de las nuevas tecnologías de la información, que ha hecho que los profesionales de la educación tengamos la sensación de encontrarnos ante algo totalmente nuevo. En la actualidad multimedia puede significar muchas cosas, dependiendo del contexto en que nos encontremos y del tipo de especialista que lo defina.

En el libro (Martín A. G., 1997)educación multimedia y nuevas tecnologías, dice:

“Cuando profesores nos referimos a las nuevas tecnologías, la interpretación más simplista, y tal vez también más frecuente, no lleva asociar la tecnología a esos más o menos sofisticados recursos didácticos (ordenadores, proyectores, video interactivo, lectores digitales, multimedia, guante de datos...) sobre los que algo hemos leído y que en su mayoría no están disponibles en nuestros centros educativos. Como importante excepción podemos considerar el magnetoscopio (video) y el ordenador personal.” (p,19)

La Multimedia trabaja los temas de gobierno electrónico, derechos y participación a través de un paquete informático que integra sonido,

gráficos, animaciones, juegos, textos interactivos y otros elementos audiovisuales para acceder de una manera amigable al conocimiento y reflexión sobre los temas planteados, colocando al estudiante-usuario en la posición de ciudadano/a con derechos y posibilidades para participar en la construcción de su ciudad.

MEDIOS AUDIOVISUALES

Para (I, 2002) en su obra de Diseño de Medios y Recursos Didácticos dice:

“Los medios audiovisuales son un conjunto de técnicas visuales y auditivas que apoyan la enseñanza, facilitando una mayor y más rápida comprensión e interpretación de las ideas. La eficiencia de los medios audiovisuales en la enseñanza se basa en la percepción a través de los sentidos.” (p, 83)

Los medios audiovisuales se refieren especialmente a medios didácticos que, con [imágenes](#) y grabaciones, sirven para comunicar unos mensajes especialmente específicos. Entre los medios audiovisuales más populares se encuentra la diapositiva, la transparencia, la proyección de opacos, los diaporamas, el [video](#) y los nuevos [sistemas](#) multimediales de la informática

HERRAMIENTAS DEL DISEÑO GRAFICO

ADOBE PHOTOSHOP

Según Wikipedia comenta http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop:

“Es el nombre o marca comercial oficial que recibe uno de los programas más populares de la casa Adobe Systems, junto con sus programas hermanos Adobe Ilustrador y Adobe Flash, y que se trata esencialmente de una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits (o gráficos rasterizados). Su nombre en español significa literalmente "tienda de Fotos" pero puede

interpretarse como "taller de foto". Su capacidad de retoque y modificación de fotografías le ha dado el rubro de ser el programa de edición de imágenes más famoso del mundo."

Photoshop es y seguirá siendo el mejor software a la hora de retocar y crear imágenes de calidad, sirve mucho para poder crear logos y retocar fotografías. Además, su nueva interfaz es espectacular y cuenta con nuevas herramientas que servirán para cualquier trabajo sobre una fotografía.

ADOBE ILLUSTRADOR

En la siguiente

pagina [http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_\(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico)) dice:

"Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión."

Es un programa perfecto para el diseño profesional, últimamente está mejorado en todo lo referente a vectores y sus posibilidades a la hora de manejar archivos es excelente, se puede desarrollar todo tipo de archivos gráficos ya sean dípticos, trípticos, flyer y otros.

ADOBE FLASH PROFESSIONAL

Para (Utrilla, 1997)nos dice que:

"Flash es una Herramienta desarrollada por Macromedia para el diseño de páginas web en las cuales podemos vincular nuestras animaciones con páginas web, bases de datos, e información. En esta podemos incluir contenidos interactivos como animaciones,

texto, grafico, videos. En Flash las grandes ideas parecen grandes diseños, esto incrementa la creatividad del diseñador.”(p, 15).

Adobe Flash es un programa donde crea animación con unos pocos pasos, para las personas que no conocen este producto o que nunca lo han trabajado es muy útil, por ejemplo para crear una aplicación en una página web, desde crear un sitio web o simplemente hacer un video. También puede hacer campañas de publicidad multimedia.

ADOBE SOUNDBOOTH

Adobe Soundbooth (Sb) era una aplicación en forma de estudio de sonido que estaba destinada a la edición de audio en un nivel básico. Fue creado y producido por Adobe Systems, Adobe Soundbooth hizo su aparición en la versión Creative Suite 3 de todas sus aplicaciones en marzo de 2007, principalmente adquirido en el conjunto de Post-Producción de video de Adobe Systems Adobe Creative Suite 3 Production Premium.

El soundbooth está pensado como complemento para incrustar audio en otro tipo de aplicaciones como Flash, sitios web, spots publicitarios, en resumen, mezclar audio rápidamente, pero no está pensado para grabar multipistas (varios instrumentos a la vez, y editarlos todos juntos).

EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Para PRENDES, (1998), dice:

“Desde un enfoque instrumentalista, pasando por un enfoque sistémico de la enseñanza centrado en la solución de problemas, hasta un enfoque más centrado en el análisis y diseño de medios y recursos de enseñanza que no sólo habla de aplicación, sino también de reflexión y construcción del conocimiento.”(p, 7)

La **tecnología educativa** es el resultado de las prácticas de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, apoyadas en las TICs (tecnologías de información y comunicación).

Se entiende por tecnología educativa al acercamiento científico basado en la teoría de sistemas que proporciona al educador las herramientas de planificación y desarrollo, así como la tecnología, busca mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje a través del logro de los objetivos educativos y buscando la efectividad y el significado del aprendizaje.

2.1.6 FUNDAMENTACION EPISTEMOLOGICA

Félix Varela, (1998) en su obra pedagógica como ciencia o epistemología de la educación manifiesta:

Jean Piaget, al descubrir detalladamente cómo se desarrolla el pensamiento de los niños y como se diferencia del pensamiento adulto, proporciono a los pedagogos actuales, y de tiempos pasados, una comprensión adecuada de las estructuras y estado cognitivo del ser humano y dio la base epistemológica de la cognición y del constructivismo pedagógico actual. Se puede asociar a la educación actual con la teoría crítica de la enseñanza, la cual dice: “el aprendizaje concibe al fundamento epistemológico debido a que el aprendizaje y el conocimiento se desarrollan en un proceso de construcción activa y reconstrucción por parte de sus propios coautores, el estudiante, el profesor y la comunidad educativa”(p.25)

2.2 GLOSARIO DE TÉRMINOS

APRENDIZAJE.- es un proceso de construcciones y reconstrucciones por parte del sujeto que aprende, de conocimientos de formas de comportamientos, actitudes, valores, afectos y sus formas de expresión que se producen en condiciones de interacción social.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.- es la adquisición de nuevos significados. Es un proceso mediante el cual la información nueva es relacionada con la información que existe en la estructura cognoscitiva del alumno.

EDUCACIÓN.- es el proceso por el cual la sociedad facilita, de una manera intencional o espontánea, la formación y el desarrollo incremental y armónico de la personalidad que comprende los atributos mentales, físicos, emocionales y latitudinales.

ENSEÑANZA – APRENDIZAJE.- es el título de esta teoría, *alguien enseña, otro aprende.*

MATERIAL DIDÁCTICO.- son los objetos utilizados en la escuela como medios auxiliares para la enseñanza o el aprendizaje. El material didáctico son los libros, revistas, notas, etc., utilizados por el maestro o el alumno, tanto en la preparación como en la consumación de la clase.

MATERIAL EDUCATIVO MULTIMEDIA.- educación audiovisual, método de enseñanza que utiliza soportes relacionados con la imagen y el sonido, como películas, videos, audio, transparencias y CD-ROM, entre otros.

MÚSICA.- Es el arte que consiste en dotar a los sonidos y los silencios de una cierta organización. El resultado de este orden resulta lógico, coherente y agradable al oído.

MULTIMEDIA.- forma de presenta información que emplea una combinación de texto, sonidos, imágenes, animaciones y video.

PEDAGOGÍA.- es la ciencia de la educación cuya función es orientar las prácticas educativas.

TECNOLOGÍA.- termino general que se aplica proceso a través del cual los seres humanos diseñan herramientas y máquinas para incrementar su control, su comprensión del entorno material.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Con el propósito de que el proyecto tenga un alto grado de exactitud y confiabilidad, se planteó una investigación de tipo cualitativa por cuanto se trató de identificar la naturaleza profunda de la realidad.

De acuerdo con los objetivos se realizó estudios correlacionales, ya que nos interesaba averiguar cómo se relacionan o vinculan diversas situaciones entre sí.

3.1.1 Investigación de Campo.

La presente investigación se realizó en LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL EXPERIMENTAL DEL MILENIO JATUN KURAKA OTAVALO. La propuesta estuvo dirigida a los estudiantes de los primeros ciclos de educación general, en las que analizamos sus problemas de aprendizaje en el área de música.

3.1.2 Investigación Bibliográfica.

Con el respaldo de libros, revistas, artículos, Internet y otros medios se recopiló información necesaria y fundamental que sirvió como guía referencial para establecer la propuesta técnica y gráfica, constituyendo a la información obtenida, a través de la técnica bibliográfica, como punto de partida para la realización del proceso de investigación y desarrollo del proyecto, enriqueciendo al mismo en su

aspecto teórico, técnico y práctico, utilizando fichas de observación de desarrollo de destrezas aplicadas en los niños de 7 a 9 años de edad, como instrumentos de investigación.

3.1.3 Investigación Descriptiva.

Con la ayuda de esta investigación se determinó el nivel de destrezas adquiridas en la lectura musical y ejecución instrumental en que se encuentran los niños/as.

3.1.4 Investigación Propositiva.

Esta consiste en sugerir una propuesta al obtener los resultados de la investigación del problema.

3.2. MÉTODOS

3.2.1 MÉTODO INDUCTIVO DEDUCTIVO

Se realizó un análisis metódico de las teorías a utilizar en el proyecto, se estableció un proceso objetivo para elaborar una propuesta de solución, utilizando este método en las diferentes etapas del proyecto y particularmente en el estudio y análisis de la respuesta de los niños /as frente a la utilización de ayudas audiovisuales en el área de educación musical.

3.2.2 MÉTODO ANALÍTICO SINTÉTICO

La aplicación del método analítico sintético dentro del proyecto es determinante en la estructuración, evaluación y control de la propuesta, procediendo a revisar ordenadamente cada uno de los elementos a investigar con el objetivo de estudiar, examinar y extraer la información

determinante para la elaboración de la propuesta.

3.2.3 MÉTODO DE MODELACIÓN

Se utilizó este método como ciencia de nuestro trabajo de investigación que nos llevó a encontrar resultados significativos que mejoren la enseñanza-aprendizaje de la música y los resultados de este serán contrastados a partir de otros trabajos similares.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Las técnicas que utilizamos en el presente proyecto son: análisis, encuestas, entrevistas y observación de campo.

3.3.1 Cuestionarios

Luego de realizar un banco de preguntas se seleccionó las más acertadas, mismas que facilitaron la recolección de información.

3.3.2 Encuestas

Se diseñó una serie de encuestas las cuales se aplicaron a un a todos los padres de familia del primer ciclo, para analizar la información luego de tabularla y graficarla.

3.3.3 Fichas de observación

Permitió observar detalladamente a los estudiantes en su lugar de aprendizaje sin interrumpir los acontecimientos cotidianos de ellos; además se prestó atención a documentos y aspectos eminentemente académicos que son referentes con el motivo central de la investigación.

GRUPOS DE ESTUDIO

La población que se recogió para la recolección de información y análisis de datos, está conformada por los maestros, padres de familia y estudiantes del primer ciclo de Educación General Básica de la UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO “JATUN KURAKA OTAVALO”

VALIDACIÓN

Una vez diseñada y elaborada la propuesta de investigación, se sometió a su validación, donde se evaluó su estructura, contenido y criterios en el ámbito pedagógico musical. Así mismo la metodología se sometió a juicio de un experto en el tema, como soporte válido, en tanto sus criterios pueden reforzar la viabilidad de los mismos para lo cual adjuntamos entrevista y ficha de validación de la misma.

3.4 POBLACIÓN

La población o universo de estudio la conformaron los estudiantes, maestros y padres de familia de la UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO “JATUN KURAKA OTAVALO”

3.5 MUESTRA

Se aplicara la encuesta a todos los padres de familia de los niños/as de segundo y tercer año de educación básica respectivamente.

AÑOS DE BASICA	NUMERO DE ESTUDIANTES
Segundo "A"	30
Segundo "B"	30
Segundo "C"	30
Tercero "A"	29
Tercero "B"	29
Tercero "C"	29
TOTAL	177

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Resultados de las fichas de observación realizadas a los estudiantes.

PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

1.- Identifica las posibilidades expresivas del sonido

TABLA 1

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Conseguido satisfactoriamente	138	78%
Conseguido suficientemente	34	19%
Conseguido con dificultad	5	3%
No conseguidos	0	0%
Total	177	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: ficha de observación aplicada a estudiantes
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

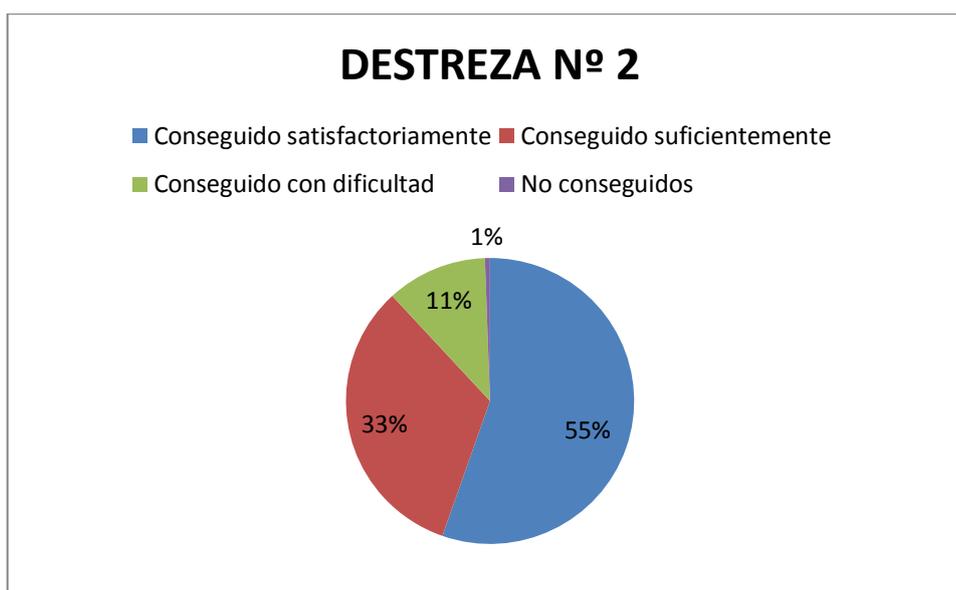
El resultado indica que la mayoría reconoce los conceptos básicos que nos brindan las cualidades expresivas del sonido por lo que se facilita la identificación de la altura y duración del mismo dentro de la escala musical lo que nos beneficiara dentro de la propuesta en el desarrollo de la memoria auditiva.

2.- Muestra un desarrollo gradual del oído que permite percepción.

TABLA 2

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Conseguido satisfactoriamente	83	47%
Conseguido suficientemente	82	46%
Conseguido con dificultad	12	7%
No conseguidos	0	0%
Total	177	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: ficha de observación aplicada a estudiantes
 Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

Se identifica que la mayoría de niños tiene un buen desarrollo de la percepción acústica, pero es necesario que esta se desarrolle de igual manera en todos los estudiantes, facilitándonos la introducción de un nuevo método de aprendizaje musical.

3.- Reconoce visual y oralmente a partir del color las notas de la escala musical

TABLA 3

OPCIÓN DE REPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Conseguido satisfactoriamente	125	71%
Conseguido suficientemente	40	22%
Conseguido con dificultad	12	7%
No conseguidos	0	0%
total	177	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: ficha de observación aplicada a estudiantes
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

La mayoría de niños muestra un alto grado de abstracción en la lectura de grafismos musicales a través del color, indicándonos que es posible reemplazar la partitura tradicional por un nuevo sistema de lectura musical.

4.- Utiliza la digitación apropiada para la interpretación del instrumento

TABLA 4

OPCIÓN DE PREGUNTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Conseguido satisfactoriamente	85	48%
Conseguido suficientemente	53	30%
Conseguido con dificultad	37	21%
No conseguidos	2	1%
total	177	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: ficha de observación aplicada a estudiantes
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

Se ha logrado en la mayoría de los niños una buena técnica de digitación instrumental a través de las guías de aprendizaje respetando los patrones establecidos que van desde la experiencia musical hacia la teoría, lo que nos permite inculcar en ellos el interés por la interpretación musical mediante una nueva propuesta.

5.- Coordina la lectura musical con la interpretación instrumental.

TABLA 5

OPCIÓN DE PREGUNTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Conseguido satisfactoriamente	84	47%
Conseguido suficientemente	53	30%
Conseguido con dificultad	38	22%
No conseguidos	2	1%
Total	177	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: ficha de observación aplicada a estudiantes
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

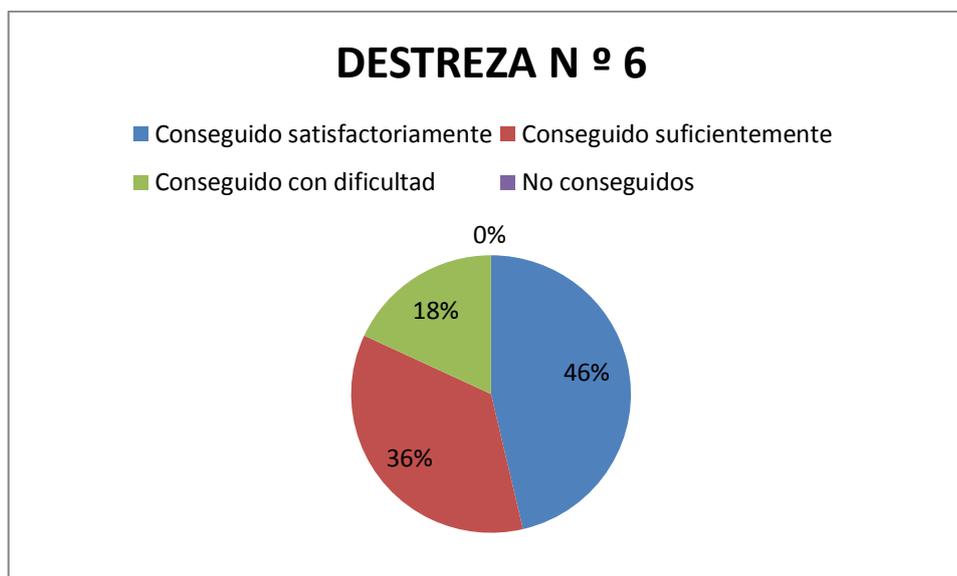
Se ha logrado en la mayoría de estudiantes una transferencia progresiva del concepto visual del color del sonido al sistema de notación tradicional lo que nos permite desarrollar competencias necesarias para la práctica e interpretación musical y a la vez conocer el lenguaje musical rápido, amigable y ágil.

6.- Demuestra precisión rítmica a partir de ejercicios y juegos.

TABLA 6

OPCIÓN DE PREGUNTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Conseguido satisfactoriamente	82	46%
Conseguido suficientemente	63	36%
Conseguido con dificultad	32	18%
No conseguidos	0	0%
Total	177	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: ficha de observación aplicada a estudiantes
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

Se verifica que la mayoría de estudiantes ha incorporado paulatinamente el ritmo mediante el juego, mismo que nos ayudará mejorar su motricidad y sincronización logrando que sea espontaneo en sus manifestaciones rítmicas.

7.- Aplica cadencia y dinámica en la interpretación de melodías.

TABLA 7

OPCIÓN DE PREGUNTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Conseguido satisfactoriamente	82	46%
Conseguido suficientemente	63	36%
Conseguido con dificultad	32	18%
No conseguidos	0	0%
total	177	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: ficha de observación aplicada a estudiantes
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

Los estudiantes en sus interpretaciones han logrado marcar diferentes matices sonoros enriqueciendo las melodías aprendidas, lo que denota en los mismos el gusto por la interpretación musical.

8.- Controla la respiración en los lugares señalados.

TABLA 8

OPCIÓN DE PREGUNTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Conseguido satisfactoriamente	117	66%
Conseguido suficientemente	34	19%
Conseguido con dificultad	24	14%
No conseguidos	2	1%
total	177	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: ficha de observación aplicada a estudiantes
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

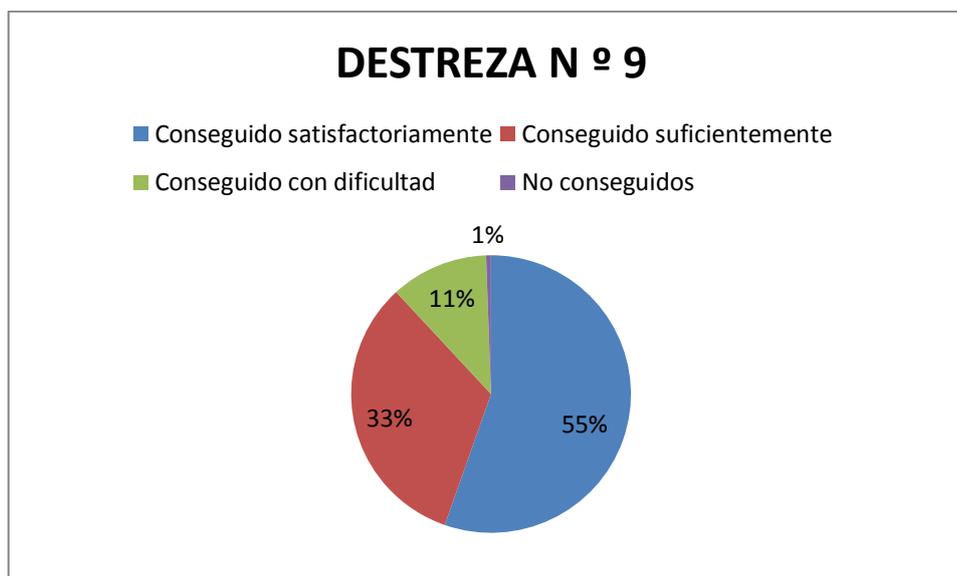
Por medio de los ejercicios de respiración se ha logrado que en su mayoría respete los lugares señalados para la interpretación instrumental técnica que nos ayudara a acentuar mejor los matices musicales en la interpretación.

9.- Mantiene una postura correcta al interpretar el instrumento.

TABLA 9

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Conseguido satisfactoriamente	130	73%
Conseguido suficientemente	28	16%
Conseguido con dificultad	14	8%
No conseguidos	5	3%
total	177	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: ficha de observación aplicada a estudiantes
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucia

INTERPRETACIÓN

Se ha conseguido que los niños mantengan una buena postura en la interpretación del instrumento lo que nos facilita la enseñanza musical.

10.- Manipula, cuida y maneja correctamente el instrumento.

TABLA 10

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Conseguido satisfactoriamente	131	74%
Conseguido suficientemente	24	14%
Conseguido con dificultad	13	7%
No conseguidos	9	5%
total	177	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: ficha de observación aplicada a estudiantes
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

Los estudiantes casi en su totalidad cuidan su instrumento musical de manera adecuada lo que nos indica el grado de responsabilidad desarrollado en los mismos.

11.- Demuestra gusto estético y artístico al interpretar pequeñas melodías.

TABLA 11

OPCION DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Conseguido satisfactoriamente	104	59%
Conseguido suficientemente	52	29%
Conseguido con dificultad	20	11%
No conseguidos	1	1%
total	177	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: ficha de observación aplicada a estudiantes
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

Se ha conseguido el desarrollar paulatino de competencias necesarias para la práctica e interpretación musical lo que nos permite desarrollar un nuevo método que nos ayude a adquirir hábitos y conductas que favorecen su desarrollo integral y el gusto musical.

12.- Valora las producciones musicales propias y disfruta de su realización.

TABLA 12

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Conseguido satisfactoriamente	98	55%
Conseguido suficientemente	58	33%
Conseguido con dificultad	20	11%
No conseguidos	1	1%
Total	177	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: ficha de observación aplicada a estudiantes
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

La mayoría de estudiantes demuestra el gusto musical por lo que a través de esta nueva propuesta se desea también un estímulo para la imaginación y creación, una oportunidad para desarrollar sentimientos que fortalezcan su mundo interior y que les motive disfrutar de la energía compartida que emerge de la práctica musical de conjunto.

4.2 Resultados de las encuestas realizadas a los padres de familia del primer ciclo de educación general básica.

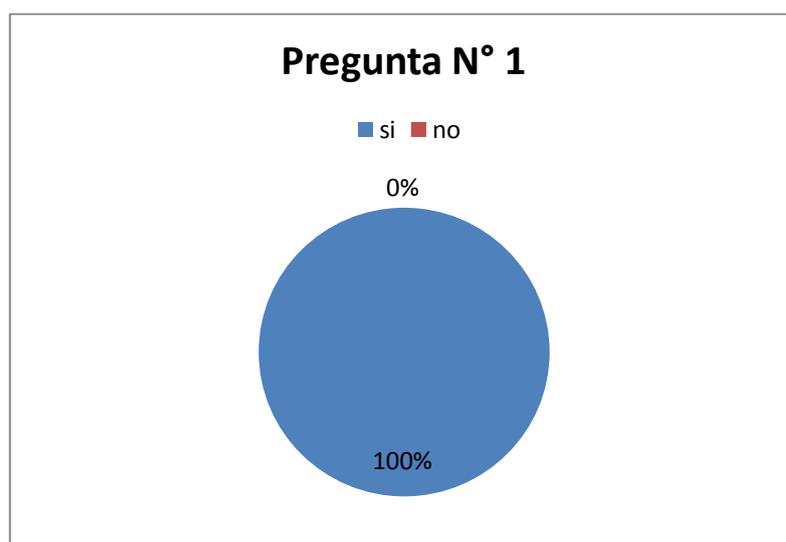
PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

1.- ¿Considera importante que su hijo/a aprenda a interpretar un instrumento musical?

TABLA 1

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	160	100%
No	0	0%
Total	160	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

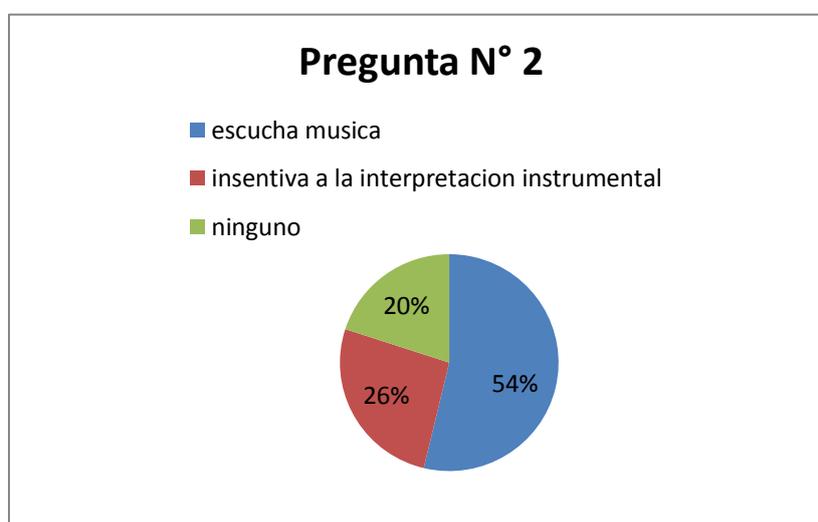
En su totalidad de las personas consideran que en estos tiempos es importante que sus hijos aprendan a interpretar un instrumento musical ya que esto le ayudara a mejorar la concentración, adquirir disciplina, y a un mejor desarrollo de la motricidad fina es decir a obtener un desarrollo integral del niño/a

2.- ¿Cómo estimula en su hijo el conocimiento de Educación Musical en casa?

TABLA 2

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
escucha música	86	54%
incentiva a la interpretación instrumental	42	26%
Ninguno	32	20%
Total	160	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

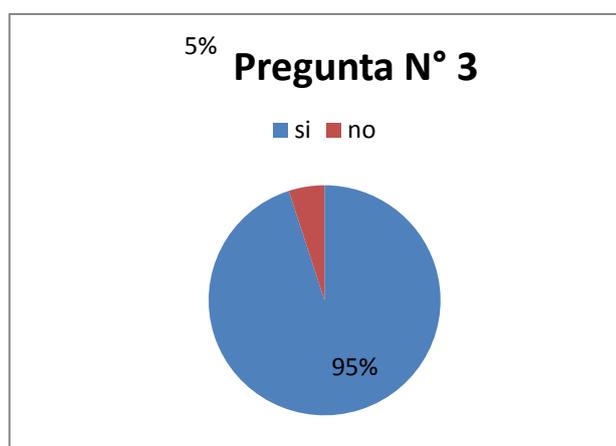
Para incentivar el conocimiento de la educación musical en el hogar la mayoría de los padres de familia optan por porque sus hijos escuchen todo tipo de música en su hogar como también motivan a que sus hijos interpreten el instrumento musical que poseen en su casa lo que los hace participes y responsables del aprendizaje adquirido por el niño en la institución y desarrollan el gusto por la música de manera conjunta.

3.- ¿Considera usted apropiada la técnica de lectura musical mediante la asociación sonido - color en la melódica?

TABLA 3

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	152	95%
No	8	5%
Total	160	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

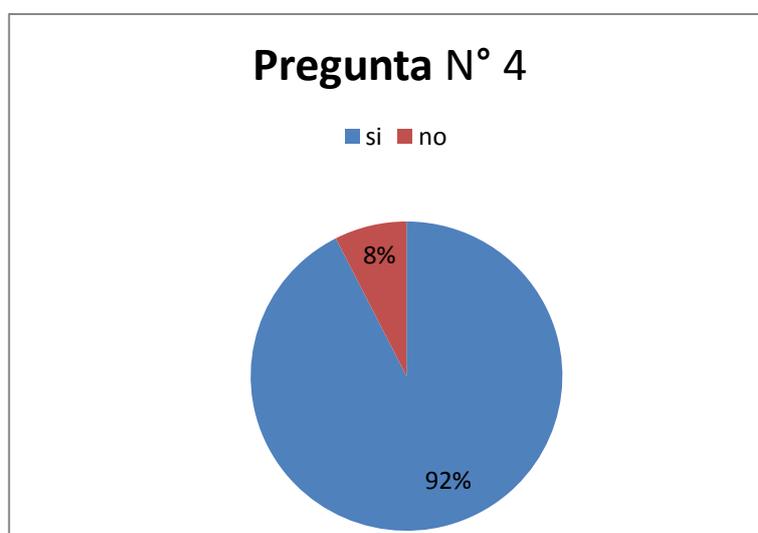
El mayor porcentaje de padres de familia considera apropiado la metodología utilizada por la maestra ya que lo consideran de fácil aprendizaje para el niños/as y la mejor comprensión para los padres de familia que son los encargados de los repasos en el hogar.

4.- ¿Ha evidenciado en su hijo/a el gusto por la práctica instrumental?

TABLA 4

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	148	95%
No	12	5%
Total	160	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

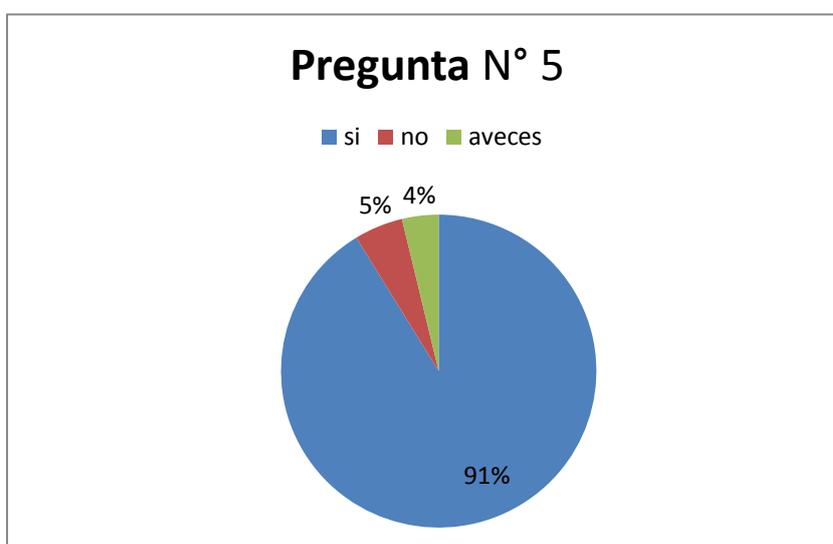
Por medio del método del color del sonido la mayoría de padres de familia evidencian en sus hijos gusto en la interpretación del instrumento musical mismo que nos ayudara a que se desarrolle de mejor manera nuestro trabajo de investigación en base al color del sonido.

5. ¿Aplica las guías de aprendizaje proporcionada por la maestra?

TABLA 5

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	146	91%
no	8	5%
a veces	6	4%
Total	160	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

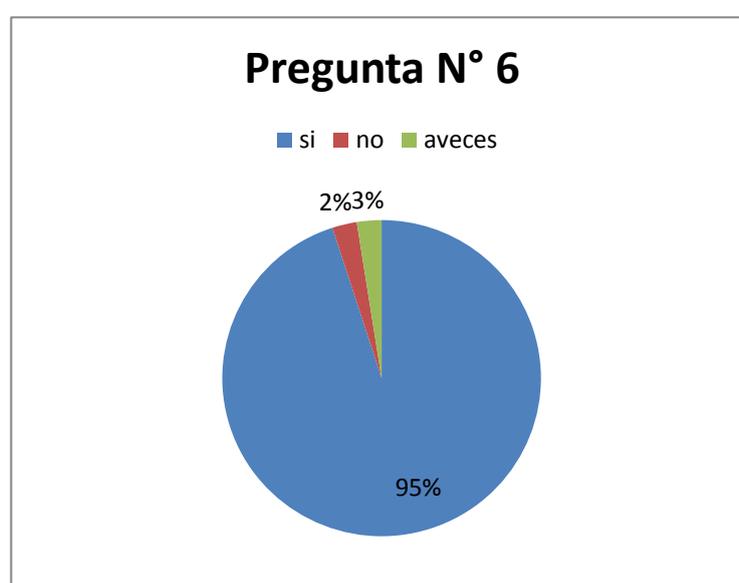
Los padres de familia casi en su totalidad han aplicado con éxito las guías de aprendizaje enviadas al hogar para facilitar el auto aprendizaje en el hogar, lo que nos ayudara a aplicar de mejor manera nuestra propuesta.

6.- ¿Cree Ud. Que comprender mejor los niños/as los contenidos de estudio cuando la maestra utiliza material didáctico audiovisual?

TABLA 6

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	152	95%
No	4	5%
a veces	4	4%
Total	160	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

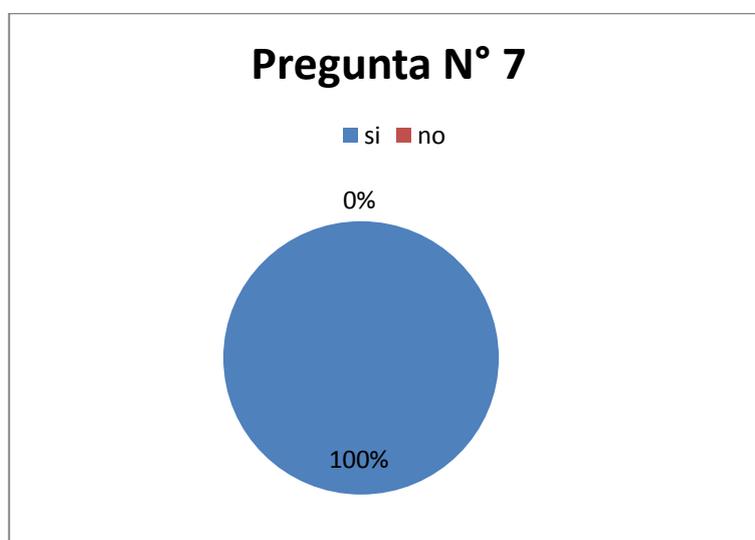
Los padres de familia consideran de suma importancia la utilización de material audiovisual para mejorar la enseñanza aprendizaje en la educación musical lo que nos ayudara a introducir el material audiovisual de manera aceptable en los hogares.

7.- ¿Considera usted que su hijo/a mejoraría sus calificaciones si la maestra de educación musical facilita el material didáctico para el autoaprendizaje en el hogar?

TABLA 7

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	160	95%
No	0	5%
total	160	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

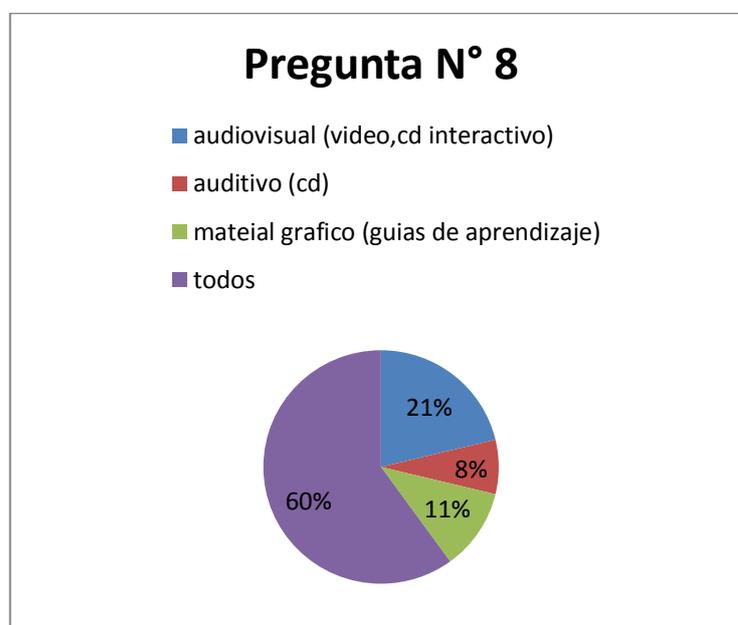
Tenemos en su totalidad la aceptación por parte de los padres de familia ya que consideran mejorar de manera notable las calificaciones de sus hijos en educación musical al proporcionar el material audiovisual para que el niño trabaje en el hogar bajo su supervisión y de esta manera también ser considerado como parte integral del aprendizaje del niño/a.

8.- ¿Qué tipo de material didáctico de autoaprendizaje le ayudaría a su hijo a comprender mejor los contenidos de estudio?

TABLA 8

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
audiovisual (video, cd interactivo)	34	21%
auditivo (cd)	12	8%
Material gráfico (guías de aprendizaje)	18	11%
Todos	96	60%
Total	160	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

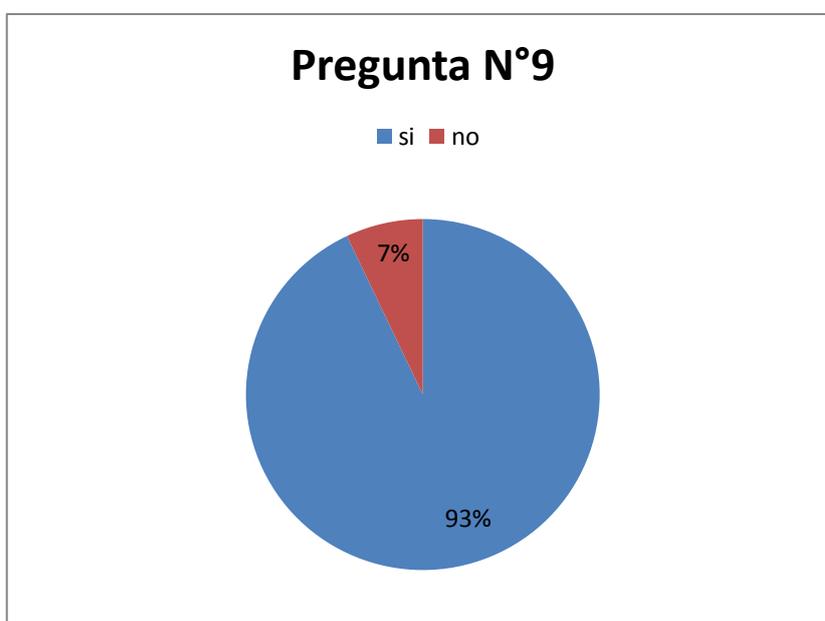
Se ha puesto a consideración de los padres de familia el tipo de material con el que le gustaría que su hijo trabaje en el autoaprendizaje por lo que la mayoría considera que lo apropiado es un material audiovisual sin dejar de lado las guías de aprendizaje los mismos que ayudaran a adquirir un conocimiento significativo.

9.- ¿Posee en su hogar un reproductor de audio – video (DVD, computador)?

TABLA 9

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	158	93%
No	12	7%
Total	160	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

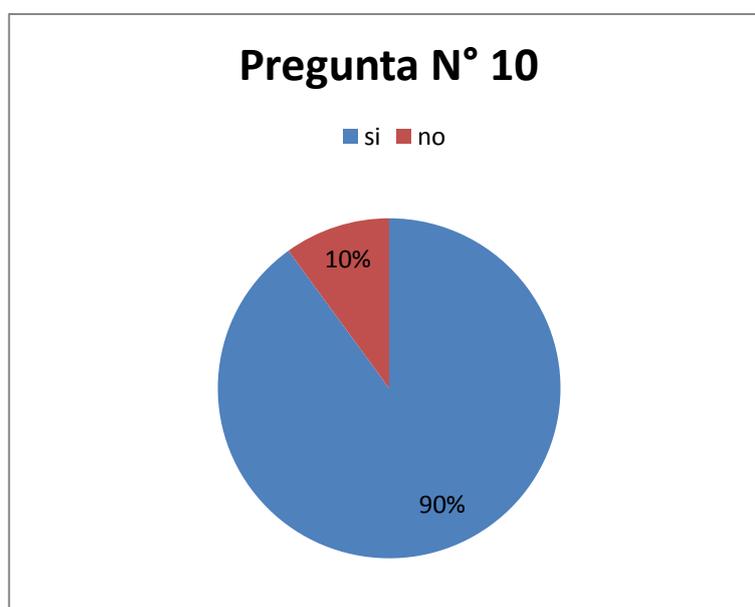
La mayoría de los padres de familia cuentan con un reproductor de videos en su hogar mismo que les servirá a los estudiantes para un mejor repaso de lecciones dentro de casa.

10.- ¿Tiene su hijo/a facilidad de manipular los recursos tecnológicos (DVD, computador)?

TABLA 10

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	144	90%
no	16	10%
total	160	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

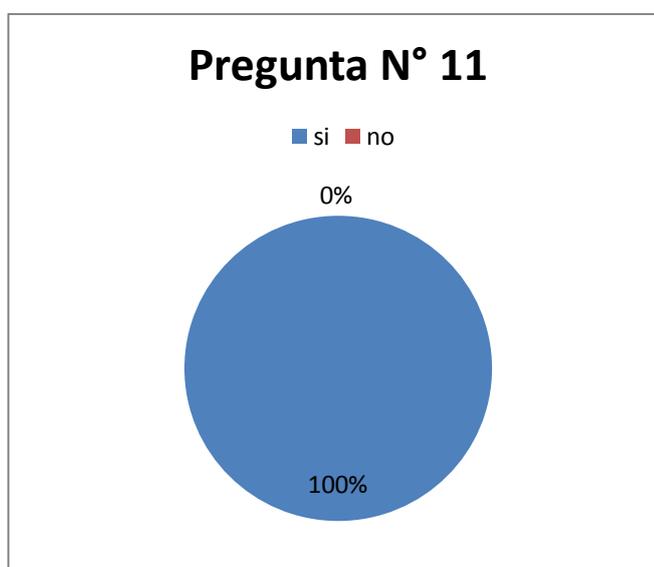
En su totalidad los estudiantes tienen la facilidad de manipular los recursos tecnológicos tales como DVD, o pc lo que le facilita el autoaprendizaje propio del niño sin la ayuda de una persona adulta sino solo de su supervisión.

11.- ¿Considera Ud. Importante la enseñanza de la educación musical a través de la utilización de juegos interactivos?

TABLA 11

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	160	100%
no	0	0%
total	160	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

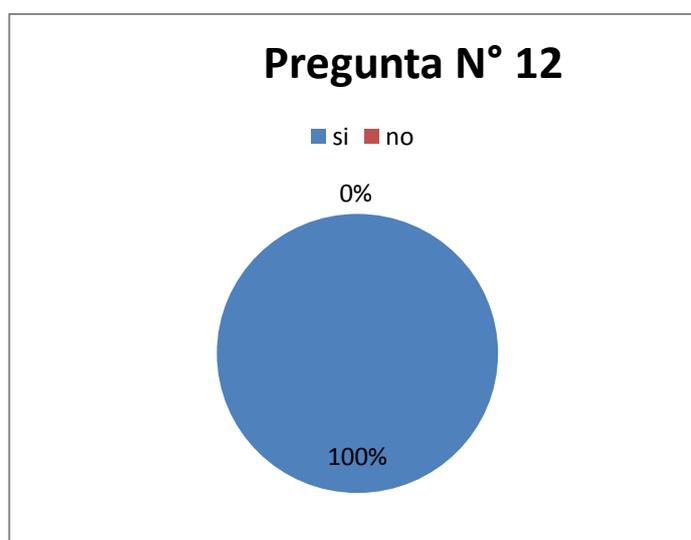
Los padres de familia consideran el juego como parte fundamental para mejorar el aprendizaje de los niños por lo que están de acuerdo con la enseñanza de la educación musical a través de un material visual interactivo.

12.- ¿Le gustara adquirir el material interactivo para el autoaprendizaje musical a un precio módico?

TABLA 12

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	160	100%
no	0	0%
total	160	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

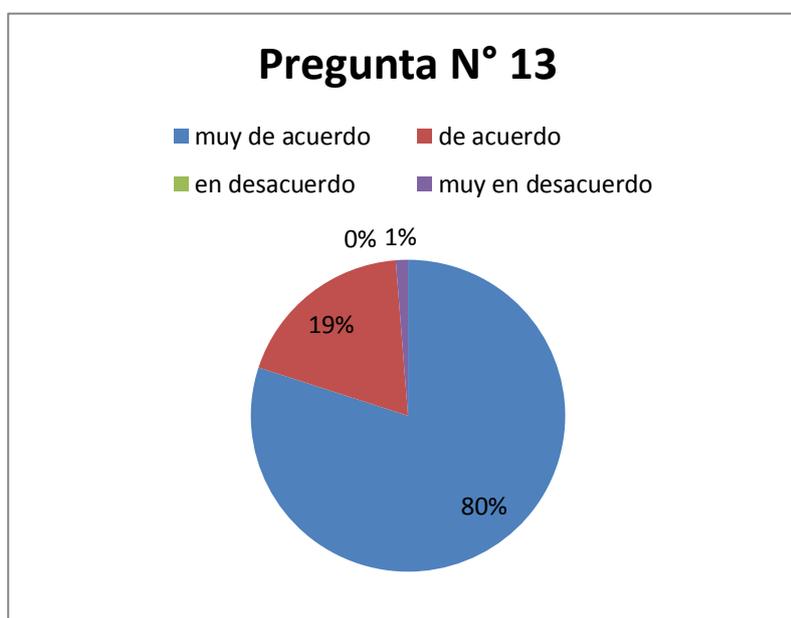
Los padres de familia en su totalidad están dispuestos a adquirir un material audiovisual interactivo a un módico precio y de esa manera apoyar a la educación de sus hijos.

13.- ¿Al adquirir el material interactivo se compromete a la estimulación del autoaprendizaje musical en casa?

TABLA 13

OPCIÓN DE RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
muy de acuerdo	128	80%
de acuerdo	30	19%
en desacuerdo	0	0%
muy en desacuerdo	2	1%
total	160	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia
Elaborado por: Arévalo Gabriela, Guasgua Ana Lucía

INTERPRETACIÓN

Al adquirir el material didáctico interactivo los padres de familia se comprometen a ser un buen uso del mismo y se responsabilizan de repasos en el hogar y contribuir con el buen desarrollo musical del niño/a.

CONTRASTACIÓN

La educación musical de forma tradicional y el escaso tiempo para impartir la materia no nos permite explotar de manera adecuada las competencias de los estudiante y estimular el potencial creativo lo más temprano posible en el nivel infantil en donde aún los niños pueden expresarse libremente.

El maestro de educación musical es el creador de ambientes de aprendizajes de interpretación en los que se acepte el niño con sus aptitudes y limitaciones proporcionándole aprendizajes significativos en donde se sienta seguro de aprender y de desarrollar sus capacidades interpretativas sin temor a ser juzgado y hacerlo responsable y participe de ejercer su propio proceso de aprendizaje dándole la oportunidad de desarrollar sentimientos que fortalezcan su mundo interior y que les motive disfrutar de la energía compartida que emerge de la práctica musical , mediante la introducción de un nuevo método de lectura musical en base a colores hemos facilitado un aprendizaje interpretativo en los niños y niñas a los cuales se les ha aplicado fichas de observación que nos ayude a evidenciar el grado de destreza desarrollado en los estudiantes con los siguientes resultados la mayoría de los niños/as son capaces de identificar los conceptos básicos de la música a través de las cualidades expresivas del sonido, como la altura y duración dentro de la escala musical han desarrollado una buena percepción acústica por medio de la asociación de los sonidos de la escala musical con el color que lo identifica, una buena técnica de digitación instrumental a través de las guías de aprendizaje respetando los patrones establecidos que van desde la experiencia musical hacia la teoría, lo que nos permite inculcar en ellos el interés por la interpretación musical mediante una nueva propuesta.

Para ello es esencial la colaboración de los padres de familia a los cuales se les pregunto qué dificultades encontraron en el aprendizaje musical de sus hijos en casa y supieron manifestar que la metodología del color del sonido les pareció muy acertada y de fácil captación para los niños lo que les ha permitido evidenciar gusto por la música en sus hijos/as al momento de interpretar lecciones aprendidas o explorar y combinar sonidos de manera agradable.

El uso de la tecnología en la actualidad es de suma importancia por lo que se propuso la implementación de un sistema de auto aprendizaje en casa para que la captación de conocimientos sea más clara y amena mediante el juego puesto que ellos cuentan con reproductores de video y los niños casi en su totalidad tiene la facilidad de manipulación consideran de suma importancia la utilización de material audiovisual para mejorar la enseñanza aprendizaje en la educación musical que nos ayude a desarrollar las potencialidades artísticas de los niños/as.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Tomando en cuenta las destrezas musicales alcanzadas por los niños y la opinión de los padres de familia y asumiendo que la educación musical desarrolla y perfecciona la capacidad de desenvolvimiento lingüístico, crea lazos afectivos, socializa, relaja, entre otros, hemos llegado a las siguientes conclusiones son:

a.- La Música es una necesidad para los niños, y gracias a ella han desarrollado la motricidad, la memoria, la sensibilidad, la creatividad, la musicalidad, la afectividad y sus competencias sociales en forma progresiva pero consideramos que nos falta alcanzar un mejor grado de desempeño de lectura musical e interpretación instrumental.

b.- La educación músico artístico en el nivel básico se encuentra relegada, se les da prioridad a las otras materias y de acuerdo al programa de enseñanza se trabaja una hora clase (40 minutos) semanal, esto quiere decir que se le dedica muy poco tiempo a actividades artísticas lo que no facilita el desarrollo total de competencias en todos los niños.

c.- La práctica instrumental es un eje importante en nuestra investigación, por lo general en este ciclo está limitada solo a la enseñanza de canciones y juegos con música, mas no a promover la adquisición de competencias en el desarrollo de motricidad fina y la creatividad, para la interpretación de la melódica como también el gusto por la música.

d.- El papel de los padres y madres de familia juegan un rol muy importante en este proyecto, debido al escaso tiempo con el que cuenta la maestra y a la cantidad de niños que existe en cada aula, ha sido necesario enviar tarea al hogar a través de guías didácticas de aprendizaje siendo el padre/ madre de Familia quien tenga que ser un apoyo en casa lastimosamente no todos están en condición de serlo.

e.- En la actualidad el uso de las Tics es de gran importancia tanto en el aula como en el hogar, tomando en cuenta que en la mayoría de los hogares encuestados encontramos un pc y que los estudiantes la manejan con facilidad es necesario que los padres de familia sean parte de la educación e impulsen el buen uso de la tecnología en el hogar.

5.2 Recomendaciones

a.- Se recomienda a los docentes que imparten educación musical la necesidad de aplicar una nueva técnica de enseñanza musical en la cual se buscará remplazar a la partitura tradicional por un sistema entretenido y de fácil captación, en una partitura de colores facilitando el desarrollo de la lectura musical y la práctica instrumental.

b.- Se sugiere a las autoridades de la institución educativa incrementar en la malla curricular una hora más de Educación Musical teniendo en total dos clases a la semana, mismas que nos ayudaran a mejorar el aprendizaje musical.

c.- Se sugiere a los docentes de educación musical de la aplicación de una enseñanza progresiva que evolucione con el niño y se adapte a sus intereses y capacidades desde la Educación Infantil hasta la Educación Secundaria, y debe ser activa, lúdica, vivencial, globalizadora y creativa por lo que proponemos la inclusión de un nuevo método de educación musical.

d.- Se recomienda a los padres de familia que la música es considerada como un lenguaje de comunicación, donde se precisa de una enseñanza metódica, graduada, motivadora que despierte en los niños el interés y gusto por su práctica junto con la comprensión gradual de los conceptos, elementos y símbolos que la representan la mejor forma de hacerlo que por medio del COLOR DEL SONIDO.

e.- Se recomienda a los padres de familia dar la debida importancia a la tecnología misma que juega un papel muy importante en la formación del ser humano, con la implementación del cd interactivo pretendemos que los mismos sean parte esencial en la formación musical de sus hijos comprometidos desde ya a sumir la responsabilidad de la educación desde el hogar.

CAPÍTULO VI

6.- PROPUESTA ALTERNATIVA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA



“Ayudas audiovisuales en el área de educación musical dirigida a los estudiantes del primer ciclo de educación general básica de la Unidad Educativa Del Milenio “Jatun Kuraka Otavalo” para mejorar la enseñanza – aprendizaje”

AUTORES:

Arévalo Chacón Emilia Gabriela

Guasgua Flores Ana Lucia

DIRECTOR:

Msc. López Raimundo

Ibarra 2013

PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA:

Ayudas audiovisuales en el área de educación musical dirigida a los estudiantes del primer ciclo de educación general básica de la Unidad Educativa Del Milenio “Jatun Kuraka Otavalo” para mejorar la enseñanza – aprendizaje”

6.2 INTRODUCCIÓN:

La tecnología en la actualidad

Hoy en día, la tecnología es parte del sistema de vida de todas las sociedades proporcionando a la misma una amplia variedad de opciones en cuanto a lo que podría ser el destino de la humanidad.

La tecnología se propone mejorar u optimizar nuestro control del mundo real, para que responda de manera rápida y predecible a la voluntad o el capricho de la sociedad, dentro de la industria y de la empresa comercial ya que de nada servirían si sus productos sino responden a las necesidades de los consumidores.

Tradicionalmente la tecnología ha progresado por el método empírico del tanteo y ha estado a la vanguardia en muchos campos que posteriormente adquirieron una sólida base científica. Se dice que los efectos la tecnología constituyen un "impacto". La tecnología derrama sobre la sociedad sus efectos ramificadores sobre las prácticas sociales de la humanidad, así como sobre las nuevas cualidades del conocimiento humano.

Desde los primeros tiempos de la agricultura o desde fines de la Edad del Hierro, la cultura humana ha tenido una tecnología, es decir, la capacidad de modificar la naturaleza en un grado u otro. Se considera que la tecnología proporciona estimables beneficios muy numerosos y ampliamente conocidos. Una mayor productividad proporciona a la sociedad unos excedentes que permiten disponer de más tiempo libre, privilegiar la educación y, de hecho, proseguir la propia labor científica.

Las nuevas tecnologías ya forman parte de las costumbres, hábitos, cultura y relaciones sociales. Están aquí y no parecen que vayan a alejarse pronto. Ahora bien si las nuevas tecnologías han pasado a formar parte de la vida cotidiana, esto no implica la existencia de un proceso de reflexión acerca de su impacto en las formas de pensar y de actuar.

Desde el punto de vista educativo no solo resulta indispensable hacer una reflexión sino, además utilizar esas tecnologías para incorporarlas al acto educativo de manera de que por un lado se exploten sus beneficios y por otro se tenga clara conciencia de sus riesgos y limitaciones.

Al formar parte de la vida desde la primera infancia las nuevas tecnologías como el internet, comunicación satelital, teléfonos celulares y discos versátiles digitales (DVD), entre otras, cambian las formas de aprendizaje y privilegian ante todo la percepción visual a través de la presentación de las imágenes y texto que suceden a gran velocidad.

Es tarea ineludible del educador adentrarse en el mundo de las nuevas tecnologías, asimilar sus lenguajes, contrastar sus esquemas con lo que se pretende inculcar y como meta final hacer uso de sus bondades para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje a sus estudiantes.

Para ello, es necesario que el educador conozca las nuevas tecnologías y la forma en cada una de ellas puede utilizarse para transmitir conocimientos y competencias de acuerdo con las teorías pedagógicas. Por ejemplo, un entorno virtual de aprendizaje por computadora puede ser un ambiente magnífico para ejercer la teoría constructivista en cambio un mensaje tutorial reflejara las características del enfoque conductista, en estas nuevas tecnologías la información se transmite básicamente a través de dos sentidos: visual y auditivo puesto que la imagen facilita la explicación de las estructuras y partes, además de que puede ser fácilmente cargada de emociones. El audio o sonido esencia de la música nos induce a la reflexión e interiorización del conocimiento, a la vez que exige atención y concentración lo que nos ayudara a facilitar la asociación y la memorización. *La música es tan innata en el ser humano como lo es el hablar y el caminar.* Un sistema educativo de calidad ha de ofertar una sólida formación académica y profesional de tal manera que sepa adaptar su actuación docente diaria a los avances del conocimiento científico, técnico y pedagógico.

La investigación planteó que los niños y niñas reciban una adecuada educación musical en sus primeras edades escolares por medio de la utilización del lenguaje visual donde manifestarán un mayor índice de creatividad a la hora, por ejemplo, de resolver problemas y tareas que exigen respuestas no convencionales. Así como que también podrán potenciar su desarrollo intelectual.

La enseñanza-aprendizaje de la Educación Musical en los niños potencia el desarrollo de la capacidad creadora y su desarrollo intelectual, aquellos niños sometidos al programa de sesiones de creatividad musical van a mostrar un incremento significativo en sus niveles de fluidez, imaginación y originalidad.

6.3 JUSTIFICACIÓN:

Todos parecemos coincidir al hablar de las bondades de las TIC en las aulas de música. Sin embargo, existen pocos estudios que permitan conocer cuál es el uso que realmente se hace de ellas. Sabemos que aunque las tecnologías ofrecen infinitas posibilidades, no tienen el potencial de promover por sí mismas la innovación. Por ello, revisar y repensar cómo, cuándo y para qué usarlas en clase es una tarea obligada para todo el profesorado.

Mucho se ha investigado y escrito en los últimos años sobre las nuevas maneras de comunicarnos, relacionarnos, conocer, aprender, pensar, representar y transmitir información, ideas y creaciones en una sociedad mediada por las tecnologías, a la que generalmente nos referimos como Sociedad de la Información. También sobre el impacto del nuevo paradigma tecnológico sobre la educación y la necesaria transformación de los enfoques, escenarios y prácticas educativas. La educación musical no ha estado al margen de estos debates aunque, en comparación con otras áreas, se han realizado pocos estudios que permitan conocer cuál es el uso que se hace de las TIC en las clases de música.

En este sentido, debemos recordar que, cada vez más, los niños y jóvenes que habitan nuestras aulas son usuarios experimentados de recursos y productos musicales, audiovisuales y multimedia realizados con herramientas tecnológicas y se sienten generalmente motivados a la hora de participar de experiencias propias de las culturas musicales y creativas digitales dentro y fuera de las aulas. Esta realidad plantea nuevos e interesantes desafíos para quienes se dedican a la educación musical por lo es necesario desarrollar nuevos métodos tecnológicos que faciliten la enseñanza aprendizaje.

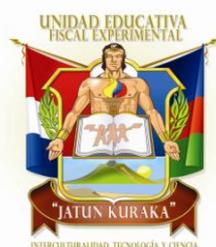
Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) aplicadas como herramienta a la enseñanza deben preparar al sujeto para buscar la información, valorarla, seleccionarla, estructurarla e incorporarla a su propio cuerpo de conocimiento de una forma interactiva, lo que implica de alguna manera su capacidad de recordar. En la cultura audiovisual dominante en la actualidad se debe tratar de preparar al sujeto para interpretar y comprender la imagen y el sonido, analizarlos y construir nuevos mensajes.

La escuela es un espacio que proporciona la utilización de lenguajes expresivos por ser éstos un importante medio de comunicación y de fomento del espíritu crítico.

6.4 OBJETIVO GENERAL:

Facilitar la lectura musical e interpretación instrumental a través de un método multimedia interactivo musical, con aplicaciones creativas y lúdicas para mejorar el aprendizaje musical en el aula favoreciendo la participación activa de los niños y el autoaprendizaje en el hogar.

6.5 UBICACIÓN SECTORIAL O FÍSICA:



La Unidad Educativa del Milenio Jatun Kuraka Otavalo, se encuentra ubicada en la ciudad de Otavalo provincia de Imbabura en el Barrio San Juan, Ciudadela Yanayacu, en la Calle Julia Mosquera de Rosero y Av. Pedro Pérez Pareja. La Unidad del Milenio ofrece a la comunidad educativa, la posibilidad de acceder a internet, aulas virtuales con pantallas digitales, videos didácticos, enciclopedias interactivas.

En este plantel educativo está formando a 956 estudiantes desde Educación Inicial hasta Décimo grado de Educación Básica, el cuerpo docente, administrativo y de servicios está conformado por 52 personas y el Rector de la institución Magíster Rolando Encalada.

RESEÑA HISTORICA DE LA INSTITUCIÓN

Con fecha 7 de mayo del mismo año, el señor Director Provincial de Educación con una comisión de la DINSE como primicia, hace conocer que por decisión de la cartera de educación en la persona de su Ministro Lic. Raúl Vallejo se unifican las escuelas “Antonio Granda Centeno” y “Jaime Roldós Aguilera” a cambio se beneficiarían con una construcción de carácter monumental que se denominaría unidad educativa del milenio con su proyecto “Jaime Roldós Aguilera”, apta para albergar en sus espacios a por lo menos 800 estudiantes. Esta estructura se construiría en los espacios y área física del barrio san Juan donde funcionaba la escuela Jaime Roldós Aguilera.

Un día 8 de mayo del 2008, con cielo límpido y sol radiante, el Señor Ministro de Educación Lic. Raúl Vallejo colocaba la primera piedra.

El día 13 de abril del 2009, glorioso y emblemático día del maestro, el Economista Rafael Correa Delgado Presidente Constitucional de la República, el Lic. Raúl Vallejo Ministro de Educación, y el Arq. Edison

Vallejo Director Nacional de la DINSE, por todo lo alto con bombos y platillos, entregaban e inauguraban en la provincia, justo en Otavalo, valle del amanecer la Unidad Educativa Fiscal Experimental “Jatun Kuraka Otavalo” sinónimo de hombre fuerte nacido en las entrañas de uta Wuallu- la casa de la pradera, que desde su nacimiento es y será una institución con éxito.

Con Acuerdo Ministerial N° 00142-09 del 17 de abril del 2009 se cierra un capítulo de este peregrinaje, sacrificado pero valioso que es y será la casa del saber, a donde se erradique la ceguera de la ignorancia, se haga grande al niño, al joven, columnas donde se levantarán los nuevos líderes que dirigirán los destinos del país.

MISIÓN.

Somos una institución eficiente dedicada a brindar una Educación de calidad y potencializándola con una Administración innovadora y un equipo humano profesional altamente capacitado, comprometido con la aplicación de procesos de enseñanza y aprendizaje tendiente a la formación integral del estudiante, propiciando el desarrollo de la inteligencia, de la crítica reflexiva para que se desenvuelva eficazmente en la sociedad y sea capaz de tomar sus propias decisiones de manera acertada y oportuna.

VISIÓN.

Nos proponemos ser una institución líder en la Educación General Básica nacional, sobre la base de una infraestructura de primer orden, equipamiento con tecnología de punta, un personal altamente calificado, capacitado para fortalecer el accionar de procesos de enseñanza y

aprendizajes innovadores, significativos y entregar personas críticas, creativas, con valores y actitudes humanísticas, amantes de la naturaleza, que satisfagan los requerimientos de la sociedad, la ciencia y la tecnología moderna.

PERFIL DEL NIÑO DE 6 A 8 AÑOS:

Características intelectuales

- Desarrollan rápidamente sus destrezas mentales.
- Sus ideas se basan en experiencias tangibles y en hechos concretos.
- Aprende palabras nuevas, lo que le permite ir abriéndose al pensamiento abstracto.
- Observa e investiga todo lo que lo rodea.
- Las rabieta son sustituidas por discusiones, comienza a entender por qué no tiene que hacer lo “prohibido”.
- Suele mezclar ideas imaginarias con datos de la realidad, pero poco a poco se va aclarando.
- No posee una visión global de la realidad ni relaciona las partes con el todo.
- Aprenden mejores maneras de describir sus experiencias, sus ideas y sentimientos.

Características afectivas

- Entre los 6 y 8 años nace la intimidad. Respeta sus lugares, esconde tesoros, tiene sus pertenencias.
- Hay un mayor asentamiento de su personalidad: en esta edad se observa al adulto del mañana.

- Se despiertan los sentimientos de adaptación al entorno: le da importancia a quienes le manifiestan cariño o interés por sus actividades.
- Imita a las personas que le demuestran afecto. Juega a cumplir con los roles que admira: mamá, papá, el doctor, la señorita.

Desarrollo social

- La escuela desarrolla la vida social: genera otros vínculos ajenos a la familia.
- Se despierta la necesidad de tener amigos: no se queja tanto de los demás, comparte sus pertenencias y es más leal con el grupo.
- Es la edad típica e las comparaciones (especialmente, con sus hermanos o con sus amigos). El niño no se fija en lo alto que es él sino en quién es el más alto de la clase.

Madurez

- Primer paso de madurez: adquieren mucha fuerza las relaciones que establecen fuera del hogar.
- Toma conciencia de los buenos y los malos amigos.
- Controla más su cuerpo, sus sentimientos y su conducta.
- Es más independiente.
- Se da cuenta de que en casa no hace falta aparentar ya que lo quieren como es.

6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA



MÉTODO:

Este sistema entiende la **música como un lenguaje de comunicación**, donde se precisa de una enseñanza metódica, graduada, motivadora que despierte en los niños el interés y gusto por su práctica junto con la comprensión gradual de los conceptos, elementos y símbolos que la representan.

ARCO IRIS MUSICAL es un método que desde la perspectiva del juego y la creación establece asociaciones que derriban toda dificultad de la enseñanza y aprendizaje de la música, logrando despertar en todos los niños el interés y gusto por la práctica musical y comprensión gradual de los conceptos, elementos y símbolos de su propio lenguaje a través del color y las imágenes.

CUÁLES SON LAS ESTRATÉGIAS DEL MÉTODO

- En la primera etapa, **reemplaza la partitura tradicional** por un sistema con forma entretenida y de fácil captación. Se transforma en una partitura de figuras musicales de colores.
- **Resuelve el problema del alto grado de abstracción** de los códigos de notación musical tradicional.
- Por este medio, los niños acceden a la **lectura y creación de propias canciones**, mediante el juego, los colores y la representación gráfica del sonido, el tiempo y el espacio.

- La **respuesta de los niños es inmediata**, la comprensión y práctica musical es **motivante**. Muestra resultados concretos desde la primera clase.
- **Es de fácil aplicación** y a los profesores les resuelve la difícil tarea de enseñar música a niños.
- **Gradualmente**, el método comprende los pasos necesarios para realizar la transferencia **al sistema de notación musical tradicional**.

DESARROLLO DEL MÉTODO:

- Etapa Inicial: 6 a 7 años

Práctica de elementos básicos de la música

Asociación nota-color, de los primeros cinco sonidos de la escala de DO mayor.

Práctica de ritmos simples

Práctica de canciones que incorporan visualmente los conceptos de altura y duración del sonido a través de imágenes activas y lúdicas donde el niño participa del aprendizaje.

Juegos interactivos

Utilización de melódica y guías de aprendizaje

- Etapa de transición: 7 a 8 años

Práctica de repertorio gradualmente más complejo

Transferencia progresiva del concepto visual de ARCOIRIS MUSICAL al sistema de notación tradicional.

Juegos interactivos

Conocimiento inicial de conceptos musicales

Ejercitación vocal, transporte.

Práctica gradualmente más exigente con los instrumentos utilizando los ocho sonidos de la escala musical.

- Etapa de profundización: 8 a 12 años

Práctica de repertorio vinculado a estilos, compositores

Fortalecimiento de la lectura musical en la notación tradicional

Gradual profundización de términos, conceptos del lenguaje musical

Expresión, interpretación y creación musical

BENEFICIOS DEL MÉTODO

ARCO IRIS MUSICAL es de fácil aplicación; promueve un aprendizaje rápido, amigable, ágil y ofrece un variado material didáctico audiovisual palpable y concreto para su aplicación en la educación del primer ciclo de educación básica.

ARCO IRIS MUSICAL ofrece un programa audiovisual donde a través de un repertorio didáctico e infantil los niños desarrollan las habilidades necesarias para la práctica e interpretación musical en la melódica junto con conocer el lenguaje musical y adquirir hábitos y conductas que favorecen su desarrollo integral.

ARCO IRIS MUSICAL es también un estímulo para la imaginación y creación, una oportunidad para desarrollar sentimientos que fortalezcan su mundo interior y que les motive disfrutar de la energía compartida que emerge de la práctica musical de conjunto.

ARCO IRIS MUSICAL es una herramienta multimedia activa y lúdica donde el niño participa del aprendizaje haciendo realidad las propiedades benéficas atribuidas a la práctica musical y esperamos, en el corto plazo, el desarrollo del niño en ámbitos tan importantes como:

- La adquisición de hábitos, normas y conductas necesarias para la convivencia escolar y social.
- Desarrollo de su capacidad de comunicación favoreciendo otras áreas de aprendizaje como las matemáticas y el lenguaje verbal.
- Resultados inmediatos que dan cuenta de la acción y reacción con que fluye el aprendizaje desde la primera clase.
- Ofrecer a los niños una práctica que les reportará alegrías, les permite expresarse, sentirse valorados y compartir con otros.
- Mayor conectividad neuronal.

ASOCIACIÓN DEL COLOR CON LAS NOTAS MUSICALES EN EL METODO ARCOIRIS MUSICAL

Este método consiste en asignar un color distinto a cada nota partiendo de los colores primarios seguido por los secundarios hasta completar la escala musical como se muestra en el siguiente cuadro.

COLOR	NOTA	ASOCIACION
	DO	Primer color primario que aprenden los niños.
	RE	Segundo color primario que aprenden los niños.
	MI	Tercer color primario que aprenden los niños.
	FA	Cuarto color que aprenden los niños al combinar el amarillo y rojo.
	SOL	Quinto color que aprenden los niños al combinar el amarillo y azul.
	LA	Sexto color que aprenden los niños combinando el azul y rojo.
	SI	Séptimo color que aprenden los niños al combinar rojo y blanco.
	do	Octavo color que aprenden los niños al combinar el azul y blanco.

COLORES DE LA ESCALA MUSICAL EN EL TECLADO



DISEÑO DE PERSONAJES:

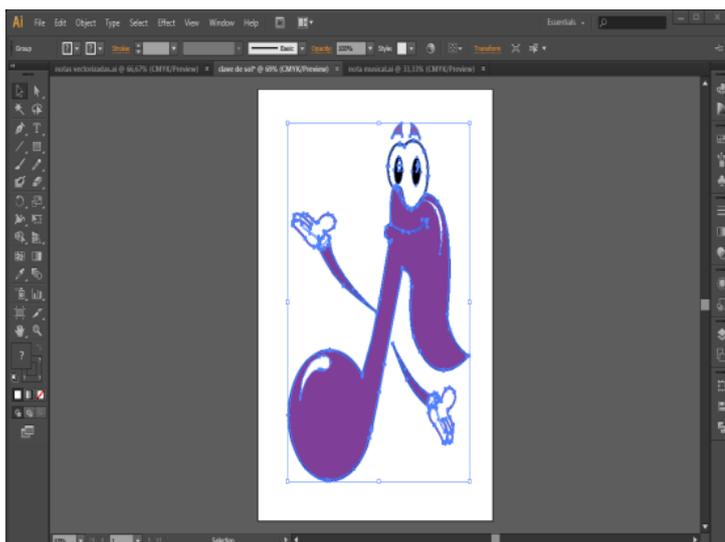
Para iniciar con el diseño del material audiovisual comenzamos con crear personajes musicales con la herramienta de ilustrador Cs5, con

rasgos sencillos, colores brillantes y alegres con los cuales se identifiquen los niños/as los cuales nos ayudaran a facilitar la enseñanza-aprendizaje complementando el trabajo del maestro en el aula dentro del área de educación musical, así tenemos a nuestros amigos:

SEÑOR SONIDO



CHETA



DISEÑO DE PLANTILLAS CD INTERACTIVO

- Para el siguiente modelo de plantilla hemos empezado con la primera que será la presentación del cd interactivo.

INTERFAZ No 1	
INICIO	
	<p>ACCIONES:</p> <p>Dentro de la primera presentación del cd ARCO IRIS MUSICAL encontraremos una botonera ubicada en la parte inferior en forma horizontal la cual nos ayudará a interactuar con el usuario.</p> <p>PRESENTACIÓN CANCIONERO PARTITURAS PIANO INTERACTIVO JUGUEMOS</p> <p>En la parte superior derecha encontramos el botón de ayuda representada con un signo de interrogación?</p>
MÉTODO DE ACCIÓN:	
El usuario interactuará presionando cada uno de los botones que se encuentra en la INTERFAZ inicio y podrá acceder a la navegación.	

- En el siguiente modelo de plantilla mostraremos lo que será la presentación en texto del CD interactivo.

INTERFAZ No2	
<p>PRESENTACIÓN</p> 	<p>ACCIONES: PRESENTACIÓN</p> <p>ARCOIRIS MUSICAL es una ayuda audiovisual dirigida al aprendizaje del lenguaje musical en primer ciclo de educación general básica como una herramienta diseñada para reforzar los conocimientos. Las actividades y juegos pueden ser utilizados en aulas de informática, aulas de música provistas de ordenador o pizarra digital y en los propios hogares para reafirmar los contenidos de música impartidos con la ayuda de los padres de familia.</p>
<p>MÉTODO DE ACCIÓN: El usuario interactúa haciendo clic en el botón presentación y se desplegará el texto donde se muestra el objetivo del material de trabajo, el botón inicio nos ayudará a regresar a la ventana principal.</p>	

- En el siguiente modelo de plantilla mostraremos lo que será el contenido del cancionero.

INTERFAZ No3	
<p>CANCIONERO</p> 	<p>ACCIONES: CANCIONERO: Se presenta el listado de canciones didácticas que el niño/a irá aprendiendo según el grado de dificultad a lo largo de su aprendizaje musical, este listado cuenta con diez canciones.</p> <p>Ya lloviendo esta Din, don, dan El parque Dos ranitas Que llueva El balcón Brilla, brilla estrellita Los pollitos La naranja</p>
<p>METODO DE ACCION: El usuario interactúa haciendo clic cada uno de los botones del cancionero mismos que los lleva a observar y escuchar la canción elegida, el botón inicio nos ayudará a regresar a la ventana principal.</p>	

- En el siguiente modelo de plantilla mostraremos la primera canción con los sonidos DO Y RE.

INTERFAZ No5	
<p>CANCIÓN: YA LLOVIENDO ESTÁ</p> 	<p>ACCIONES:</p> <p>Se presenta la primera canción creada con dos notas musicales DO de color amarillo y RE de color azul.</p> <p>El botón PLAY nos da la opción de iniciar la canción, misma que se escuchará al tiempo que las teclas del piano irán actuando juntos con la animación al ritmo de la melodía indicándonos el proceso de la canción a través del color.</p> <p>El botón STOP nos da la opción de detener la melodía y la animación el momento que lo deseemos.</p> <p>En la parte inferior horizontal encontramos la botonera con el listado de canciones lo que nos facilita el acceso a otra melodía en forma inmediata.</p>
<p>MÉTODO DE ACCIÓN:</p> <p>El usuario interactúa haciendo clic en los botones PLAY Y STOP para producir la melodía, la botonera del cancionero para la elección de la canción y el botón inicio para regresar a la ventana principal.</p>	

- En el siguiente modelo de plantilla mostraremos la canción con los sonidos DO, RE, MI.

INTERFAZ No6	
CANCIÓN: DIN DON DAN	
	<p>ACCIONES:</p> <p>Se presenta la segunda canción creada con tres notas musicales DO de color amarillo, RE de color azul y Mí de color rojo.</p> <p>El botón PLAY nos da la opción de iniciar la canción, misma que se escuchará al tiempo que las teclas del piano irán actuando juntos con la animación al ritmo de la melodía indicándonos el proceso de la canción a través del color.</p> <p>El botón STOP nos da la opción de detener la melodía y la animación el momento que lo deseemos.</p> <p>En la parte inferior horizontal encontramos la botonera con el listado de canciones lo que nos facilita el acceso a otra melodía en forma inmediata.</p>
<p>MÉTODO DE ACCIÓN:</p> <p>El usuario interactúa haciendo clic en los botones PLAY Y STOP para producir la melodía, la botonera del cancionero para la elección de la canción y el botón inicio para regresar a la ventana principal.</p>	

- En el siguiente modelo de plantilla mostraremos la canción con los sonidos DO, RE, MI, FA

INTERFAZ No7	
<p>CANCIÓN: EN EL PARQUE</p> 	<p>ACCIONES:</p> <p>Se presenta la tercer canción creada con cuatro notas musicales DO de color amarillo, RE de color azul y Mi de color rojo y FA de color anaranjado.</p> <p>El botón PLAY nos da la opción de iniciar la canción, misma que se escuchará al tiempo que las teclas del piano irán actuando juntos con la animación al ritmo de la melodía indicándonos el proceso de la canción a través del color.</p> <p>El botón STOP nos da la opción de detener la melodía y la animación el momento que lo deseemos.</p> <p>En la parte inferior horizontal encontramos la botonera con el listado de canciones lo que nos facilita el acceso a otra melodía en forma inmediata.</p>
<p>MÉTODO DE ACCIÓN:</p> <p>El usuario interactúa haciendo clic en los botones PLAY Y STOP para producir la melodía, la botonera del cancionero para la elección de la canción y el botón inicio para regresar a la ventana principal.</p>	

- En el siguiente modelo de plantilla mostraremos la canción con los sonidos DO, MI, SOL

INTERFAZ No8	
<p>CANCIÓN: DOS RANITAS</p> 	<p>ACCIONES:</p> <p>Se presenta la cuarta canción con tres notas musicales utilizando notas saltadas. DO de color amarillo, Mi de color rojo y SOL de color verde.</p> <p>El botón PLAY nos da la opción de iniciar la canción, misma que se escuchará al tiempo que las teclas del piano irán actuando juntos con la animación al ritmo de la melodía indicándonos el proceso de la canción a través del color.</p> <p>El botón STOP nos da la opción de detener la melodía y la animación el momento que lo deseemos.</p> <p>En la parte inferior horizontal encontramos la botonera con el listado de canciones lo que nos facilita el acceso a otra melodía en forma inmediata.</p>
<p>MÉTODO DE ACCIÓN:</p> <p>El usuario interactúa haciendo clic en los botones PLAY Y STOP para producir la melodía, la botonera del cancionero para la elección de la canción y el botón inicio para regresar a la ventana principal.</p>	

- En el siguiente modelo de plantilla mostraremos la canción con los sonidos DO, RE, MI, FA, SOL

INTERFAZ No9	
<p>CANCIÓN: QUE LLUEVA</p> 	<p>ACCIONES:</p> <p>Se presenta la quinta canción como un refuerzo del sonido SOL de color verde.</p> <p>El botón PLAY nos da la opción de iniciar la canción, misma que se escuchará al tiempo que las teclas del piano irán actuando juntos con la animación al ritmo de la melodía indicándonos el proceso de la canción a través del color.</p> <p>El botón STOP nos da la opción de detener la melodía y la animación el momento que lo deseemos.</p> <p>En la parte inferior horizontal encontramos la botonera con el listado de canciones lo que nos facilita el acceso a otra melodía en forma inmediata.</p>
<p>MÉTODO DE ACCIÓN:</p> <p>El usuario interactúa haciendo clic en los botones PLAY Y STOP para producir la melodía, la botonera del cancionero para la elección de la canción y el botón inicio para regresar a la ventana principal.</p>	

- En el siguiente modelo de plantilla mostraremos la canción con los sonidos DO, RE, MI, FA, SOL, LA

INTERFAZ No10	
<p>CANCIÓN: EL BALCÓN</p> 	<p>ACCIONES:</p> <p>Se presenta la sexta canción creada con seis sonidos musicales DO de color amarillo, RE de color azul y MI de color rojo, FA de color anaranjado, SOL de color verde y LA de color morado.</p> <p>El botón PLAY nos da la opción de iniciar la canción, misma que se escuchará al tiempo que las teclas del piano irán actuando juntos con la animación al ritmo de la melodía indicándonos el proceso de la canción a través del color.</p> <p>El botón STOP nos da la opción de detener la melodía y la animación el momento que lo deseemos.</p> <p>En la parte inferior horizontal encontramos la botonera con el listado de canciones lo que nos facilita el acceso a otra melodía en forma inmediata.</p>
<p>MÉTODO DE ACCIÓN:</p> <p>El usuario interactúa haciendo clic en los botones PLAY Y STOP para producir la melodía, la botonera del cancionero para la elección de la canción y el botón inicio para regresar a la ventana principal.</p>	

- En el siguiente modelo de plantilla mostraremos la canción con los sonidos DO, RE, MI, FA, SOL, LA

INTERFAZ No10	
<p>CANCIÓN: BRILLA, BRILLA ESTRELLITA</p>  <p>Brilla brilla estrellita</p> <p>DO RE MI FA SOL LA</p> <p>Inicio</p> <p>Lloviendo esta Diñ, doñ, doñ El parque Dos ranjitas Que llueva El balcon Brilla estrellita Pescador Los palitos La naranja</p>	<p>ACCIONES:</p> <p>Se presenta la séptima canción como un refuerzo del sonido LA de color morado.</p> <p>El botón PLAY nos da la opción de iniciar la canción, misma que se escuchará al tiempo que las teclas del piano irán actuando juntos con la animación al ritmo de la melodía indicándonos el proceso de la canción a través del color.</p> <p>El botón STOP nos da la opción de detener la melodía y la animación el momento que lo deseemos.</p> <p>En la parte inferior horizontal encontramos la botonera con el listado de canciones lo que nos facilita el acceso a otra melodía en forma inmediata.</p>
<p>MÉTODO DE ACCIÓN:</p> <p>El usuario interactúa haciendo clic en los botones PLAY Y STOP para producir la melodía, la botonera del cancionero para la elección de la canción y el botón inicio para regresar a la ventana principal.</p>	

- En el siguiente modelo de plantilla mostraremos la canción con los sonidos SOL, LA, SI

INTERFAZ No11	
<p>CANCIÓN: PESCA, PESCA, PESCADOR</p>  <p style="font-size: small;">Lloviendo erba. Din don dan. El parque. Dos ranjitas. Que llueva. El balcon. Brillo estrellita. Pescador. Los pollitos. La naranja.</p>	<p>ACCIONES:</p> <p>Se presenta la octava canción con tres notas musicales utilizando notas saltadas. SOL de color verde, LA de color morado y SI de color rosado. Aquí el niño tendrá la opción de utilizar una nueva digitación.</p> <p>El botón PLAY nos da la opción de iniciar la canción, misma que se escuchará al tiempo que las teclas del piano irán actuando juntos con la animación al ritmo de la melodía indicándonos el proceso de la canción a través del color.</p> <p>El botón STOP nos da la opción de detener la melodía y la animación el momento que lo deseemos.</p> <p>En la parte inferior horizontal encontramos la botonera con el listado de canciones lo que nos facilita el acceso a otra melodía en forma inmediata.</p>
<p>MÉTODO DE ACCIÓN:</p> <p>El usuario interactúa haciendo clic en los botones PLAY Y STOP para producir la melodía, la botonera del cancionero para la elección de la canción y el botón inicio para regresar a la ventana principal.</p>	

- En el siguiente modelo de plantilla mostraremos la canción con la escala musical.

INTERFAZ No12	
<p>CANCIÓN: LOS POLLITOS</p> 	<p>ACCIONES:</p> <p>Se presenta la novena canción utilizando la escala musical completa adicionando a los demás sonidos el último sonido do agudo de color celeste. Aquí el niño tendrá la opción de utilizar una nueva digitación.</p> <p>El botón PLAY nos da la opción de iniciar la canción, misma que se escuchará al tiempo que las teclas del piano irán actuando juntos con la animación al ritmo de la melodía indicándonos el proceso de la canción a través del color.</p> <p>El botón STOP nos da la opción de detener la melodía y la animación el momento que lo deseemos.</p> <p>En la parte inferior horizontal encontramos la botonera con el listado de canciones lo que nos facilita el acceso a otra melodía en forma inmediata.</p>
<p>MÉTODO DE ACCIÓN:</p> <p>El usuario interactúa haciendo clic en los botones PLAY Y STOP para producir la melodía, la botonera del cancionero para la elección de la canción y el botón inicio para regresar a la ventana principal.</p>	

- En el siguiente modelo de plantilla mostraremos la canción con la escala musical. REFUERZO

INTERFAZ No13	
<p>CANCIÓN: LA NARANJA</p> 	<p>ACCIONES:</p> <p>Se presenta la última canción con la escala musical completa aquí el niño será capaz de utilizar el instrumento con propiedad y con una correcta digitación y ritmo.</p> <p>El botón PLAY nos da la opción de iniciar la canción, misma que se escuchará al tiempo que las teclas del piano irán actuando juntos con la animación al ritmo de la melodía indicándonos el proceso de la canción a través del color.</p> <p>El botón STOP nos da la opción de detener la melodía y la animación el momento que lo deseemos.</p> <p>En la parte inferior horizontal encontramos la botonera con el listado de canciones lo que nos facilita el acceso a otra melodía en forma inmediata.</p>
<p>MÉTODO DE ACCIÓN:</p> <p>El usuario interactúa haciendo clic en los botones PLAY Y STOP para producir la melodía, la botonera del cancionero para la elección de la canción y el botón inicio para regresar a la ventana principal.</p>	

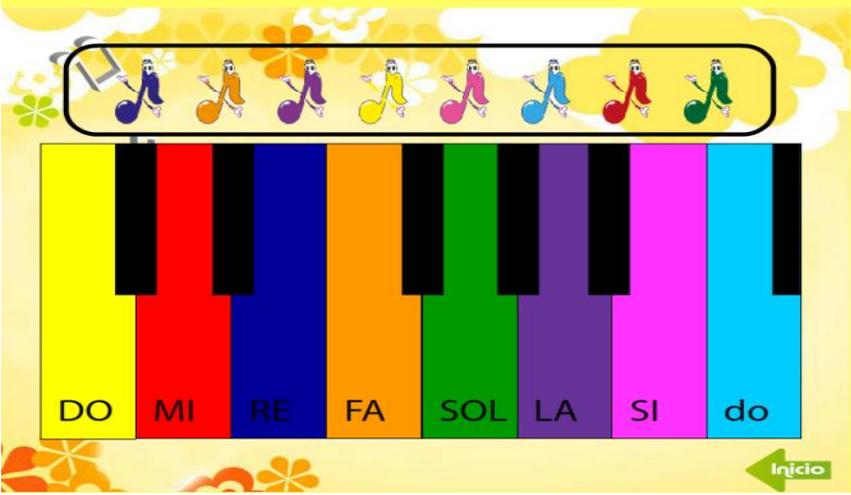
- En el siguiente modelo de plantilla mostraremos las partituras musicales en archivo pdf .

INTERFAZ No14	
<p>PARTITURAS</p> 	<p>ACCIONES: PARTITURAS</p> <p>Dentro de este archivo el usuario tendrá la opción de revisar las partituras aprendidas en el aula, leerlas, ejecutarlas e imprimirlas si así lo desea.</p> <p style="text-align: center;">CONTENIDO</p> <p>Ya lloviendo esta Din, don, dan El parque Dos ranitas Que llueva El balcón Brilla, brilla estrellita Los pollitos La naranja</p>
<p>MÉTODO DE ACCIÓN: El usuario interactúa haciendo clic en el botón partituras y se abrirá un archivo pdf .</p>	

- En el siguiente modelo de plantilla mostraremos el piano interactivo.

INTERFAZ No15	
<p>PIANO INTERACTIVO</p> 	<p>ACCIONES: PIANO INTERACTIVO</p> <p>Se mostrara un teclado que será utilizado por la maestra en el aula de música y por los niños a través de la pantalla digital para la enseñanza de las melodías. El usuario la podrá utilizar en su casa para jugar, repasar y crear nuevas melodías.</p>
<p>MÉTODO DE ACCIÓN: El usuario interactúa haciendo clic en el botón piano interactivo al hacer un clic en cada tecla se escuchará su sonido y cambiara de color como lo muestra la imagen y el botón inicio nos ayudará a regresar a la ventana principal.</p>	

- En el siguiente modelo de plantilla mostraremos el piano interactivo.

INTERFAZ No16	
<p>JUGUEMOS</p> 	<p>ACCIONES: JUGUEMOS</p> <p>Aquí visualizaremos una actividad lúdica donde el estudiante demostrara su grado de conocimientos a través del juego. El usuario lo podrá utilizar en su casa para jugar y repasar a la vez.</p>
<p>MÉTODO DE ACCIÓN: El usuario interactúa arrastrando a nuestra amiga CHETA hacia la tecla correspondiente, si la ubicación es correcta la figura se quedará en la tecla, caso contrario regresará a su lugar. Una vez que se hayan ubicado correctamente todos los sonidos se escuchara el sonido de aplausos, el botón inicio nos ayudará a regresar a la ventana principal.</p>	

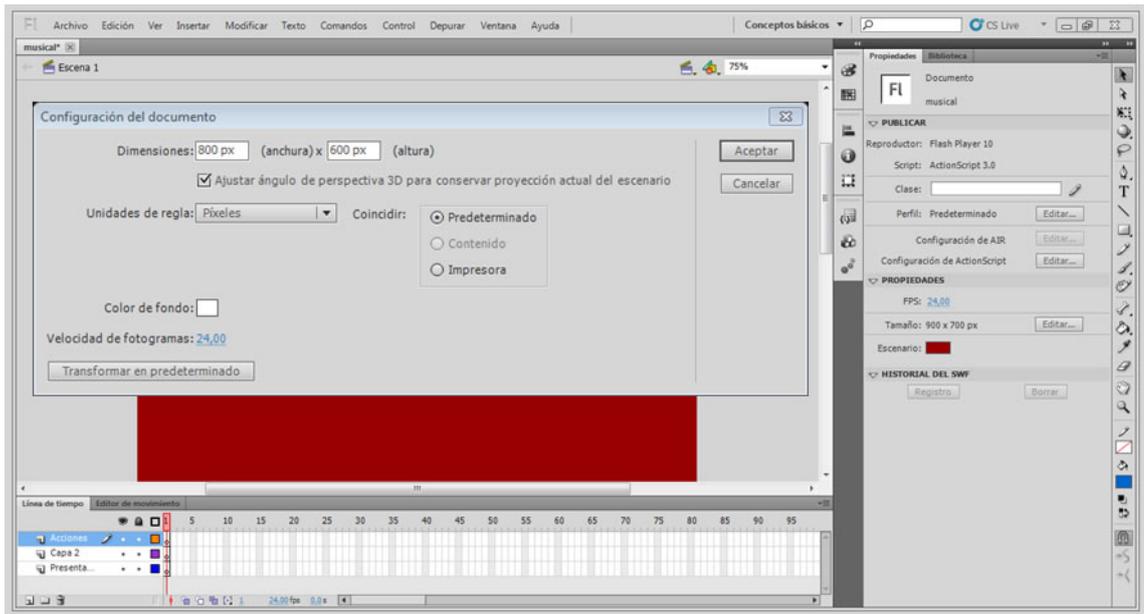
DISEÑO DE LA APLICACIÓN DEL PIANO INTERACTIVO

Adobe Flash CS5 es un potente entorno de creación de animaciones y contenido interactivo y expresivo para la realización del diseño de nuestra aplicación de forma interactiva envolvente, que se presenten de forma uniforme en ordenadores de sobremesa (con sus diferentes sistemas operativos) y múltiples dispositivos, incluidos tablets, smartphones, etc, esto también se puede realizar debido a que nuestro aplicativo se encuentra incrustado en código html el mismo que es interpretado por cualquier navegador de internet y podemos decir que es multiplataforma de acuerdo a lo anotado anteriormente.

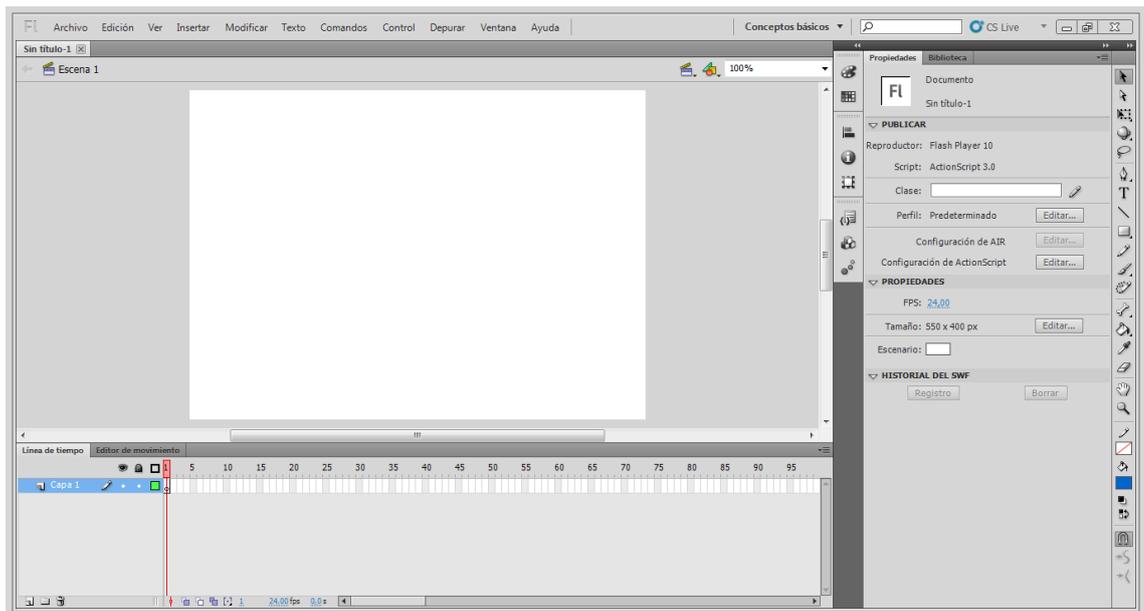
Las posibilidades de Flash son extraordinarias, con cada nueva versión se han mejorado y simplificado las herramientas, y cada vez es posible lograr mejores efectos con menos trabajo.

A continuación presentamos los pasos para la creación de nuestro aplicativo:

- 1.- Establecer las dimensiones para nuestra aplicación las cuales son de 800 anchura x 600 de altura (dimensión de monitores) y un color de fondo.



2.- dar un nombre al archivo de flash.



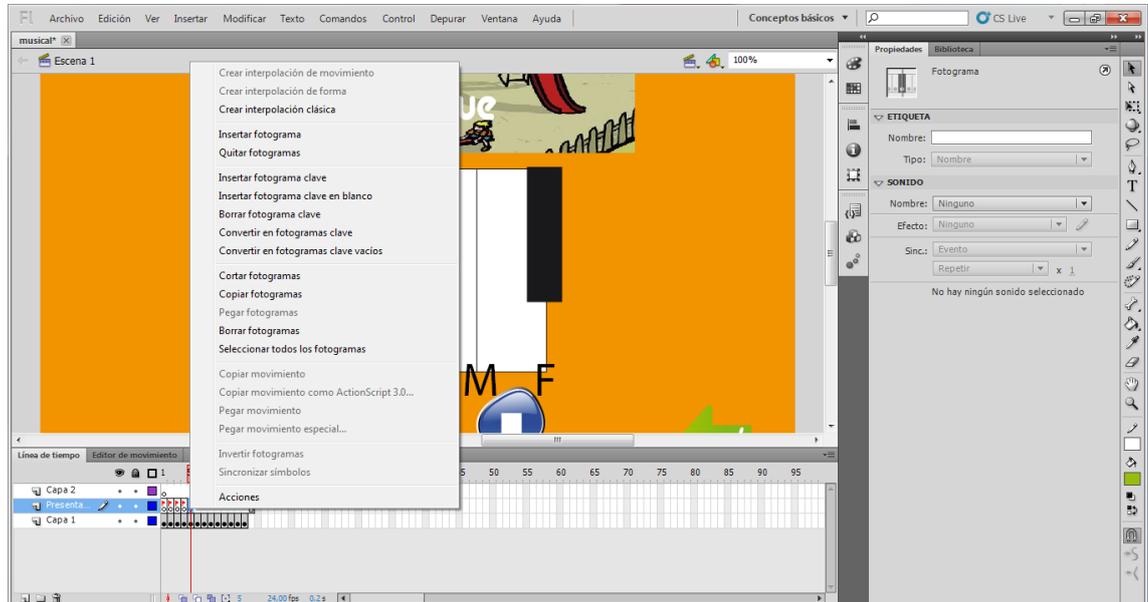
3.- Exportamos nuestras plantillas desde ilustrador que fueron realizadas anteriormente y creamos dos capas adicionales.



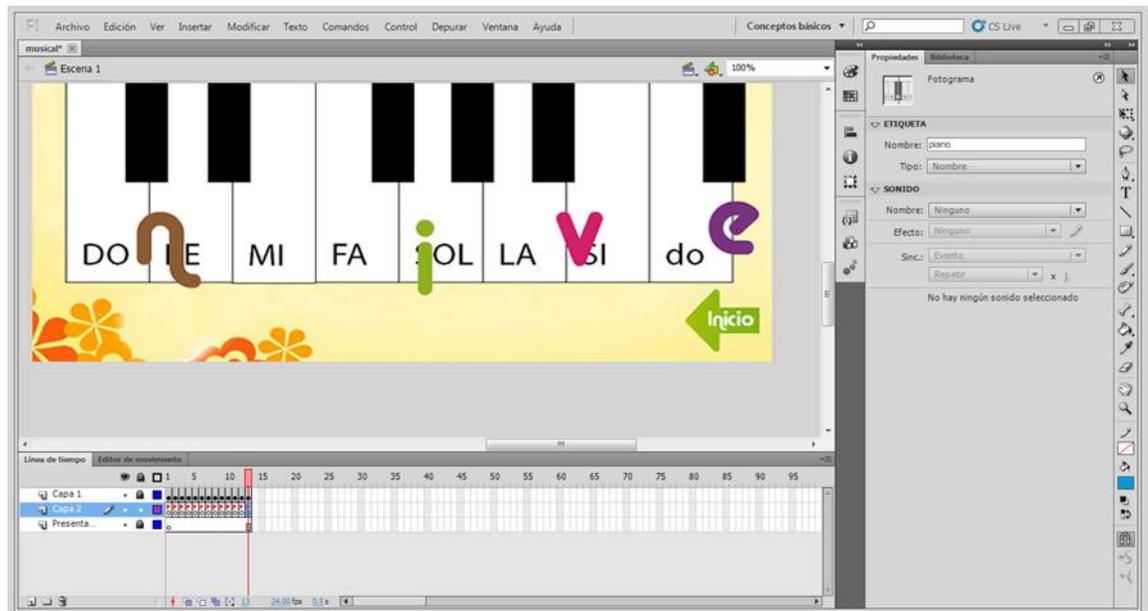
4.-En la capa presentación se va a encontrar los fondos para cada una de nuestras interacciones. La capa división se encuentra los fotogramas para desplazarnos dentro de nuestra aplicación y en las capa acciones se encuentran todo nuestro código fuente para realizar las diferentes acciones. Adicionamos una capa más para los audios de fondo.



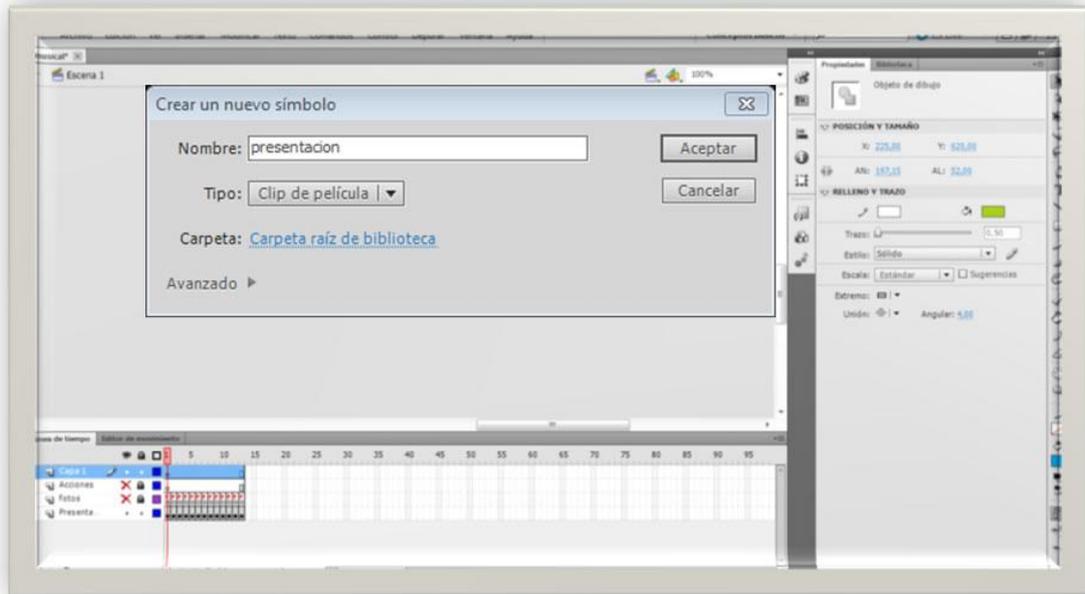
5.- Insertamos etiquetas en cada uno de los fotogramas de la capa división, estas etiquetas nos sirven para navegar dentro de nuestra aplicación.



6.- Importamos cada una de nuestras plantillas a los fotogramas de la capa presentación.



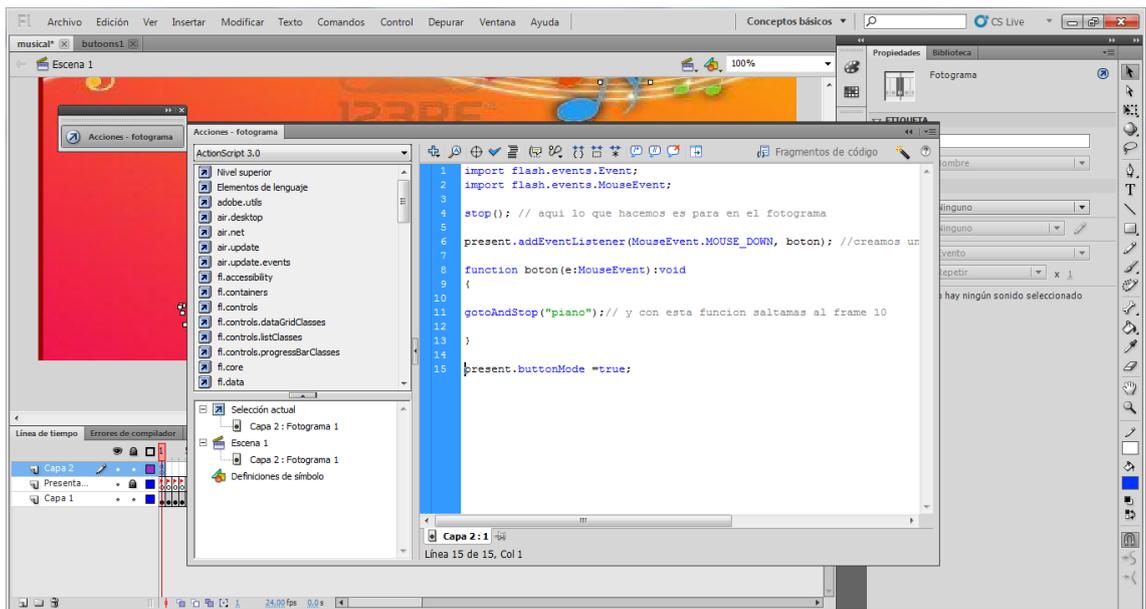
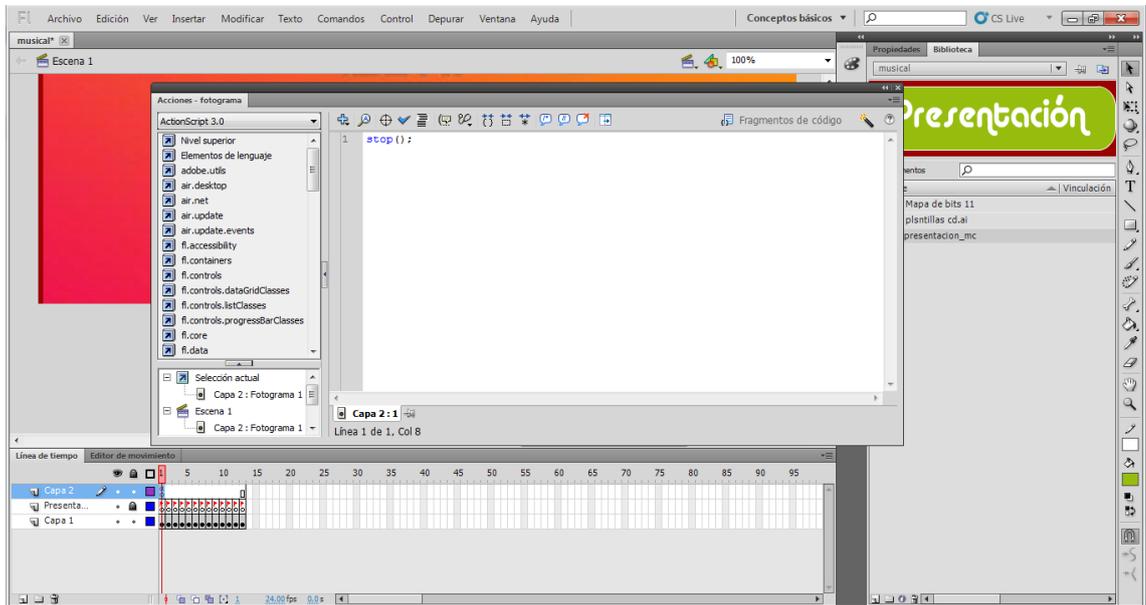
7.-Insertamos un clip de película (presentación) y le damos un nombre de instancia (presenta).



8.- Nos ubicamos dentro del primer fotograma de nuestra aplicación y accionamos la ventana para introducir nuestro código de actionsript 3.



9.- Introducimos todo nuestro código actionscript para el correcto funcionamiento del botón presentación.

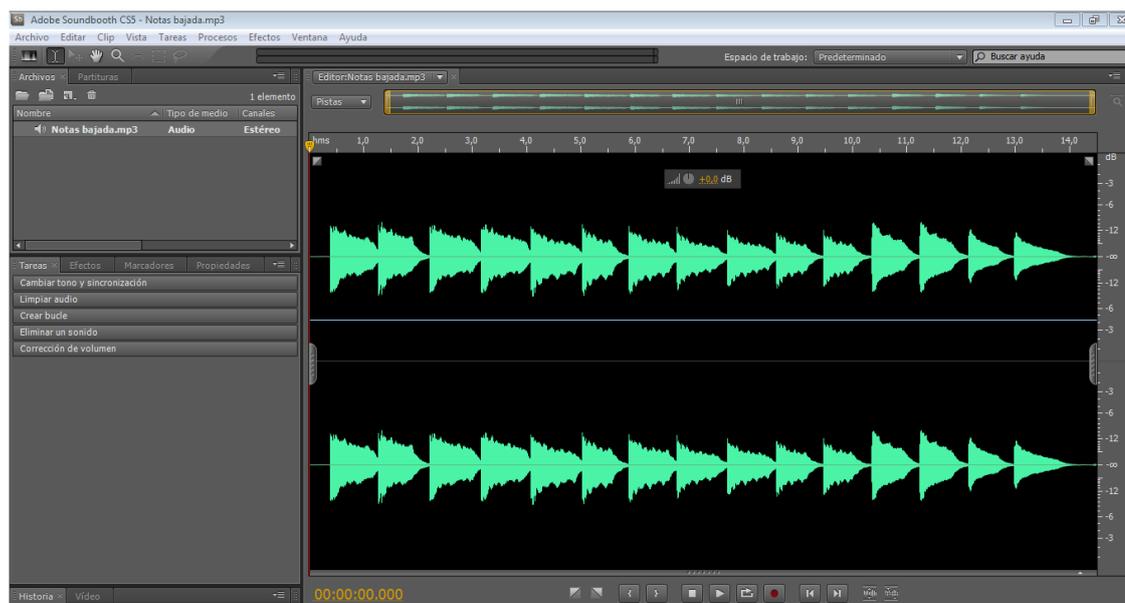


En la primera y segunda línea son para importar las librerías de actionscript 3 para el funcionamiento del código escrito abajo.

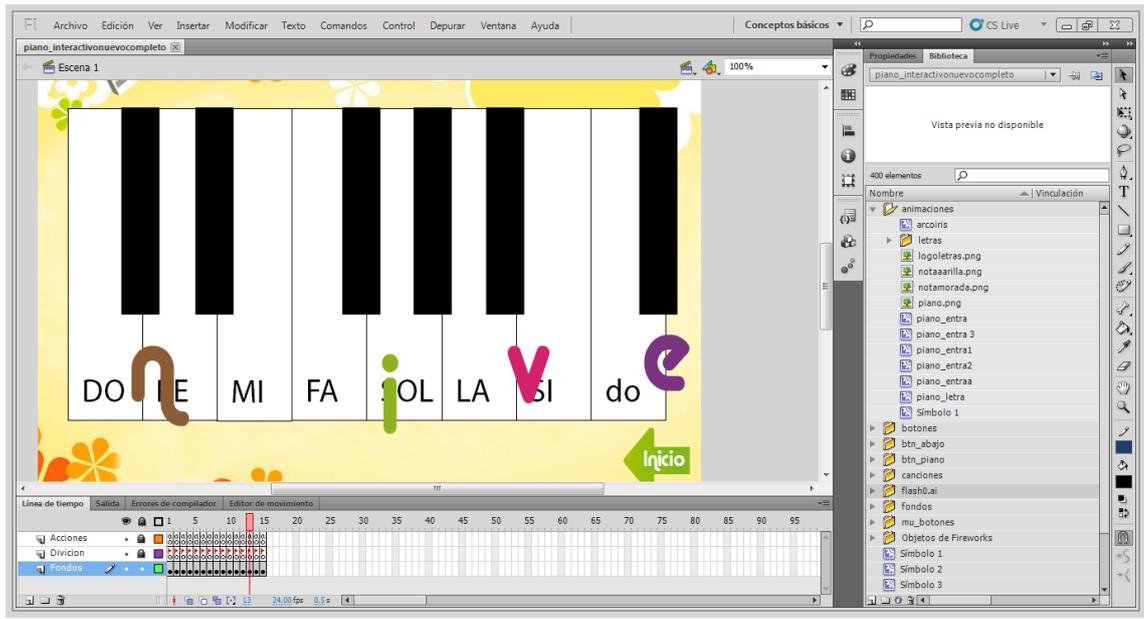
TECLADO DEL PIANO

10.- El audio de las diferentes notas de la escala musical se capturo con el programa SOUNDBOOTH CS5.

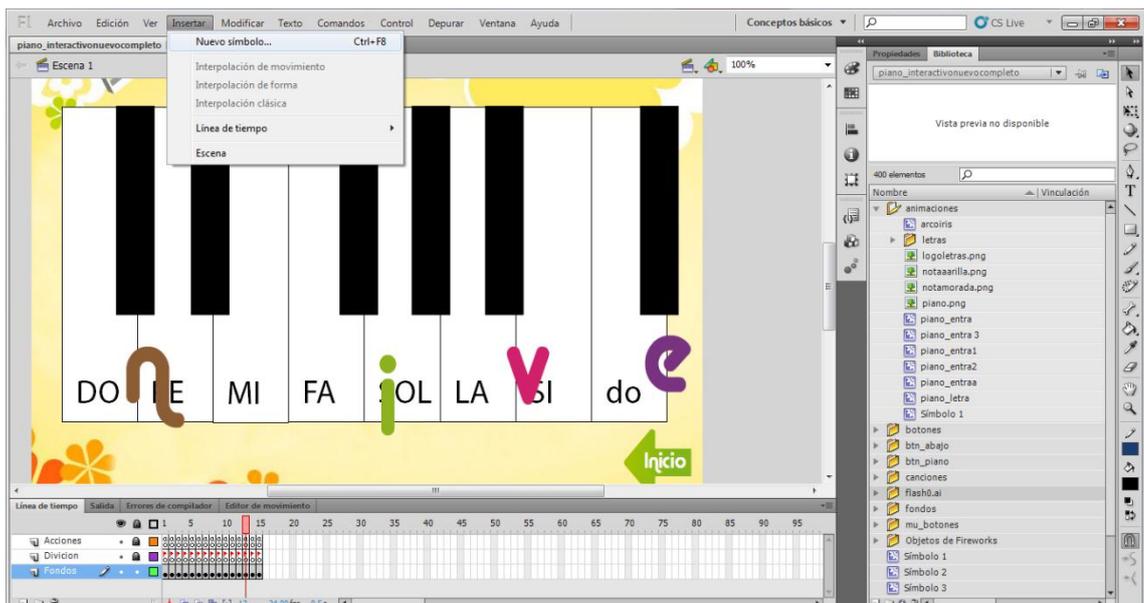
11.- Se editó el sonido obtenido para cada una de las notas musicales mediante la misma herramienta.



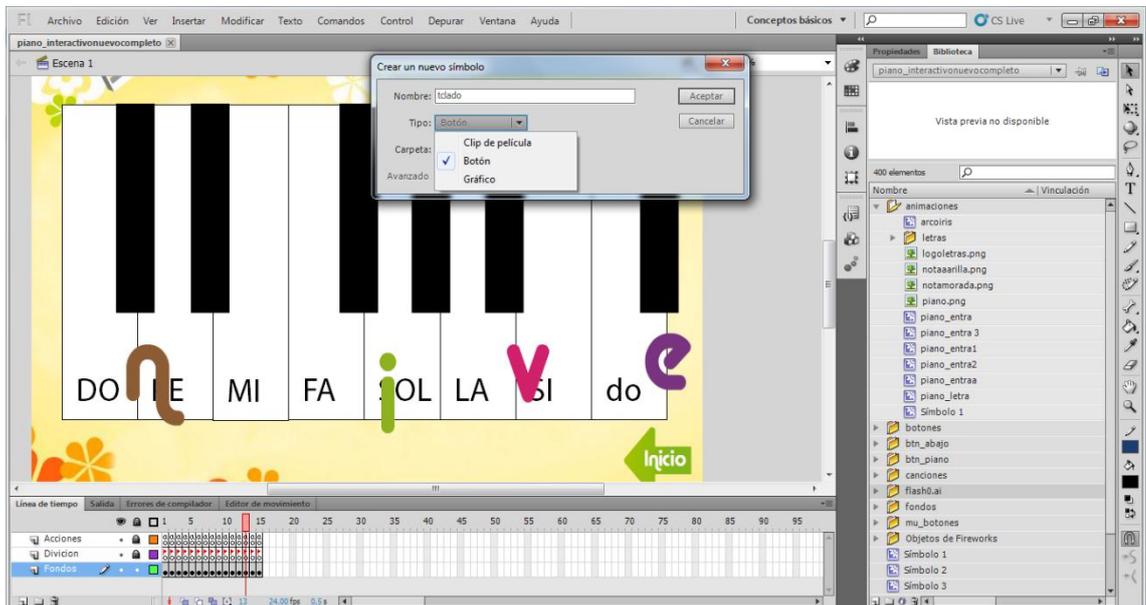
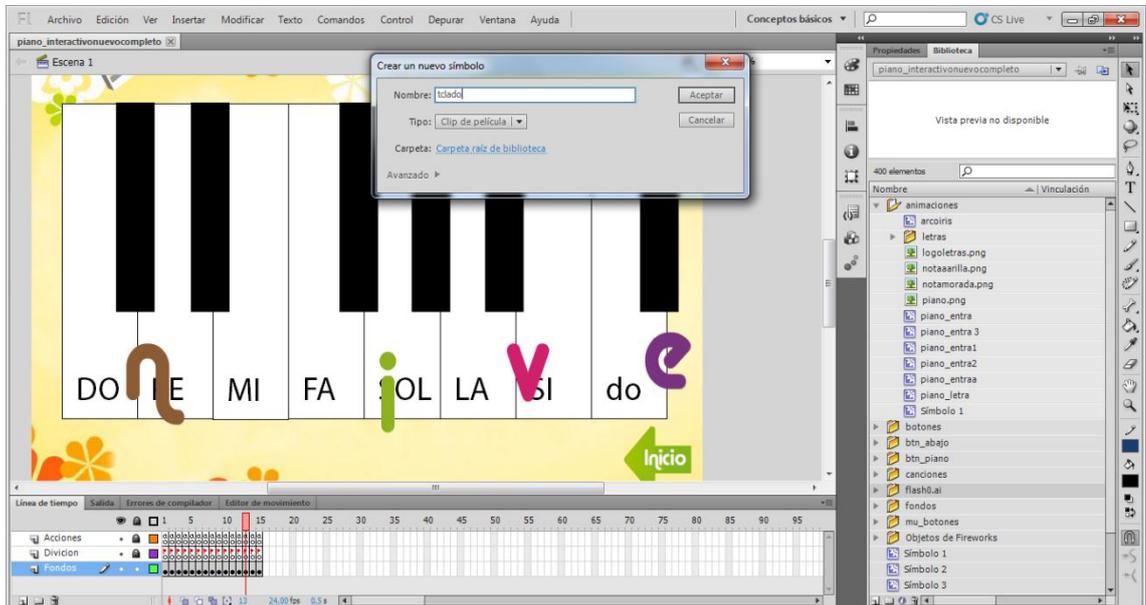
12.- Insertamos la plantilla de piano interactivo para guiarnos en la ubicación de los botones.



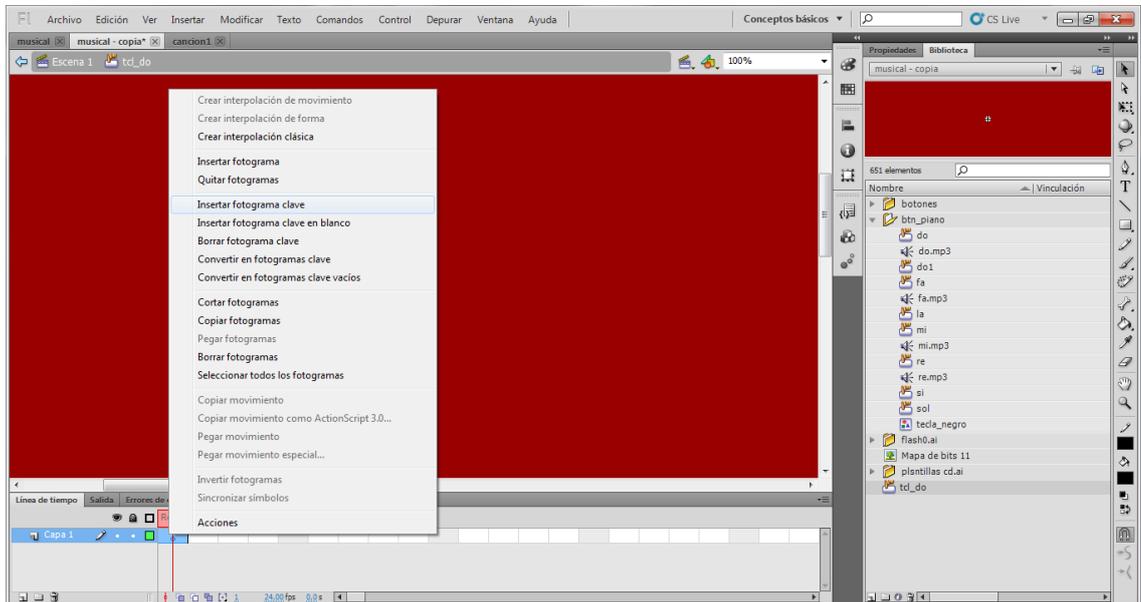
13.- Insertamos un símbolo tipo botón.



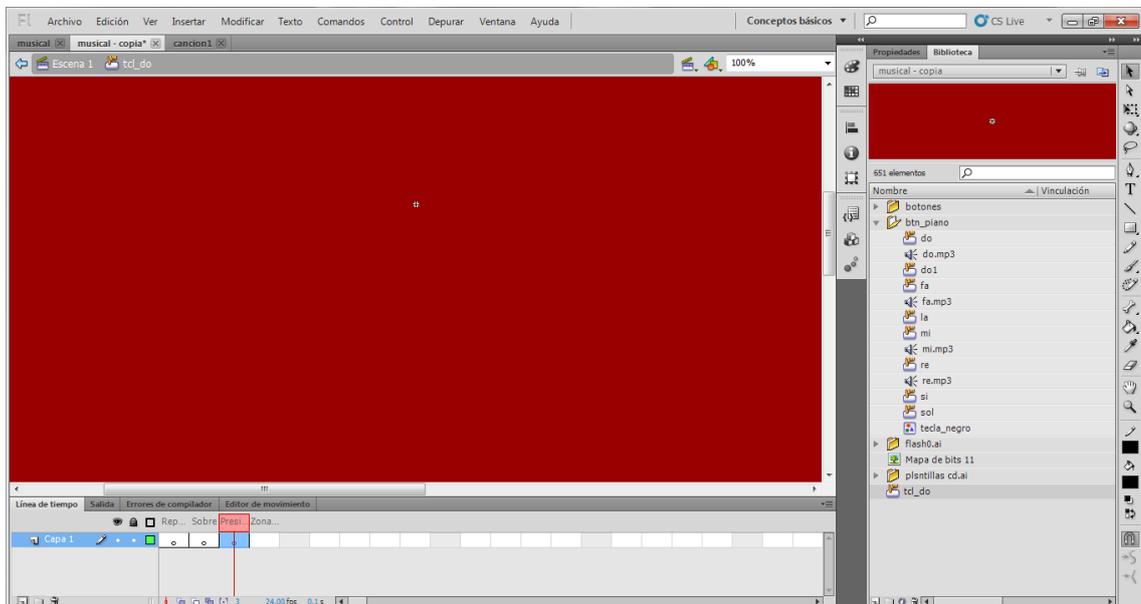
14.- Le asignamos un nombre a nuestro botón (teclado).



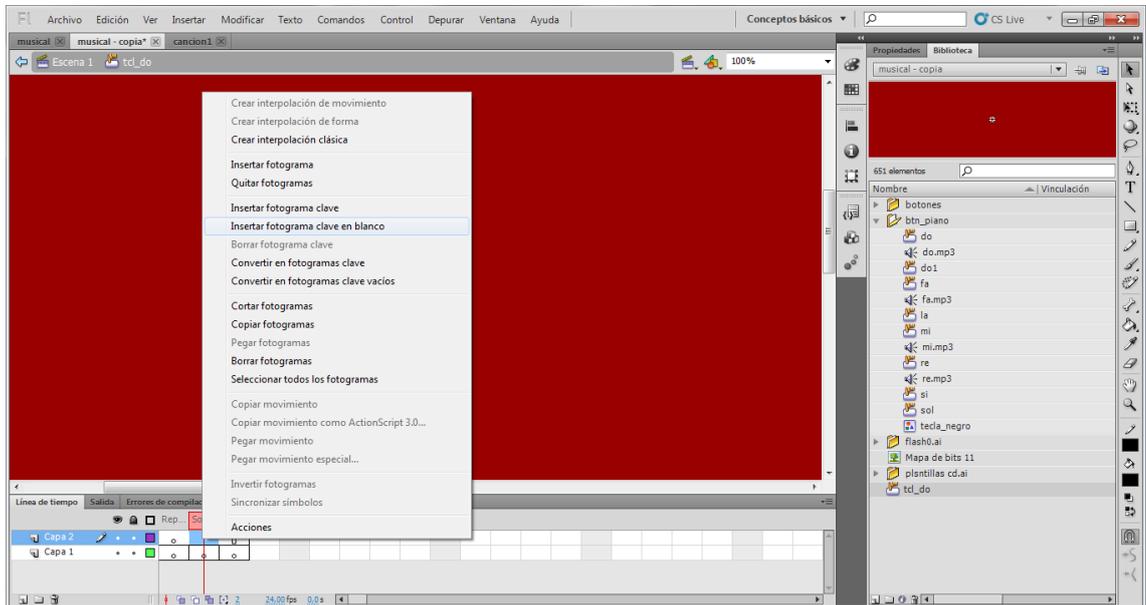
15.- Insertamos un fotograma clave en blanco dentro del botón (teclado) cuando este en la acción de reposo.



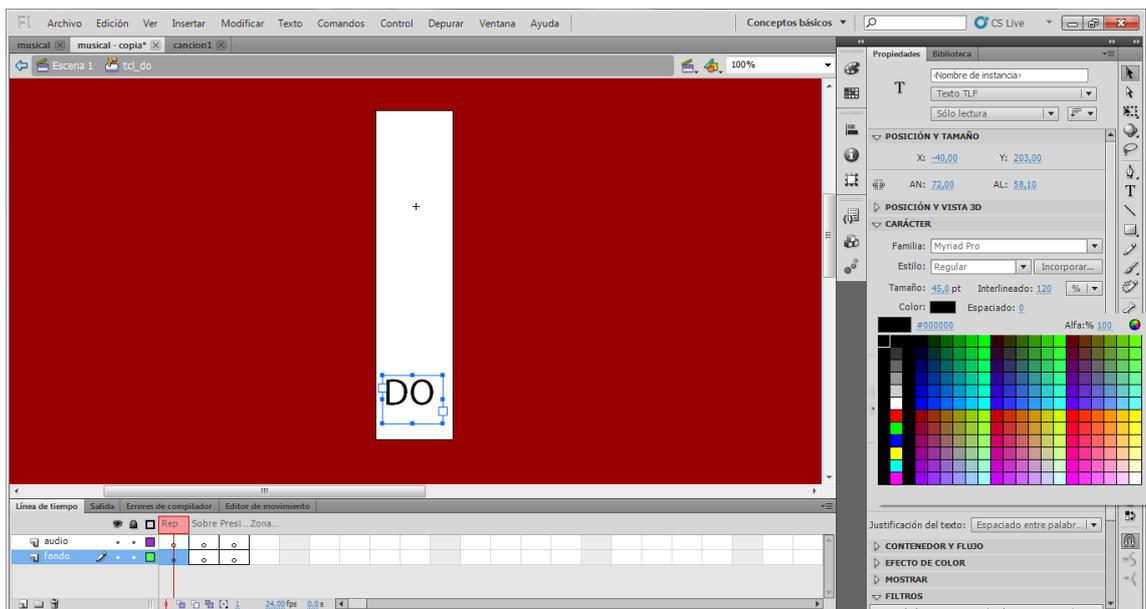
16.- insertamos dos fotogramas más en nuestro botón para las acciones sobre y presionado.



17.- Insertamos una nueva capa en el botón donde va a ir el audio de nuestra tecla.



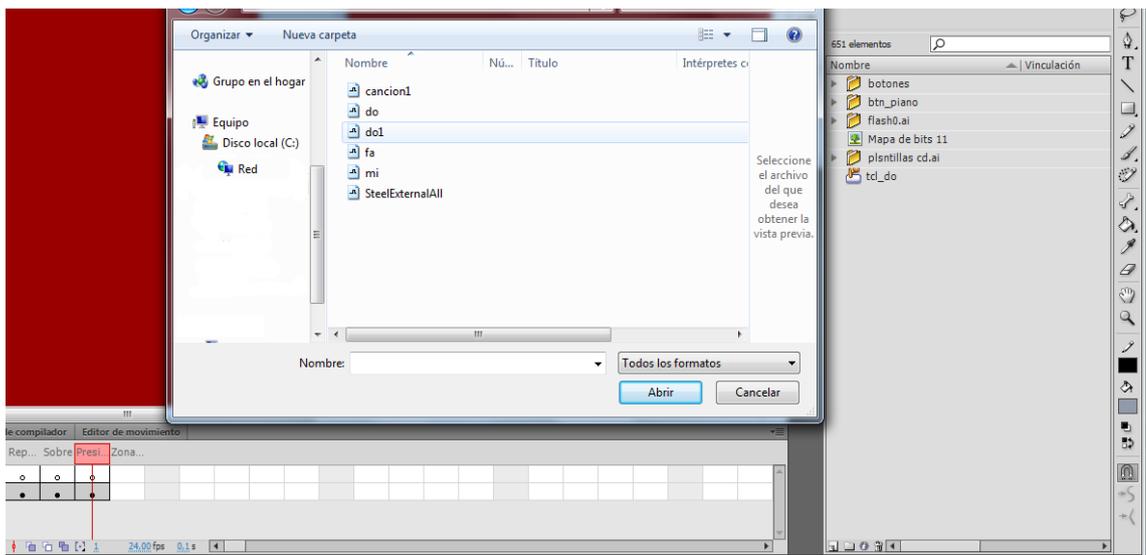
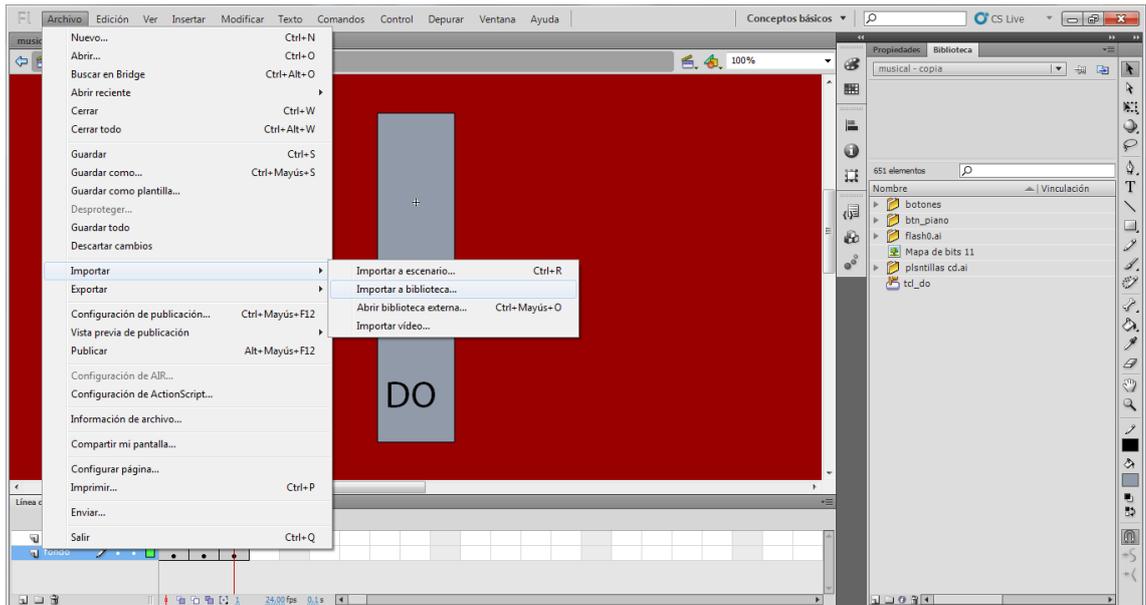
18.- Insertamos un rectángulo que da la apariencia de nuestra tecla cuando está en la acción de reposo.



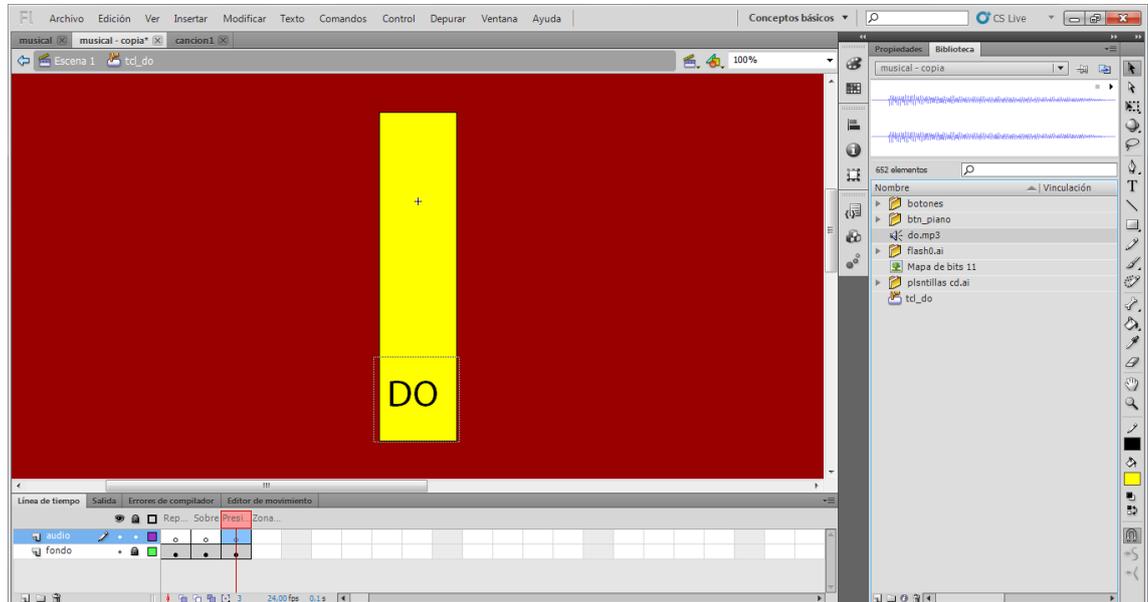
19.- Insertamos un rectángulo que da la apariencia de nuestra tecla cuando está en la acción de presionado.

Importar sonidos

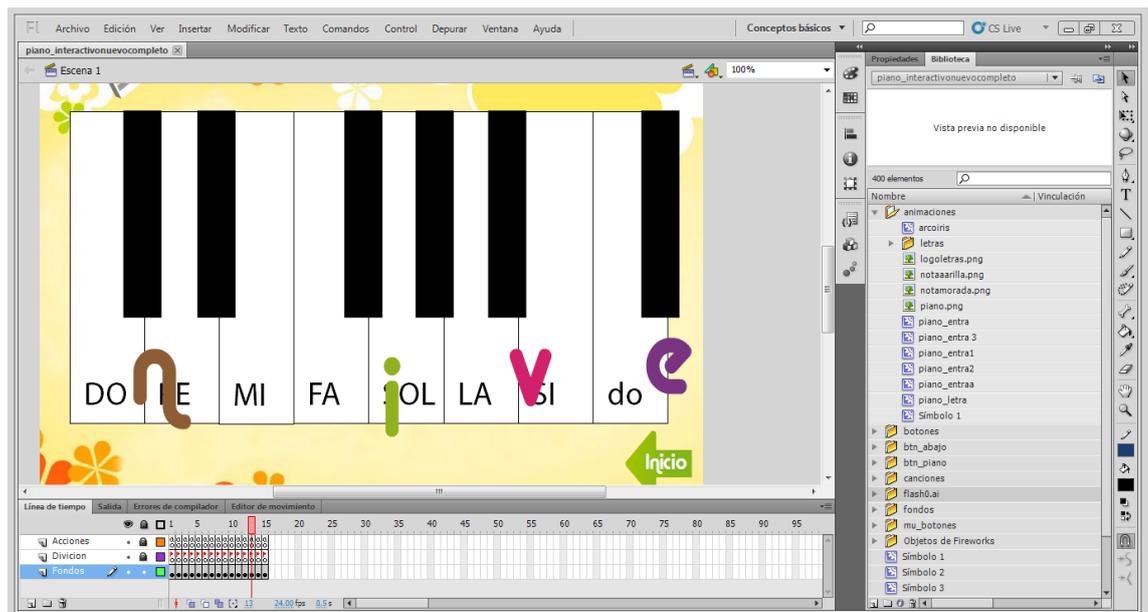
20.- Importamos el audio del teclado a biblioteca.



21.- Seleccionamos el fotograma presionado de la capa audio y arrastramos el audio de la tecla correspondiente desde la biblioteca hasta nuestra interfaz.

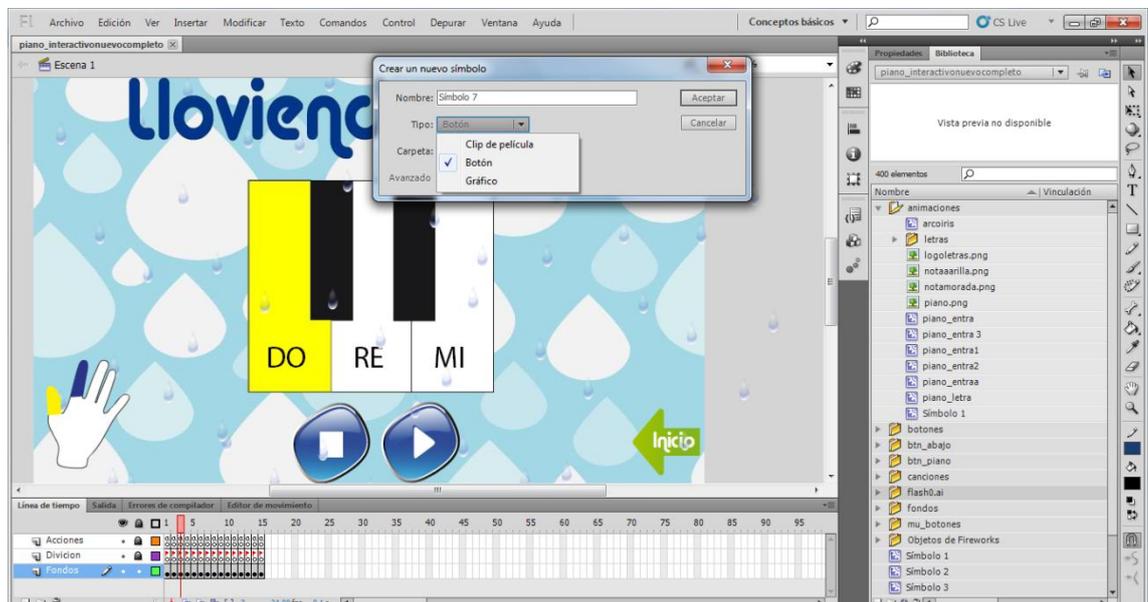
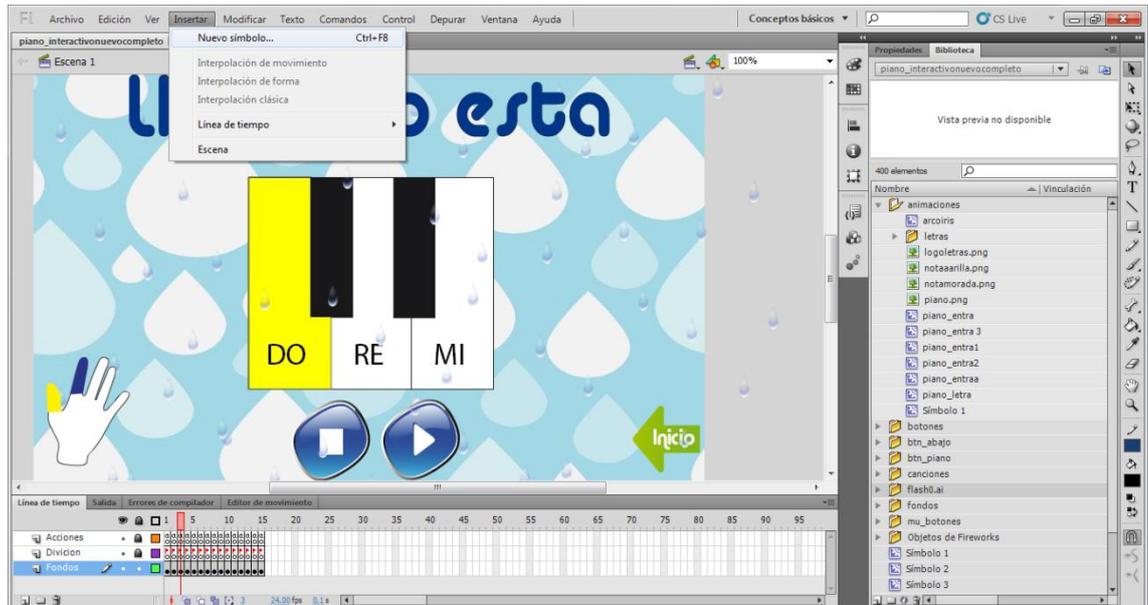


22.- Arrastramos desde la biblioteca a la interfaz del piano interactivo todas las teclas del mismo que se realizaron con la explicación anterior con referencia a los botones del piano.

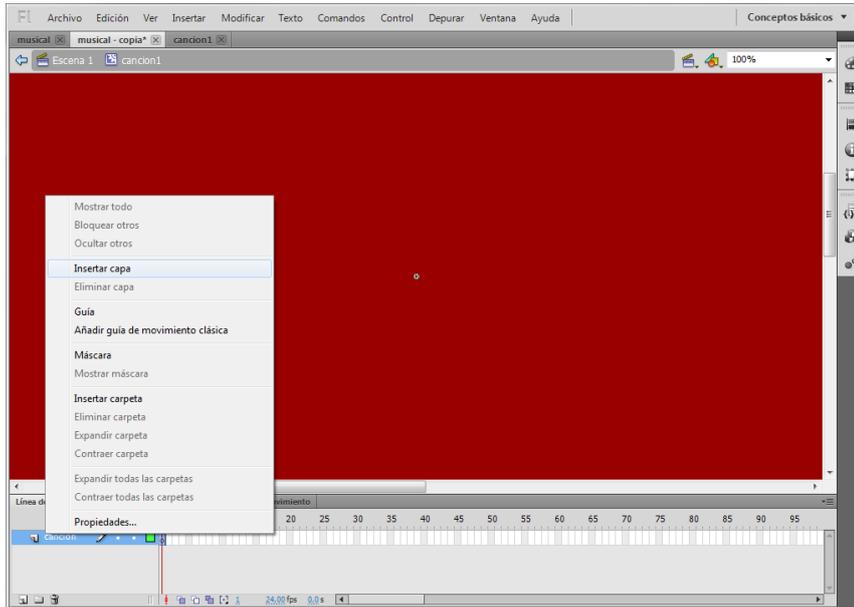


CANCIONERO

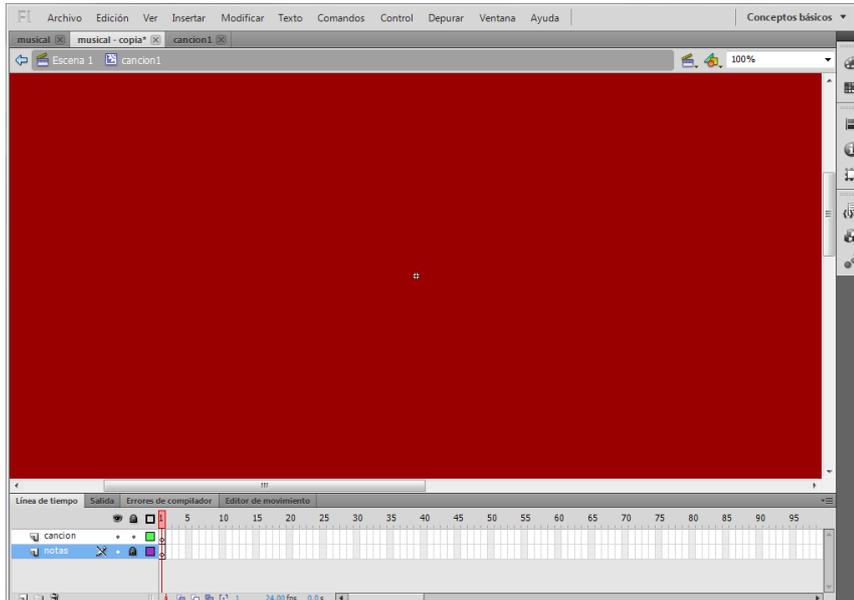
1.- Insertamos un nuevo símbolo de tipo clip de película con el nombre canción1copia.



2.- Insertamos dos capas más dentro del clip de película.

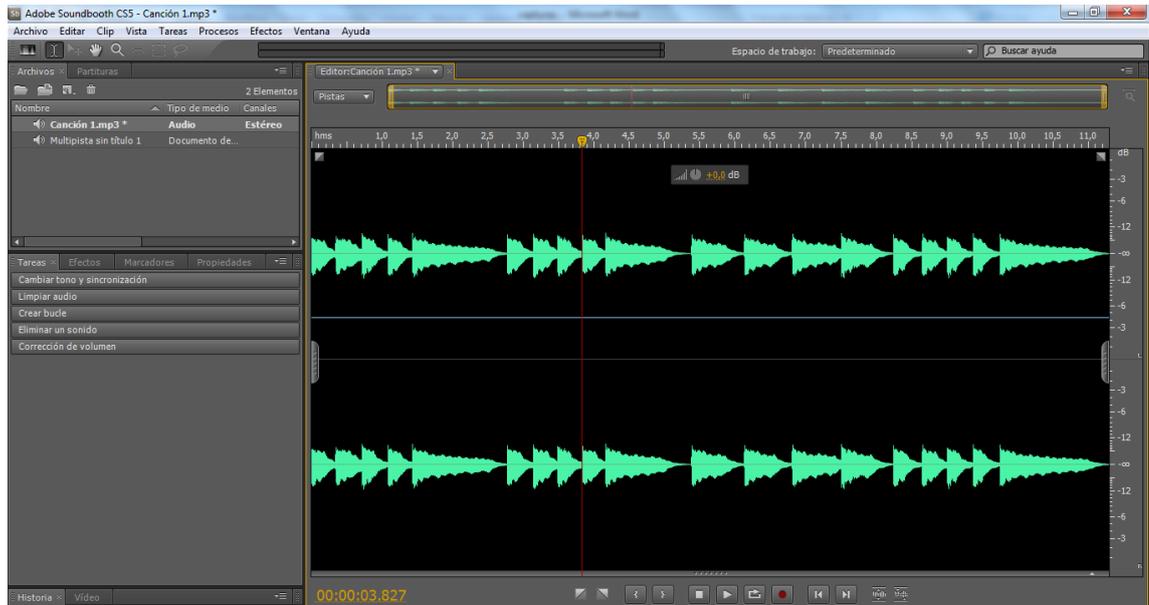


3.- Le pusimos nombres a nuestras capas notas, acciones y canciones.

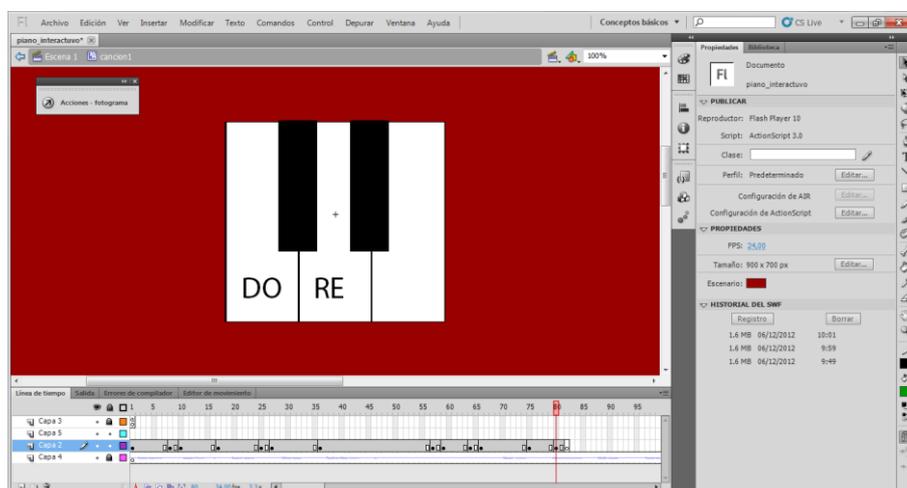


TIEMPOS DE CANCIONES

4.- Mediante el programa soundbooth CS5 cronometrábamos el tiempo de duración de cada nota musical dentro de la canción.



5.- De acuerdo a los tiempos dados por el programa soundbooth CS5 y sabiendo que en flash un segundo dura 24 fotogramas fuimos realizando nuestra animación de colores y sonidos.

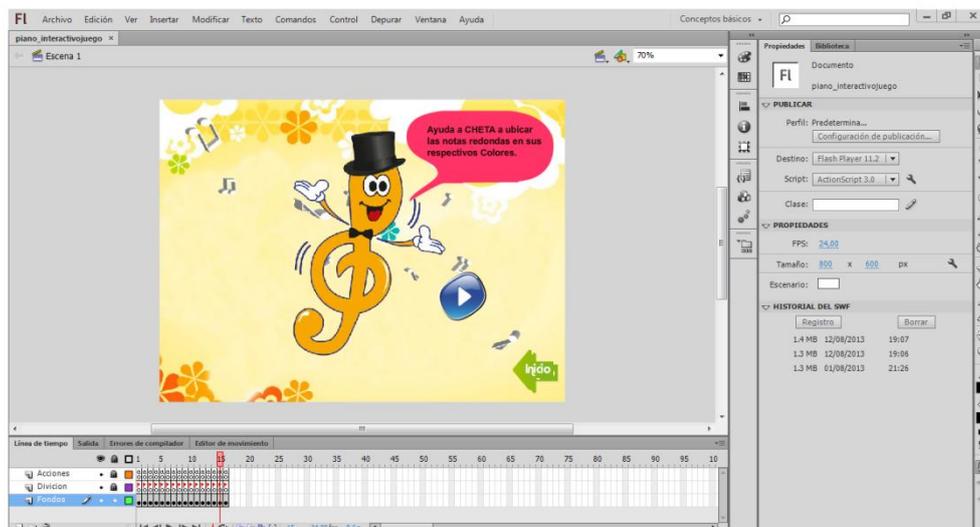


6.- Mediante código de actionscript 3 se realizaron los botones de stop y play.

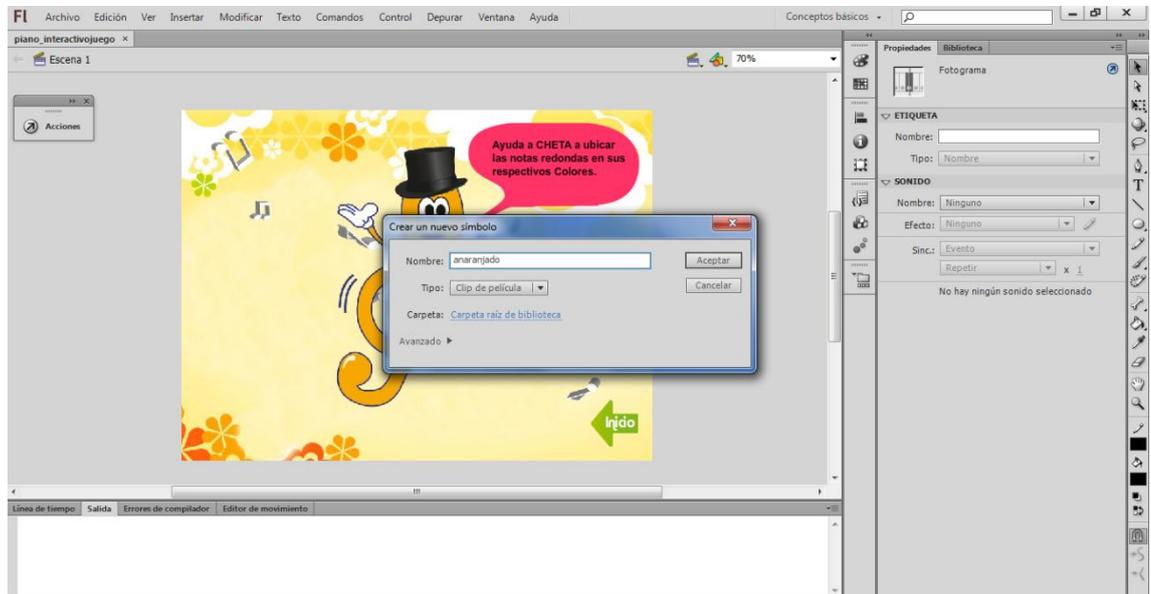
```
14 canal = musica.play();
15
16 }
17
18 play1.buttonMode =true;
19
20
21 stop1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
22
23 function boton1(e:MouseEvent):void
24 {
25
26 stop();// y con esta funcion saltamos a:
27 canal.stop();
28 }
29
30 stop1.buttonMode =true;
```

1.- Pasos para crear el juego.

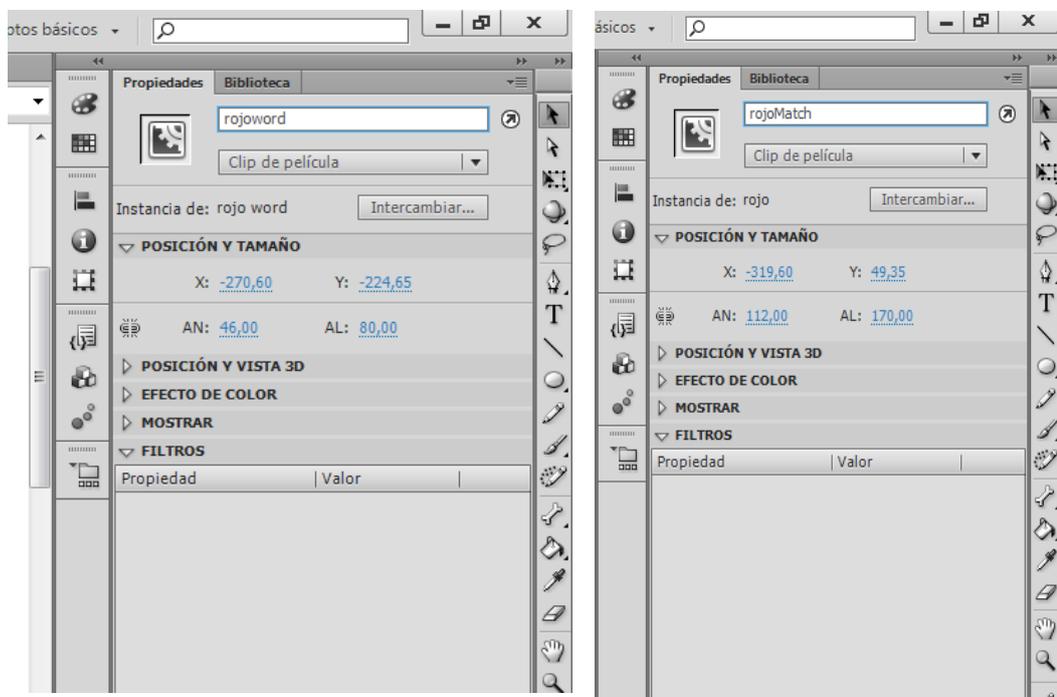
1.- Insertamos los botones que nos llevaran tanto al juego como al principio de nuestro aplicativo.



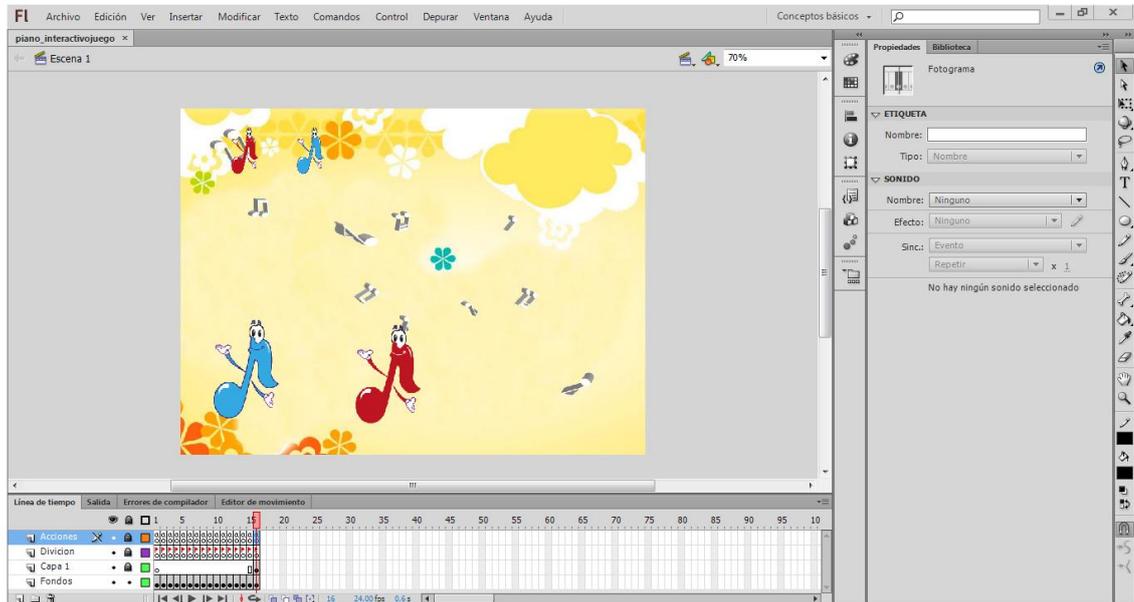
2.- Creamos 16 clips de películas (8 para las notas pequeñas y 8 para las notas grandes) para cada una de las notas y sus diferentes colores y en cada una de ellas establecemos las etiquetas para posteriormente poder realizar la vinculación con su respectiva nota y color.



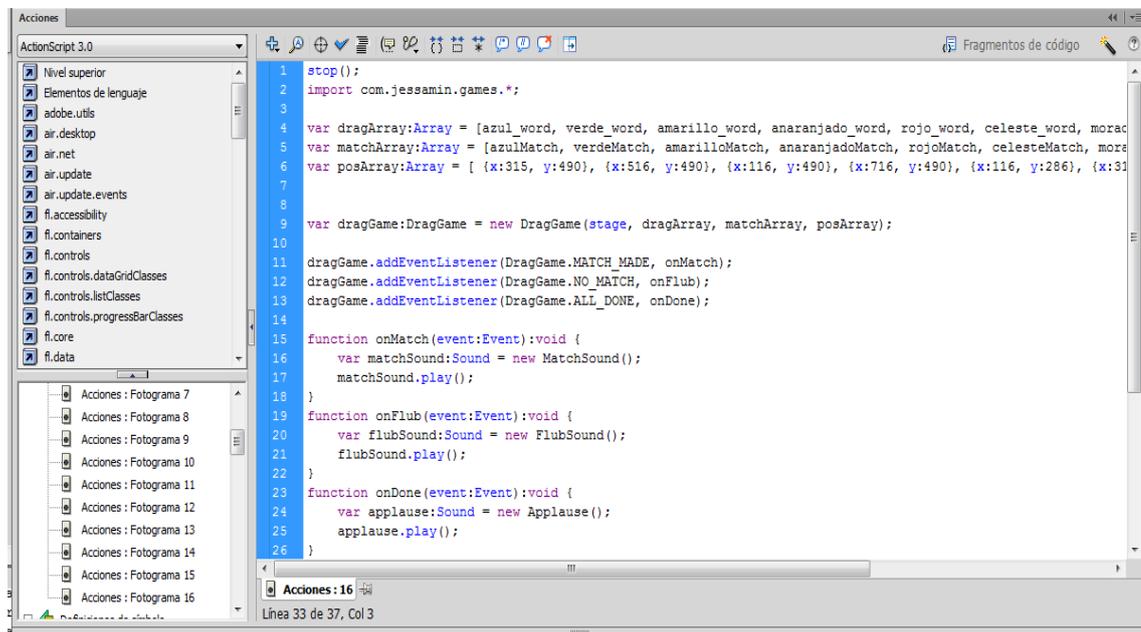
3.- Establecemos los nombres de las etiquetas en los diferentes clips de películas que creamos anteriormente.



4.- Arrastramos los clips de películas de cada una de las notas del juego al panel principal y les ubicamos en su respectivo lugar.



5.- Introducimos el siguiente código fuente realizado en actionscript 3.0.



El código en la imagen de arriba sirve para realizar las acciones que describimos a continuación:

Con la tercera y cuarta línea del código podemos establecer la concordancia de los clips de películas que se encuentran ligados gracias

a funciones que se encuentran en nuestra librería que incluimos en la primera línea de código y sabemos que los clips se ajustarán a los valores indicados en la cuarta línea del código cuando hacemos un partido. Si no hubiéramos incluido este argumento, que se ajustaría a x e y de los clips de juego.

Añadimos algunos detectores de eventos a nuestra instancia de la clase. Importamos algunos archivos de sonido a la biblioteca del archivo FLA. Importamos tres archivos WAV (sonidos) cortos. El siguiente paso fue hacer un click derecho cada una en la biblioteca, y marque "Exportar para ActionScript" y luego hacer un nombre de clase para cada uno de ellos. Cuando el usuario realiza una coincidencia correcta, un buen sonido ("éxito") interpretará que el clip ha sido enlazado correctamente. Cuando el usuario se equivoca, un sonido como una banda elástica que se pulsaba sonará ("boiiiing"), y cuando el usuario coincide con todos los objetos, un sonido de aplausos se reproducirá.

Naturalmente, todo esto va a suceder en respuesta a nuestra clase de envío de los eventos personalizados, y nos escucha para ellos en el archivo fla.



AUTORAS
Ana Lucía Guasgua Flores
Emilia Gabriela Arevalo Chacón

Prólogo

El aprendizaje de las artes en los primeros años de vida escolar tiene consecuencias cognitivas que preparan a los estudiantes para la vida, el desarrollo de habilidades como el análisis, la reflexión, el juicio crítico y en general lo que denominamos el pensamiento holístico significa utilizar símbolos, leer imágenes complejas, comunicarse creativamente y pensar en soluciones antes no imaginadas.

Arco iris Musical es el escenario educativo interactivo que orienta el arte musical hacia la canalización de talentos y a desarrollo de la comunicación interior del niño, le permite animar su vida emotiva, iluminar su inteligencia, guiar sus sentimientos y su gusto hacia las más puras formas de belleza por caminos con norte definido hacia el encuentro del punto máximo de la creación y desarrollo espiritual.

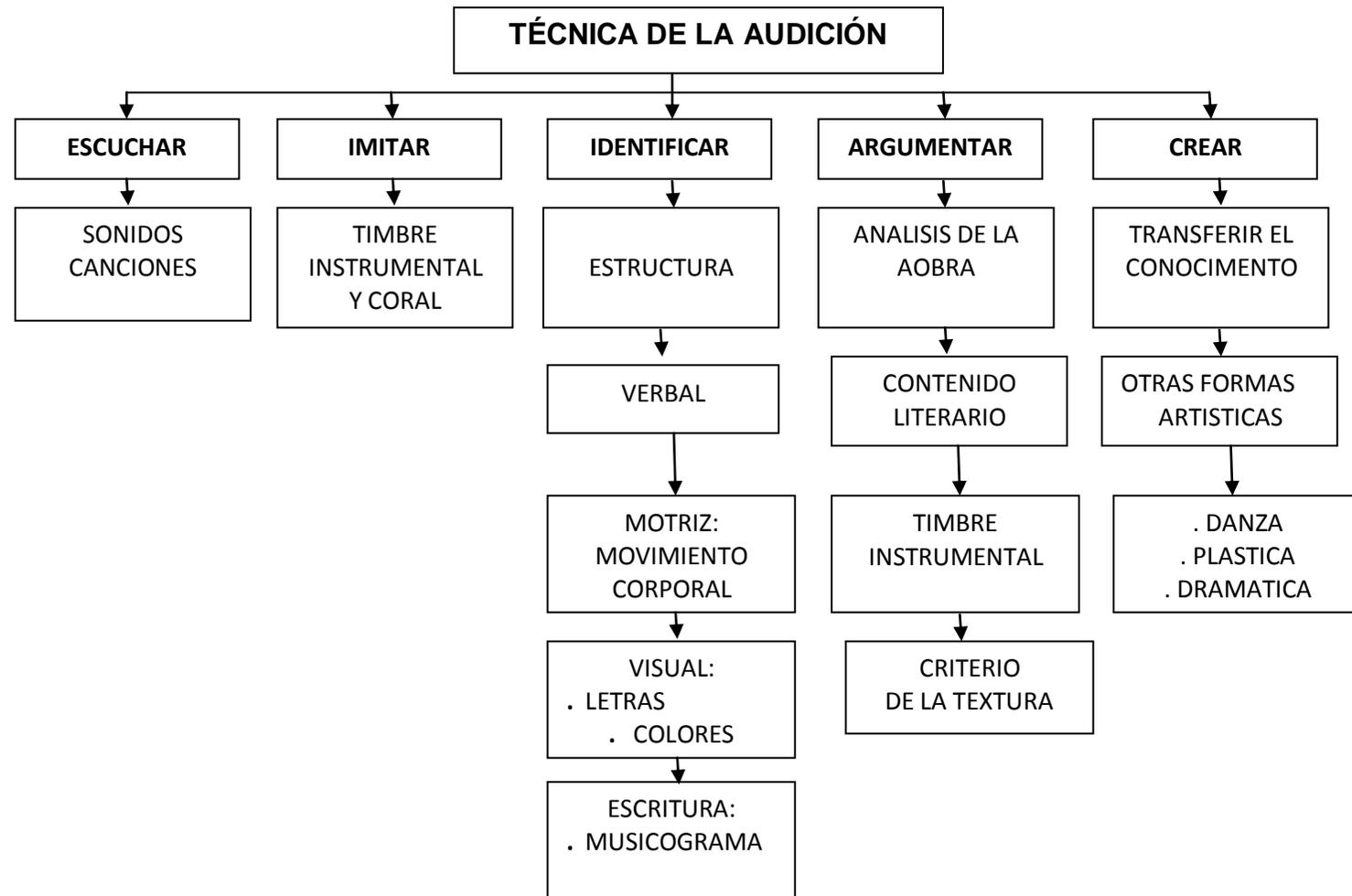
RECOMENDACIONES GENERALES Y METODOLOGÍAS

- Consulte siempre la guía didáctica antes de realizar la clase para evitar errores en los conceptos, ejercicios, interpretaciones, audiciones y manejar adecuadamente cada una de las actividades propuestas.
- Permita que los estudiantes escojan los recursos que deseen antes utilizar en las interpretaciones evitando imposiciones y dando paso a una democracia musical.
- Las canciones poseen partituras que se encuentran dentro del CD interactivo como un archivo pdf exclusivamente en su línea melódica por medio de la utilización de colores lo que nos facilitara la lectura musical y la interpretación instrumental en el aula de música por medio la pantalla interactiva y el repaso en el computador en casa.
- Didácticamente la presentación de las obras musicales deben tener una base mínima de tres audiciones antes de realizar cualquier actividad, esto facilita la comprensión de su literatura, melodía y ritmo.
- Las canciones expuestas en esta guía, no solo son canciones, cada una se convierte en un recurso para enseñar grafías, conceptos y definiciones que envuelvan la educación musical.

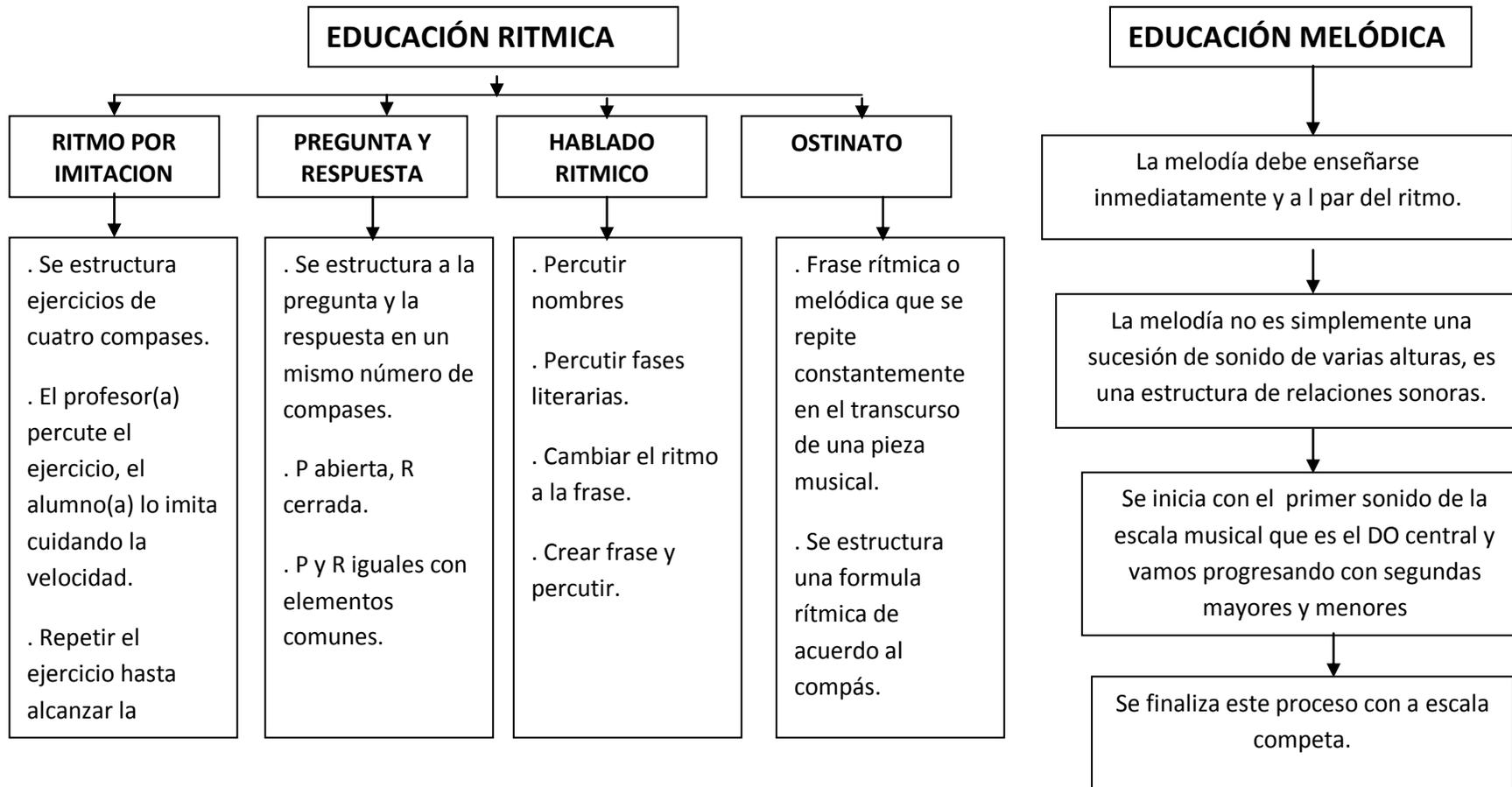
METODOLOGIAS ESPECÍFICAS SOBRE LAS AYUDAS AUDIOVISUALES.

- Antes de visualizar y audicionar pequeñas obras musicales, es importante trabajar las cualidades del sonido y sus diferencias, el timbre instrumental y vocal, las intensidades, combinaciones rítmicas y líneas melódicas como ejercicios previos a la apreciación de fragmentos y obras musicales.

- Para que la audición sea un hecho vivencial activo le sugerimos prácticas de los estudiantes respuestas orales, psicomotoras, vivenciales o escritas.
- Estas prácticas audiovisuales nunca deben realizarse en una sola sesión, sino alternándolas con otras actividades musicales, evitando la monotonía.

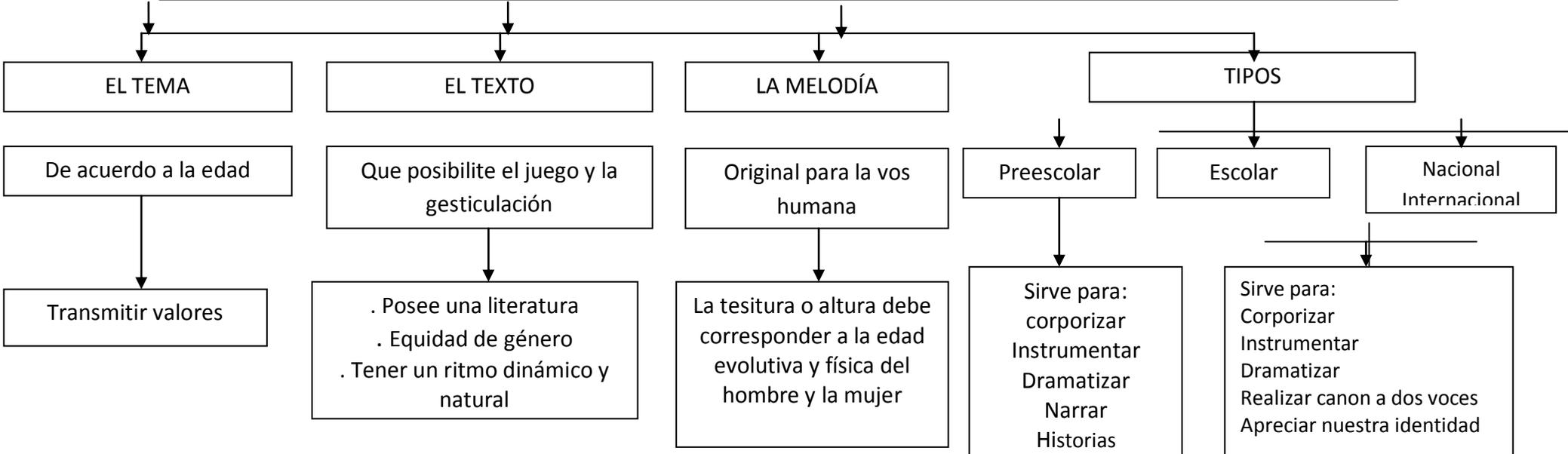


MÉTODO ORFF



LA OBRA MUSICAL

Es una estructura poética musical, dotada de valores sociales, éticos, estéticos, culturales y de género que despiertan niveles de sensibilidad y criticidad



- | | | |
|---|--|--|
| <p>1.- Realizar una introducción a través de: cuadros, cuentos, juegos y otras posibilidades.</p> <p>2.- Escuchar la canción completa (3 veces) alternando actividades para cada una de ellas</p> <p>3.- Analizar el texto con equidad de género</p> | <p>4. Analizar la grafía, si la hubiera</p> <p>5. Ritmear el texto</p> <p>6. Asociar el texto a la melodía, frase por frase</p> <p>7. Respirar diafragmáticamente en lugares señalados</p> <p>8. corregir errores de ritmo articulación, afinación y otras</p> | <p>9. Interpretar aplicando los elementos de la expresión</p> <p>10. Crear transfiriendo a otras formas de expresión artística-. danza, pintura, cuentos y otras</p> |
|---|--|--|

DESARROLLO DE ACTIVIDADES



TIMBRE

CONTENIDO: LA MELÓDICA. Conocimiento y estructura

DESTREZAS: Identificación de su estructura

Manipulación correcta del instrumento

La Melódica

La melódica es un instrumento musical con lengüetas simples similar al acordeón o armónica. Se sopla a través de una boquilla o manguera situada en el costado derecho del instrumento, dichas



lengüetas vibran por efecto del aire

que pasa entre ellas al ser presionada una tecla y producen un tono de la escala musical determinado, por lo tanto es un instrumento de viento.

En la figura se muestra una ilustración del teclado con las diferentes notas que le corresponden a cada tecla. Las teclas blancas corresponden a las notas naturales de la escala musical, las teclas negras corresponden a las mismas notas pero alteradas ya sea en sostenido # (hacia la derecha) o en bemol b (hacia la izquierda). La escala central se le conoce como índice 5. Las demás notas hacia la derecha son agudas y las de la izquierda son graves.

ACTIVIDADES:

- Escucha como funciona este instrumento.
- Señala sus partes e indica verbalmente para que sirve.

MELODÍA

CONTENIDO: Sonido Do en la melódica

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:

- Leer y asociar el sonido con el color.
- Coordinar la digitación instrumental

ACTIVIDADES:

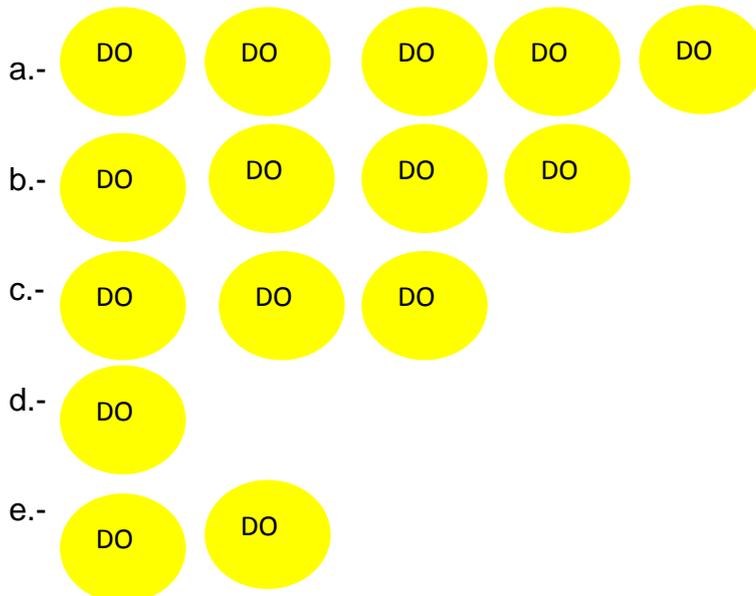
1.- Observo el color del sonido Do y lo escucho.



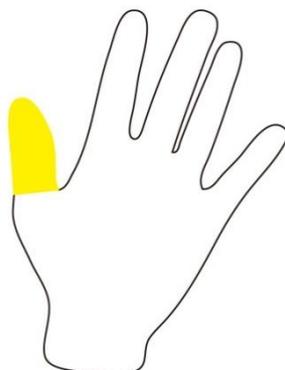
2.- Imito el sonido escuchado y pronunciando su nombre varias veces.



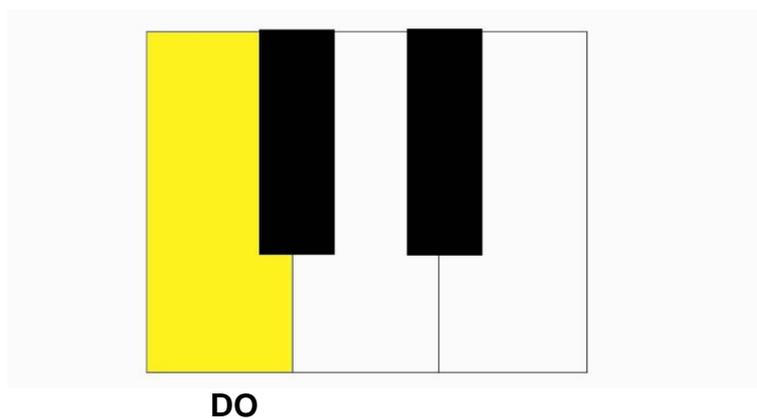
3.- Canto la nota Do siguiendo el ejercicio musical.



4.- Observo detenidamente la mano derecha y coloca el dedo número 1 en la tecla Do de color amarillo y practico sin producir ningún sonido.



5.- Practico en la melódica con la digitación indicada, leo el ejercicio anterior. Mantengo un buen ritmo en la lectura y en la emisión del sonido.



MELODÍA

CONTENIDO: Sonido Do y RE en la melódica

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Leer y asociar del sonido con el color.
- Coordinar la digitación instrumental

ACTIVIDADES:

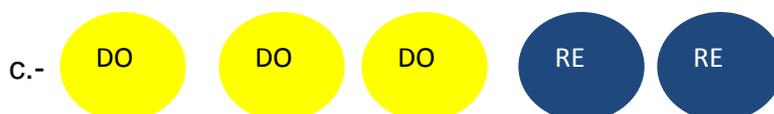
1.- Observo el color del sonido Re y lo escucho.



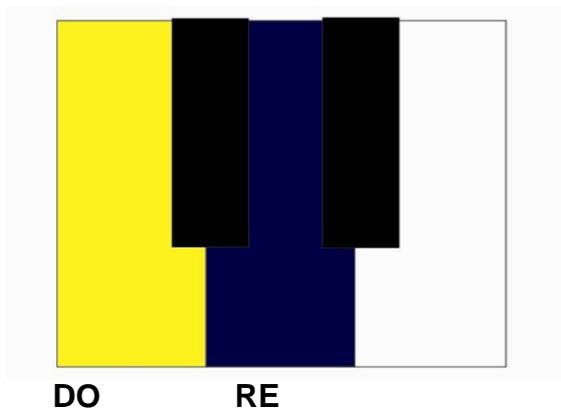
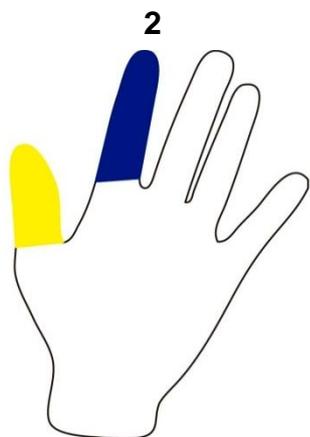
2.- Imito el sonido Re pronunciándolo varias veces.



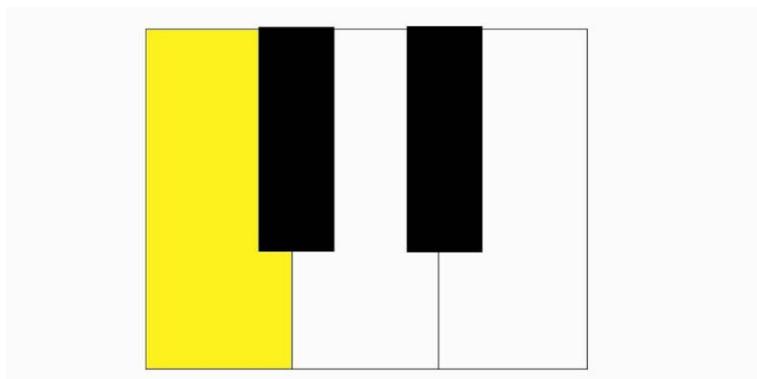
3.- Canto las notas Do y Re siguiendo el ejercicio musical.



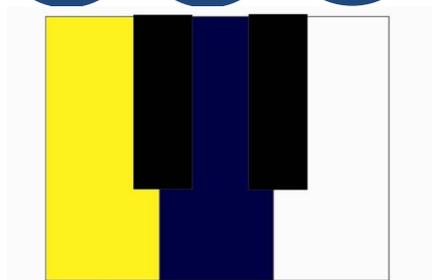
4.- Observo detenidamente la mano derecha y coloca el dedo número 2 en la tecla Re de color azul y practico sin producir ningún sonido.



5.- Practico la digitación en la melódica, leyendo el ejercicio anterior por partes. Pongo primero la posición Do (dedo 1) manteniendo un buen ritmo en la lectura y en la emisión del sonido.



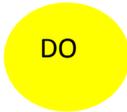
6.- Pongo la segunda posición Re (dedo 2) y lee el ejercicio



7.- Practico el ejercicio en tu melódica utilizando el dedo 1 y 2 en las teclas indicadas no te olvides de mantener un buen ritmo y emisión de sonido.

a.-  

b.-  

c.-  

d.-    

e.-     

MELODÍA

CONTENIDO: Canción con los sonidos Do, RE

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Reconocer visual y auditivamente los sonidos e Interpretar en la melódica manteniendo el ritmo.
- Coordinar la digitación instrumental

ACTIVIDADES

1.-Escucho y entono coralmente la canción “YA LLOVIENDO ESTA”. Lee el nombre de las notas y después cámbialas por la letra de la canción.

Pag.2



FUENTE: ELABORADO POR LAS INVESTIGADORAS

2.- Observo la ubicación de los sonidos, su digitación e interpretación de la canción y la ejecuto con la melódica. (Cd Arcoíris musical, canción 1)



MELODÍA

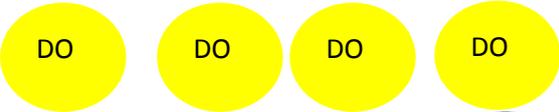
CONTENIDO: Sonido Mi

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

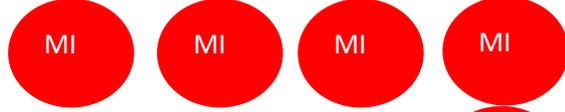
- Solfear con disfrute
- Coordinar la digitación instrumental

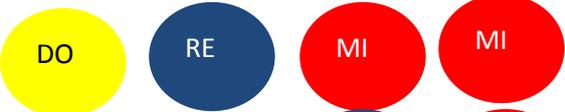
ACTIVIDADES:

1.- Solfeo pronunciando los nombres de las notas.

a.- 

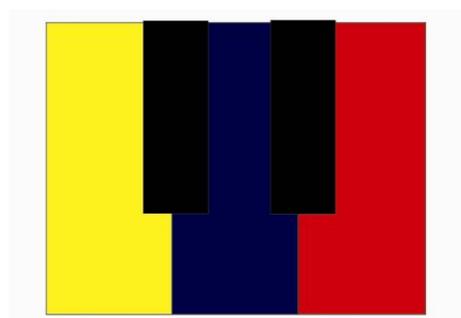
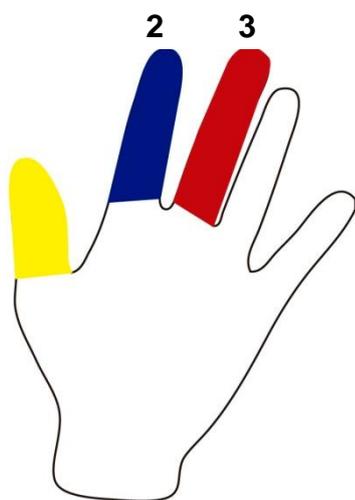
b.- 

c.- 

d.- 

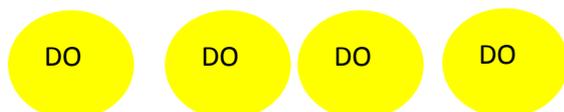
e.- 

2.- Observo detenidamente la mano derecha y coloco el dedo número 3 en la tecla MI de color rojo, practico sin producir ningún sonido.

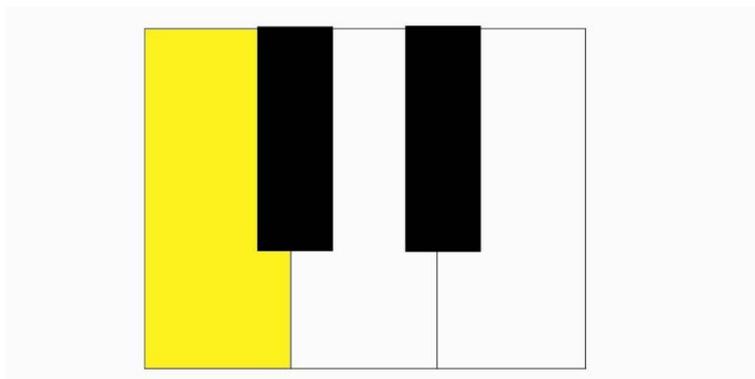


Do Re Mi

3.-I dedo 1) manteniendo un buen ritmo en la lectura y en la emisión del sonido.

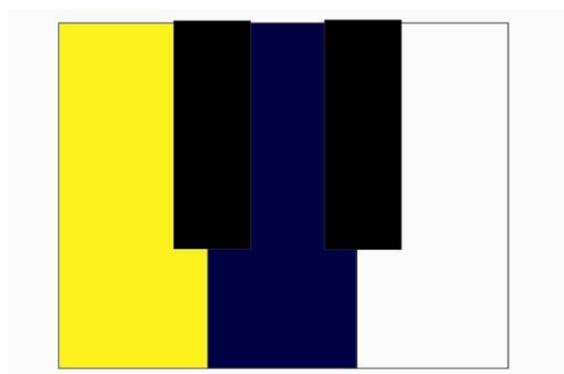


a.-



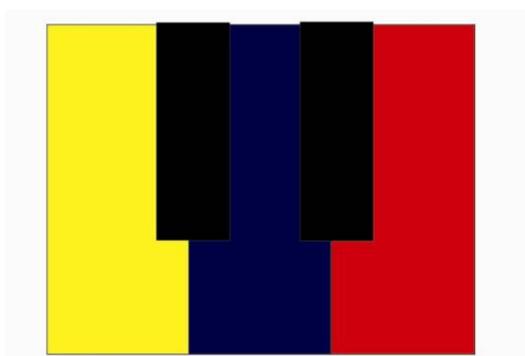
4.- Pongo la segunda posición Re (dedo 2) y leo el ejercicio

b.-

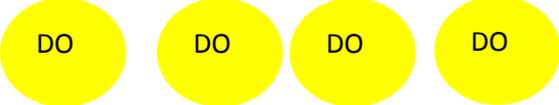


5.- Pongo la tercera posición Mi (dedo 3) y leo el ejercicio

c.-

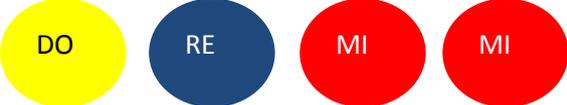


7.- Practico el ejercicio en la melódica utilizando el dedo 1, 2 y 3 en las teclas indicadas no te olvides de mantener un buen ritmo y emisión de sonido.

a.- 

b.- 

c.- 

d.- 

e.- 

MELODÍA

CONTENIDO: Canción con los sonidos Do, RE, Mi

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Desarrollar la memoria auditiva
- Cantar con ritmo y afinación
- Coordinar la digitación con la melodía
-

ACTIVIDADES

1.-Escucho y entono coralmente la canción “DIN, DON, DAN” .Leo el nombre de las notas y canto la letra de la canción.pág.3



FUENTE: ELABORADO POR LAS INVESTIGADORAS

2.- Observa la ubicación de los sonidos, su digitación e interpretación de la canción y ejecútala con tu melódica. (Cd Arcoíris musical, canción 2)



MELODÍA

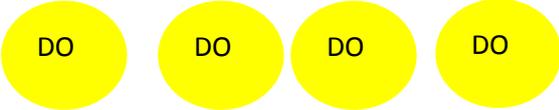
CONTENIDO: Sonido Fa

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Solfear con disfrute
- Coordinar la digitación instrumental

ACTIVIDADES:

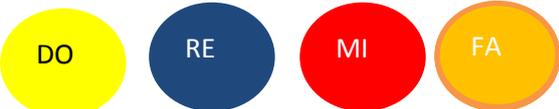
1.- Solfeo pronunciando los nombres de las notas.

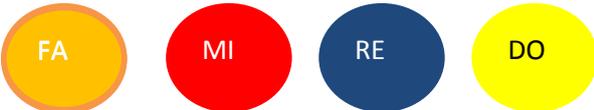
a.- 

b.- 

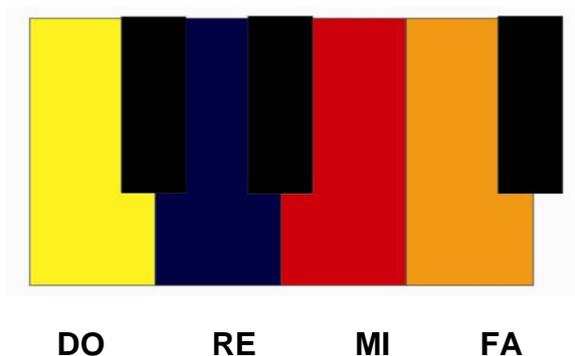
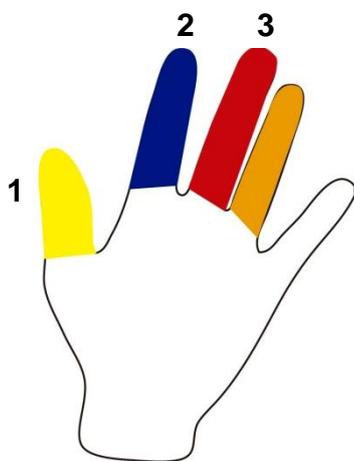
c.- 

d.- 

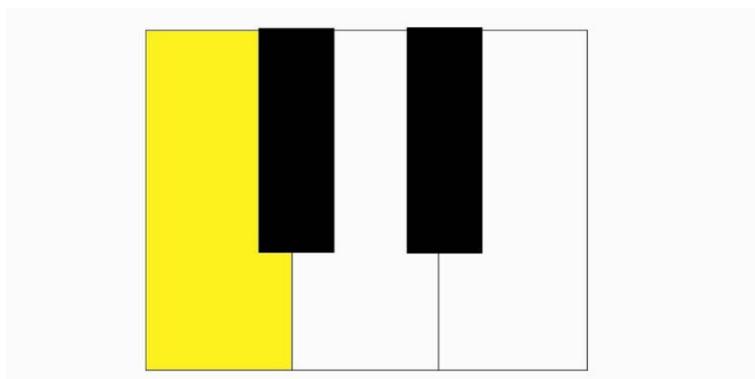
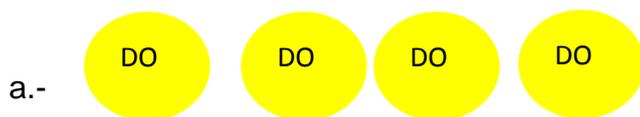
e.- 

f.- 

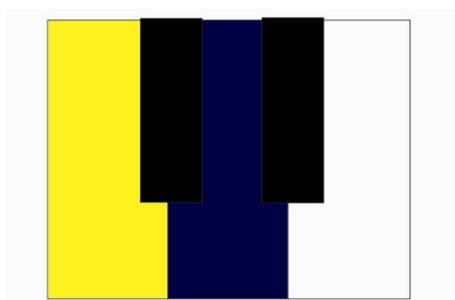
2.- Observo detenidamente la mano derecha y coloca el dedo número 4 en la tecla FA de color rojo y practica sin producir ningún sonido.



3.- Pongo primero la posición Do (dedo 1) manteniendo un buen ritmo en la lectura y en la emisión del sonido.

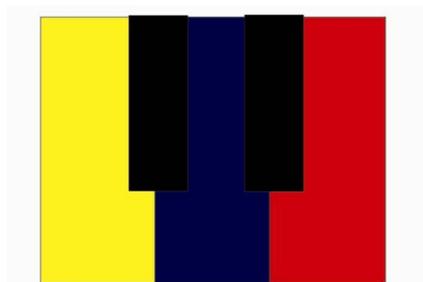


4.- Pongo la segunda posición Re (dedo 2) y lee el ejercicio



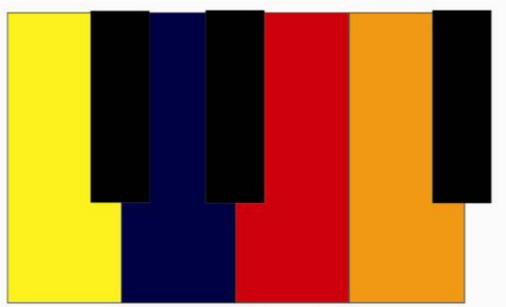
5.- Pongo la tercera posición Mi (dedo 3) y leo el ejercicio

c.- 



6.- Pongo la cuarta posición Fa (dedo 4) y leo el ejercicio

d.- 



7.- Practico el ejercicio en tu melódica utilizando el dedo 1, 2, 3 y 4 en las teclas indicadas no te olvides de mantener un buen ritmo y emisión de sonido.

Solfeggio pronunciando los nombres de las notas.

a.- DO DO DO DO

b.- RE RE RE RE

c.- MI MI MI MI

d.- FA FA FA FA

e.- DO RE MI FA

f.- FA MI RE DO

MELODÍA

CONTENIDO: Canción con los sonidos Do, RE, Mi, Fa

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Desarrollar la memoria auditiva
- Cantar con ritmo y afinación
- Coordinar la digitación con la melodía

ACTIVIDADES

1.-Escucha y entona coralmente la canción “EN EL PARQUE” .Lee el nombre de las notas y después cámbialas por la letra de la canción.Pág.4



FUENTE: ELABORADO POR LAS INVESTIGADORAS

2.- Observa la ubicación de los sonidos, su digitación e interpretación de la canción y ejecútala con tu melódica.(Cd Arcoíris musical, canción 3)



MELODÍA

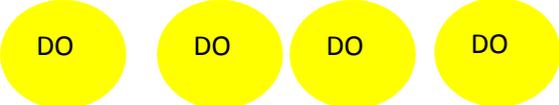
CONTENIDO: Sonido Sol

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Solfear y entonar vocalmente los sonidos
- Ubicar correctamente el sonido en la melódica

ACTIVIDADES:

1.- Indico verbalmente los nombres de los sonidos.

a.- 

b.- 

c.- 

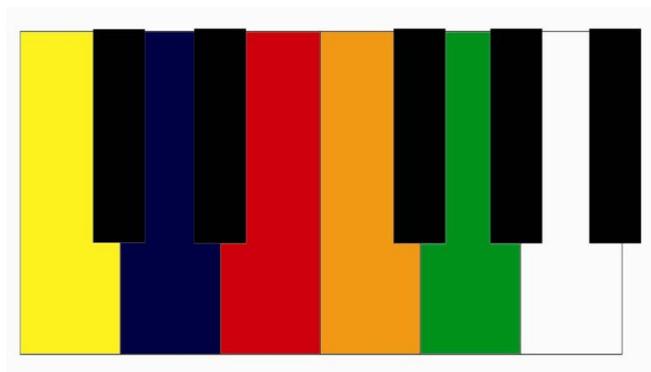
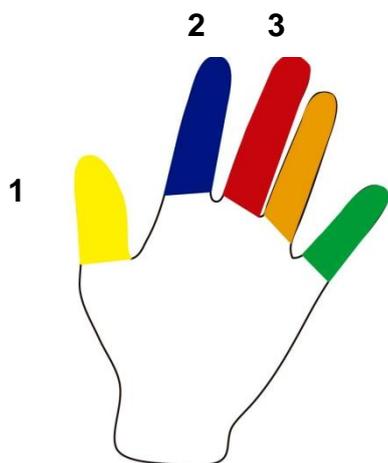
d.- 

e.- 

f.- 



2.- Observo detenidamente la mano derecha y coloca el dedo número 5 en la tecla SOL de color verde y practico sin producir ningún sonido.



DO RE MI FA SOL

3.-Coloco la posición SOL (dedo 5) manteniendo un buen ritmo en la lectura y en la emisión del sonido. Repito el sonido cuantas veces sean necesarias (Grafico teclado)



4. Interpreto el ejercicio preparatorio en tu melódica respetando la digitación de los sonidos, Do, RE, Mi, Fa, Sol



MELODÍA

CONTENIDO: Canción con los sonidos Do, Mi, Sol

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Leer las grafías con seguridad
- Cantar con ritmo y afinación
- Coordinar la digitación con la melodía

ACTIVIDADES

1.-Escucho y entono coralmente la canción “DOS RANITAS” .Lee el nombre de las notas, recuerda que aquí utilizaras los sonidos Do, Mi Sol. Después las cambio por la letra de la canción. Pág. 5

Dos ranitas

dos ra ni tas ten go flog flog flog

brin can co rren sal tan flog flog flog

can tan muy a le gres croac, croac, croac.

FUENTE: ELABORADO POR LAS INVESTIGADORAS

2.- Observo la ubicación de los sonidos, su digitación e interpretación de la canción y ejecuto con la melódica. (Cd Arcoíris musical, canción 4)

Dos ranitas

DO RE MI FA SOL LA

Inicio

Lluevengo erba Din don dan El parque Dos ranitas Que llueve El balcon Brillo e/brillo Peccador Los pollitos La granja

MELODÍA

CONTENIDO: Canción con los sonidos Do, RE, Mi, Fa, Sol.

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Desarrollar la memoria auditiva
- Cantar con ritmo y afinación
- Coordinar la digitación con la melodía

ACTIVIDADES

1.-Escucho y entono coralmente la canción “**QUE LLUEVA**”. Solfeo y después canto la letra de la canción. Pág.6

The image shows a musical score for the song "Que llueva". The title "Que llueva" is written in blue at the top. Below it, the lyrics are written in a stylized font, with some words in green and some in red. The notes are color-coded: green for Do, red for Re, yellow for Mi, and blue for Fa. The notes are arranged in three rows, corresponding to the lyrics. The first row of notes is: Do, Do, Re, Do, Do, Re, Re, Mi, Re, Mi, Do, Do, Re. The second row is: Re, Mi, Re, Mi, Do, Do, Re, Re, Mi, Re, Mi, Do, Do, Re. The third row is: Do, Re, Do, Re, Do, Do, Mi, Re, Do, Do, Re, Do, Re. The lyrics are: "Que llue va que llue va la bru jaes taen la cue va los pa ja ri tos can tan la lu na se le van ta que si que no que cai gaun cha pa rron".

FUENTE: ELABORADO POR LAS INVESTIGADORAS

2.- Observo la ubicación de los sonidos, su digitación e interpretación de la canción y ejecuto con la melódica, acompaño la canción con las claves.(Cd Arcoíris musical, canción 4)

MELODÍA

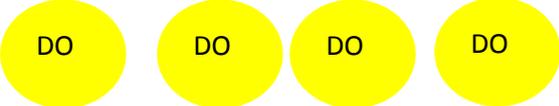
CONTENIDO: Sonido LA

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Solfear y entonar vocalmente los sonidos
- Ubicar correctamente el sonido LA en la Melódica.

ACTIVIDADES:

1.- Indico verbalmente los nombres de los sonidos. Después canto con una correcta afinación.

a.- 

b.- 

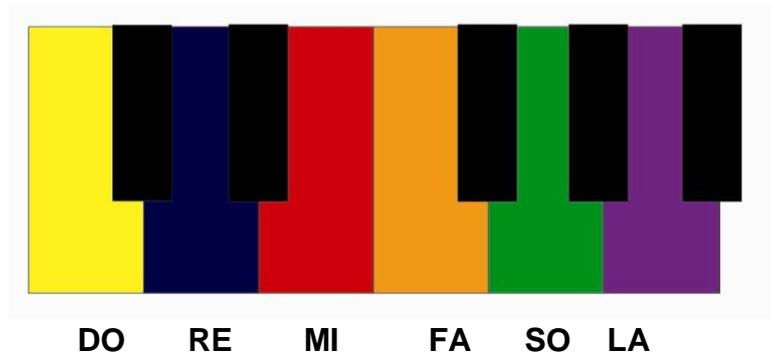
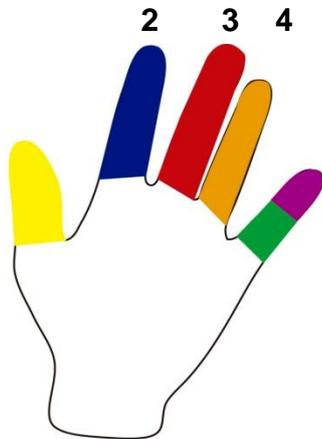
c.- 

d.- 

e.- 

f.- 

2.- Observo detenidamente la mano derecha y coloco el dedo número 5 en la tecla SOL de color verde y LA de color morado y practico sin producir ningún sonido.



3.-Coloco la posición LA (dedo 5) manteniendo un buen ritmo en la lectura y en la emisión del sonido recuerda que utilizaras la misma digitación para el sonido SOL y LA. Repito el sonido cuantas veces sean necesarias.

a.-

LA LA LA LA

a.-

SOL SOL SOL SOL

5. Ejecuto este ejercicio preparatorio en tu instrumento respetando la digitación los sonidos, Do, RE, Mi, Fa, Sol, La

a. DO DO DO DO RE RE RE RE

b. MI MI MI MI FA FA FA FA

SOL SOL SOL SOL LA LA LA LA

MELODÍA

CONTENIDO: Canción con los sonidos Do, RE, Mi, Fa, Sol, La

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Desarrollar la memoria auditiva.
- Cantar con ritmo y afinación.
- Coordinar la digitación con la melodía.

ACTIVIDADES

1.-Escucho y entona coralmente la canción “EL BALCON”. Solfeo y después las cambio por la letra de la canción. Pág. 7



FUENTE: ELABORADO POR LAS INVESTIGADORAS

2.- Observo la ubicación de los sonidos, su digitación e interpretación de la canción y ejecuto con la melódica. (Cd Arcoíris musical, canción 6)



MELODÍA

CONTENIDO: Canción con los sonidos Do, RE, Mi, Fa, Sol, La.

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Desarrollar la memoria auditiva.
- Cantar con ritmo y afinación.
- Coordinar la digitación con la melodía.

ACTIVIDADES

1.-Escucho y entono coralmente la canción “BRILLA, BRILLA ESTRELLITA”. Solfeo y canto la letra de la canción. Pág. 8



FUENTE: ELABORADO POR LAS INVESTIGADORAS

2.- Observo la ubicación de los sonidos, su digitación e interpretación de la canción y ejecuto con la melódica, acompaño con cascabeles (Cd Arcoíris musical, canción 7)



MELODÍA

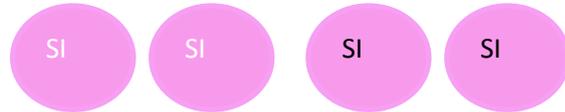
CONTENIDO: Sonido Si. Nueva propuesta de digitación.

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Solfear y entonar vocalmente los sonidos.
- Ejecutar el instrumento con soltura.
- Aplicar correctamente la digitación propuesta.

ACTIVIDADES:

1.- Leo las notas musicales y ponles tu propio ritmo, canto con una correcta afinación.

a.- 

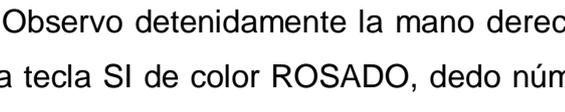
b.- 

c.- 

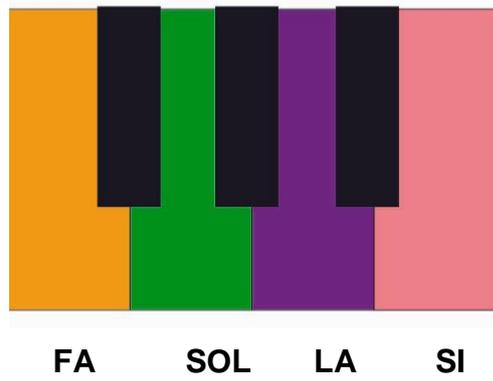
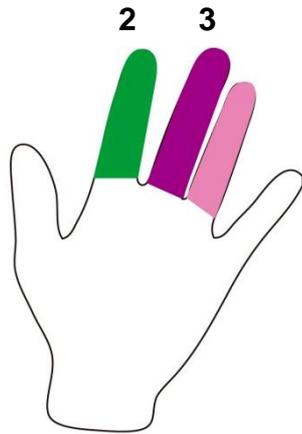
d.- 

e.- 

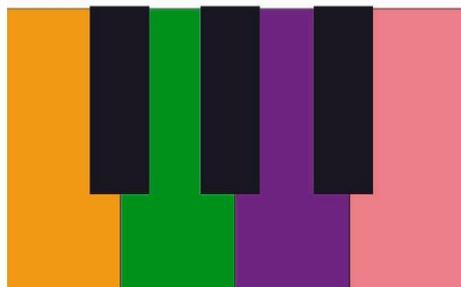
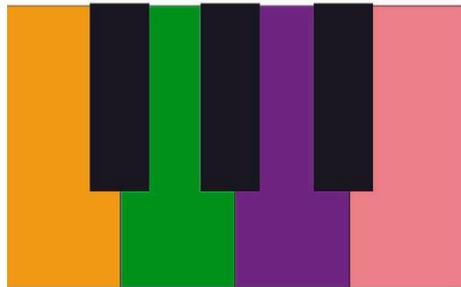
f.- 



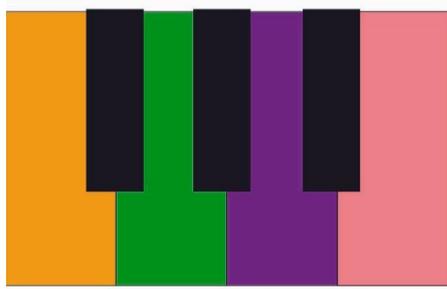
2.- Observo detenidamente la mano derecha y coloca el dedo número 4 en la tecla SI de color ROSADO, dedo número 3 en LA de color morado y el dedo número 2 en SOL de color verde y practico la nueva digitación sin producir ningún sonido.



3.-Coloco la posición SI (dedo 4) manteniendo un buen ritmo en la lectura y en la emisión del sonido Repite el sonido cuantas veces sean necesarias.



a.- SOL SOL SOL SOL



5. Creo y ejecuto ejercicios preparatorios respetando la digitación los sonidos, Sol, La, Si, inventa tú mismo ritmo.

a.- SI LA SOL SI LA SOL

MELODÍA

CONTENIDO: Canción con los sonidos Sol, La, Si

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Desarrollar la psicomotricidad en la digitación.
- Cantar con ritmo y afinación.
- Coordinar la digitación con la melodía.

ACTIVIDADES

1.-Escucho y entona coralmente la canción “**Pesca, pesca pescador**”.

Solfeo y después cámbialas por la letra de la canción. Pág. 9

Pesca, pesca, pescador

Pes ca pes ca pes ca dor en el an cho rí o
bus ca bus ca sin pa rar pe ces de co lor.

The image shows a musical staff with notes and stems. The notes are color-coded: pink for 'Pes', green for 'ca', purple for 'pes', and red for 'ca'. The lyrics are written below the notes. The title 'Pesca, pesca, pescador' is written in a stylized font at the top.

FUENTE: ELABORADO POR LAS INVESTIGADORAS

2.- Observo la ubicación de los sonidos, su digitación e interpretación de la canción y ejecuto con la melódica. (Cd Arcoíris musical, canción 8)

Pesca, pesca, pescador

DO RE MI FA SOL LA SI

Inicio

Lloviendo erba Din don don El parque Dar ranjitas Que llueva El balcon Brillo estrellita Pescador Los pollitos La naranja

The image shows a digital interface for a music application. At the top, there is a colorful illustration of a pond with a jellyfish, a pink flower, and two clownfish. Below the illustration, the title 'Pesca, pesca, pescador' is written. In the center, there is a piano keyboard with keys labeled DO, RE, MI, FA, SOL, LA, and SI. The SI key is highlighted in pink. To the left of the keyboard, there is a hand icon with fingers numbered 1 to 5. Below the keyboard, there are two circular buttons: a square button and a play button. At the bottom right, there is a green arrow button labeled 'Inicio'. At the bottom, there is a green bar with a list of songs: Lloviendo erba, Din don don, El parque, Dar ranjitas, Que llueva, El balcon, Brillo estrellita, Pescador, Los pollitos, La naranja.

MELODÍA

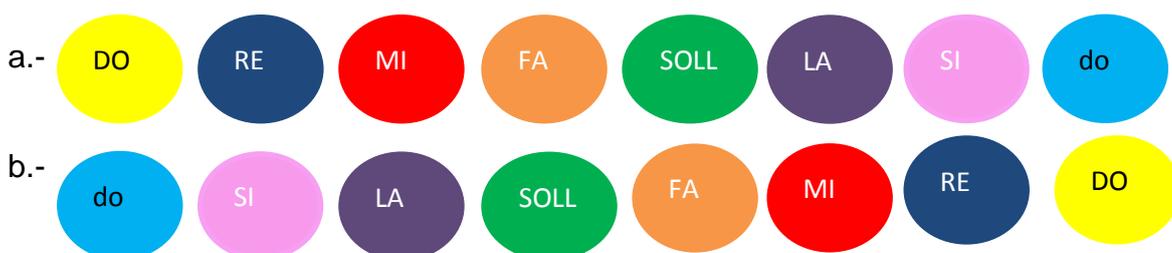
CONTENIDO: Sonido do agudo. Nueva propuesta de digitación.

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

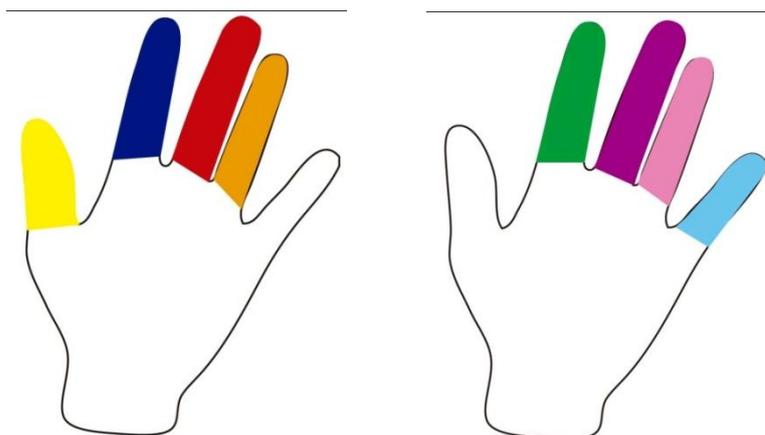
- Solfear y entonar vocalmente la escala musical.
- Identificar visual y auditivamente los sonidos de la escala.
- Aplicar correctamente la digitación propuesta.

ACTIVIDADES:

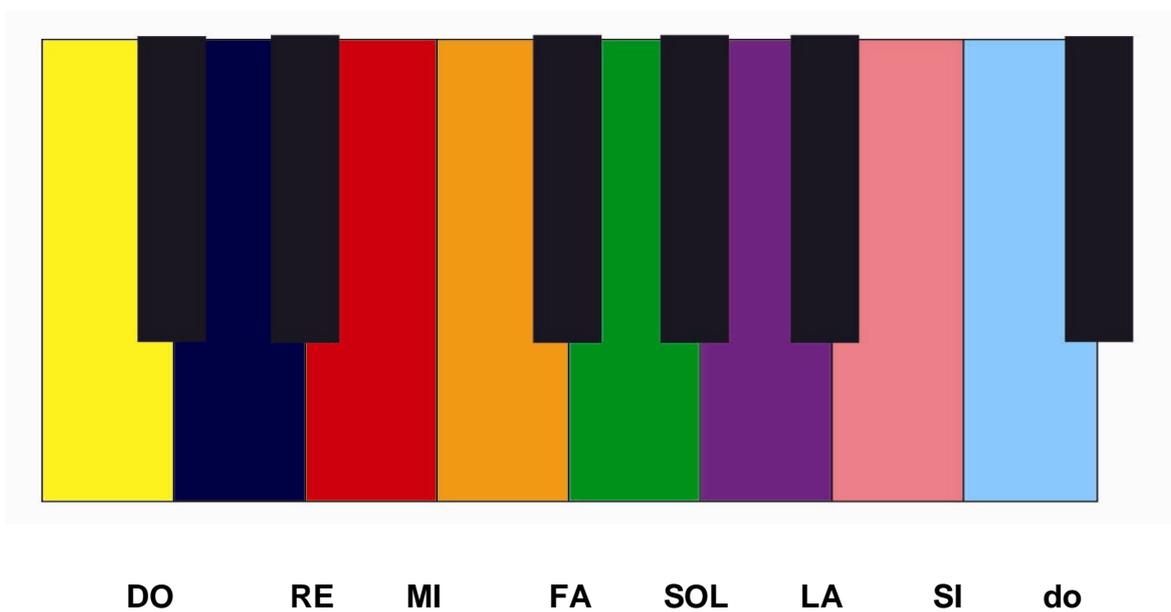
1.- Solfeo las notas de la escala musical y canto con una correcta afinación. Vocalizo y entono cuantas veces sea necesario.



2.- Juego con mi mano derecha dando brinquitos, aplicando la siguiente digitación, trabaja en tu melódica hasta lograrlo. Suerte.



2.- Interpreto la escala musical aplicando movimientos. Diviértete tocando tu instrumento. Utilizo la digitación alternativa.



MELODÍA

CONTENIDO: Canción “Los pollitos”

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Desarrollar la psicomotricidad en la digitación.
- Leer y percutir los grafismos.
- Coordinar la digitación con la melodía.

ACTIVIDADES

1.-Escucho y entono coralmente la canción “Los pollitos”. Solfeo y después las cambio por la letra de la canción. Pág. 10



Los pollitos

Los po lli tos di cen pi o pi o pi o

cuando tie nen ham bre cuan do tie nen frí o

Los pollitos dicen pio pio pio
cuando tienen hambre, cuando tienen frío
la gallina busca el maíz y el trigo
les da la comida y les presta abrigo
bajo sus dos alas acurrucaditos
duermen los pollitos hasta el otro día

ALCO IRI MUSICAL 10

FUENTE: ELABORADO POR LAS INVESTIGADORAS

2.- Observo la ubicación de los sonidos, su digitación e interpretación de la canción y ejecuto con la melódica. (Cd Arcoíris musical, canción 9)

The image shows a digital musical interface for the song "Los pollitos". At the top, the title "Los pollitos" is written in white on a red background. Below the title is a simplified piano keyboard with eight keys labeled "DO", "RE", "MI", "FA", "SOL", "LA", "SI", and "do". The "DO" key is highlighted in yellow. To the left and right of the keyboard are two yellow cartoon chicks. Below the keyboard are two blue buttons: a square (stop) and a triangle (play). To the right of these buttons is a green arrow pointing left with the word "Inicio" (Start) written inside. At the bottom of the interface is a green bar containing a list of song titles: "Lluyendo esta", "Din don don", "El parque", "Dor ranjitas", "Que llueve", "El balcon", "Brilla estrellita", "Percondor", "Los pollitos", and "La naranja".

MELODÍA

Canción “La naranja”.

CONTENIDO: Canción “La naranja”. Refuerzo escala musical

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO: -Desarrollar la psicomotricidad en la digitación.

- Leer y percutir los grafismos.
- Coordinar la digitación con la melodía.

ACTIVIDADES

1.-Escucho y entono coralmente la canción “**La naranja**”. Solfeo y después canto y bailo la letra de la canción. Pág. 11



 **La naranja**

La na ran ja na ció ver de
el tiem po la a ma ri lló ó
tan bo ni ta tan se ño ra
tan que ri da pa ra mi i.

La naranja nació verde
el tiempo la amarilló
tan bonita, tan señora
tan querida para mi.



ARGO IRI MUSICAL
11

FUENTE: ELABORADO POR LAS INVESTIGADORAS

2.- Observo la ubicación de los sonidos, su digitación e interpretación de la canción y ejecuto con la melódica. (Cd Arcoíris musical, canción 10)



3.- Hora de divertirse, practico y juego con los sonidos de la escala musical, interpreto las melodías aprendidas y creo nuevas canciones.

PIANO INTERACTIVO



FUENTE: ELABORADO POR LAS INVESTIGADORAS

MAPA DE SITIO



6.7 IMPACTOS

6.7.1 Impactos pedagógicos

La educación es siempre una relación entre educador y educando con solo este hecho, se constituye una COMUNIDAD EDUCATIVA mas no nos interesan estas dos personas sino la sociedad, los grupos humanos e instituciones, es decir los realizadores de tal educación, es allí donde se proceden los impactos pedagógicos con los cambios que nuestro trabajo diario genera. Este trabajo está proyectado a “mover la voluntad pedagógica” y formar al hombre del mañana con actitudes libres, pensantes y autónomas.

Despertar el interés en los maestros, esperando que estos desarrollen nuevas estrategias pedagógicas, procesos didácticos en beneficio de los niños y la educación en general.

6.7.2 Impacto social

Con el propósito de cooperar con los estudiantes del primer ciclo de educación básica en mejorar los aprendizajes de los niños y niñas se pone a disposición esta guía, como un instrumento y aporte concreto y real que incentivara a contar con nuevos materiales que estimulen la creatividad y el desarrollo del pensamiento de los niños, mejorando así el trabajo del aula.

La voluntad de este proyecto es contribuir a la formación de un espíritu artístico vinculado al área de la música a todos los niños de las instituciones educativas en general y padres de familia de todos los sectores y condiciones sociales.

6.8 DIFUSIÓN

Una vez concluida la guía didáctica es necesario realizar la difusión de la misma, para ello se procedió a elaborar un CD interactivo para facilitar a los niños el aprendizaje. Este documento fue asociado a través de programas multimedia para aprender a entonar la melódica en base a colores, para que los aprendizajes de los contenidos sean más interesantes y los niños tengan deseos de aprender el contenido del CD.

Es importante destacar que la presente guía sirvió como un punto de partida para elaborar recursos didácticos de fácil utilización y comprensión para mejorar la enseñanza aprendizaje, tanto para el niño como para sus padres, a su vez generar niveles cognitivos muy altos en los niños y niñas de la escuela en mención.

6.9 COMERCIALIZACIÓN

Para la comercialización de nuestro producto emplearemos las siguientes estrategias:

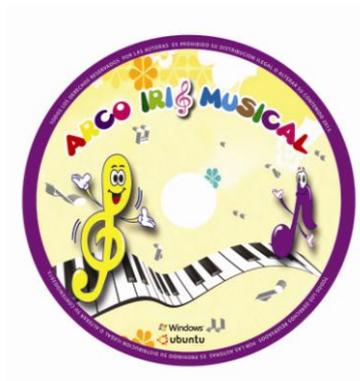
- Con la debida autorización de la persona encargada de la Institución se realizará una reunión de padres de familia de los niños del primer ciclo escolar (segundo y tercer grado).
- Se partirá desde el testimonio personal de los padres de familia del tercer año puesto que sus hijos ya fueron beneficiados de nuestra metodología en el segundo año, ellos serán nuestros aliados para llegar a los padres de familia que recién se incorporan en la institución.
- Realizaremos una presentación con explicando los beneficios que obtendrán los niños y niñas al trabajar con nuestro material dentro del aula de clases y en su hogar.

- Mostraremos un video realizado con los niños del anterior año lectivo aplicando la metodología de ARCO IRIS MUSICAL, demostrando su desempeño artístico.
- Concienciar a los padres de familia su valiosa ayuda en formar parte de la educación de sus hijos a través de la música y aprender junto con ellos.
- Entregar flyers informativos resaltando la calidad de nuestro producto y los beneficios que les traerá el mismo hacia sus representados.

CANAL DE DISTRIBUCIÓN:

El producto será entregado por parte de las investigadoras directamente al consumidor.

DISEÑO DE CD



COSTOS DE DIFUCIÓN Y MULTIMEDIA

CUADRO DE ANALISIS DE LOS COSTOS DEL CD INTERACTIVO Y GUIA PARA EL MAESTRO

COSTOS DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	enero	febrero	marzo	abril	mayo	junio	julio	agosto	septiembre	octubre	noviembre	diciembre	ANUAL	valor unitario
Diseño: plantillas, cd, guía didáctica	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1200	\$6
Animación y programación	218	218	218	218	218	218	218	218	218	218	218	218	2616	\$13,1
TOTAL COSTOS DE PRODUCCIÓN	318,0	318,0	318,0	318,0	318,0	318,0	318,0	318,0	318,0	318,0	318,0	318,0	3816	\$19,08

COSTOS DE REPRODUCCIÓN CD INTERACTIVO	Cantidad	valor unitario	Total
Paquete de 100 cd	2	22	44
Grabación Cd	200	0,5	100
Adhesivo	200	0,25	50
Caja de cd	200	1	200
TOTAL			\$394

COSTOS DE REPRODUCCIÓN GUÍA DIDÁCTICA	Cantidad	valor unitario	Total
Impresiones contenido	50	10	500
Impresión portada y contraportada	50	2	100
Armada de libros	50	2,5	125
TOTAL			\$725

El costo de la elaboración del Cd interactivo se están estableciendo en un numero de 200 anualmente y las guías en un numero de 50.

A partir r de esto dependerá si se aumentará la reproducción de números anuales, a mayor número de reproducción de guías y Cds mayor abaratamiento de costos.

Estos costos generalmente se dividen por el número de unidades a reproducirse, por lo tanto el kit para el maestro, que incluye la guía del profesor y el CD interactivo, tendrá el siguiente valor:

Kit para el docente	Costos
Guía didáctica	14.50
Cd multimedia (diseño incluido)	19.08
Total	\$33.58

Estos costos generales se dividen por el número de unidades a reproducirse, pero en este caso el kit sería solo para el estudiante ya que incluye solo el Cd interactivo, el cual tendrá el siguiente valor:

Kit estudiantil (alumno)	Costos
Cd multimedia y empaque (diseño incluido)	19.08
Total	\$19.08

MARGEN DE UTILIDAD

DESCRIPCIÓN	VALOR
Costos de reproducción cd interactivo	394.00
Costos de reproducción guía didáctica	725.00
Total	1119.00
IVA 12%	134.28
Total + IVA	1253.28
Margen de utilidad 40%	501.31
Total de inversión	\$1754.59

Nota: Por cada kit la ganancia es de \$2.00 el resultado lo obtenemos dividiendo el total de inversión 200 (11754.59/200).

6.9 Bibliografía

- (s.f.). Obtenido de en la página web www.monografias.com.
- (2005), M. A. (2005). En *en su libro "La educación infantil (I)"* (pág. 62).
- Poveda. (1981).
- Schafer. (199).
- Benenzon, R. O. (2004). En *Teoría De La Musicoterapia*.
- Berta, C. (91). En *tecnicas de aprendizaje*.
- Bigge, M. (1991). En *Teorías del aprendizaje para Maestros* (pág. 20).
- Bigge, M. (1991).
- Cervilla. (1995).
- Cervilla. (1995).
- Cèsar, C. (1999). En *Metodología Constructivista* (pág. 7).
- Despins, J. P. (1994). En *en su obra La Músoca y el Cerebro*.
- Ezequiel, A.-E. (2000). En *En su Diccionario de Psicología* (pág. 28).
- Fernández, M. D. (septiembre 2008).
- García Lorca, (. e. (2009). En *"Aula de Educación Infantil. C.E.I.P."*.
- Hargreaves. (1986).
- I, C. M. (2002). En *edn su obra Diseño de Medios y Recursos Didàcticos*.
- Jorge, V. (1995). En V. Jorge.
- Jorge, V. (1995). En *obra didactica general de ciencias Psicològicas*.
- Jorge, V. H. (1995). En *Didactica Generàl* (pág. 199).
- José Luis Conde Caveda, C. M. (2002). En *en su libro Las canciones motrices II*.
- Lacàrcel. (1995).
- Longueira, S. (2006). En *en su Libro Como Elaborar la Programaciòn y las Unidades Educativas* (pág. 116).

- Marín. (1991).
- Marin. (1991).
- Marlene, D. (2004).
- Martín, A. G. (1997). En *en su libro Educaciòn Multimedia y Nuevas Tecnologias*.
- Martín, G. (1996).
- Mejía, P. (2006). En *Didáctica de la Mùsica para educaciòn infantil* (pág. 108).
- Paynter. (1999).
- PILAR, P. M. (s.f.). En *en su libro Didactica de la mùsica para educaciòn Infantil* (pág. 208).
- Poveda. (1981).
- Rosera, M. A. (2005). En *en su libro Educaciòn Infantil I* (pág. 62).
- Rosera, M. A. (2005). En *La Educaciòn Infantil I* (pág. 655).
- Salazar, C. (1989). En *en su obra El yo Musical Infantil*.
- Schafer. (1988).
- Schafer. (1988).
- Sergio, p. R. (2007). Buenos Aires.
- Utrilla, M. .. (1997).
- Videgaray, I. O. (2008). En *en su obra Nuevas Tecnologias y educaciòn*.
- Villaroel Hidrobo J, F. G. (2006). En *en su obra Crear para Jugar, jugar para pensar* (pág. 19).
- Weineck, J. (2005). En *en su libro Entrenamiento Total* (pág. 504).

LINCOGRAFÍAS

- Microsoft Encarta (2007),
- <http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=4>

- <http://tallerdemusicacreativa.blogspot.com/p/clases-de-piano-con-softmozart-para.html>
- En la Enciclopedia Mentor Interactivo
- Wikipedia comenta http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop:
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_\(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico))

6.11 ANEXOS

Árbol de problema





ENCUESTA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FECYT

OBJETIVO: La presente encuesta tiene como finalidad conocer el nivel adquirido en los niños/as en el área de educación musical mediante la utilización de material audiovisual, los resultados que se suministren en esta encuesta con la colaboración de usted, serán de carácter reservado y de uso exclusivo para el desarrollo de la presente investigación.

Instrucciones: Lea detenidamente el siguiente cuestionario y ponga una X en la respuesta que Ud. crea conveniente.

CUESTIONARIO

1).- ¿Considera importante que su hijo/a aprenda a interpretar un instrumento musical?

Sí

No

Porqué.....
.....
.....
.....

2).- ¿Cómo estimula en su hijo el conocimiento de Educación Musical en casa?

- Escucha música
- Incentiva a la interpretación instrumental
- Ninguno

3).- Considera Ud. apropiada la técnica de lectura musical mediante la asociación sonido- color en la melódica.

Sí

No

4).- Ha evidenciado en su hijo/a el gusto por la práctica instrumental.

Sí

No

5).- ¿Aplica las guías de aprendizaje proporcionadas por la maestra?

Si

No

A veces

12).- ¿Le gustaría adquirir el material interactivo para el autoaprendizaje musical a un precio módico?

Sí

No

13).- Al adquirir el material interactivo se compromete a la estimulación del autoaprendizaje musical en casa.

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

GRACIAS POR SU VALIOSA COLABORACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN

	UNIDAD EDUCATIVA FISCAL EXPERIMENTAL "JATUN KURAKA OTAVALO"
<i>AREA DE EDUCACION MUSICAL</i>	
<i>FICHA DE OBSERVACION</i>	
NOMBRE:	
AÑO DE BÁSICA:	
FECHA:	
Grado de desarrollo alcanzado:	
1 CONSEGUIDO SATISFACTORIAMENTE	GRADO DE DESARROLLO ALCANZADO
2 CONSEGUIDO SUFICIENTEMENTE	
3 CONSEGUIDO CON DIFICULTAD	
4 NO CONSEGUIDO	
Nº DESTREZAS DESARROLLADAS	1 2 3 4
1 Identifica las posibilidades expresivas del sonido	
2 Muestra un desarrollo gradual del oído que permite percepción	
3 Reconoce visual y oralmente a partir del color las notas de la escala musical	
4 Utiliza la digitación apropiada para la interpretación del instrumento	
5 Coordina la lectura musical con la interpretación instrumental.	
6 Demuestra precisión rítmica a partir de ejercicios y juegos	
7 Aplica cadencia y dinámica en la interpretación de melodías.	
8 Controla la respiración en los lugares señalados	
9 Mantiene una postura correcta al interpretar el instrumento	
10 Manipula, cuida y maneja correctamente el instrumento.	
11 Demuestra gusto estético y artístico al interpretar pequeñas melodías	
12 Valora las producciones musicales propias y disfruta de su realización.	
OBSERVACIONES:	
Lic. Ana Lucia Guasgua	
DOCENTE RESPONSABLE	

Matriz de Coherencia:

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cómo diseñar ayudas audiovisuales dirigidas al Primer Ciclo de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Jatun Kuraka Otavalo” para mejorar el aprendizaje musical?</p>	<p>Determinar las necesidades y el tipo de ayudas audiovisuales que faciliten el proceso de enseñanza musical en la formación de los niños /as de 6 a 8 años mediante la aplicación de métodos investigativos para proponer soluciones.</p>
SUBPROBLEMAS / INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>1. ¿Existe una alternativa de solución a la problemática de la escasa innovación de las aplicaciones multimedia y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes?</p> <p>2. ¿Cuál es el nivel de aprendizaje musical de los estudiantes?</p> <p>3.- ¿Que metodología utilizan los docentes en el área de música?</p> <p>4.- ¿Cuál es el rendimiento escolar de los niños con la metodología que están utilizando los docentes actualmente?</p>	<p>1. Diagnosticar la situación actual de la información sobre ayudas audiovisuales a la que tiene acceso los niños y maestros.</p> <p>2.-Lograr el desarrollo de competencias y destrezas musicales en los niños y niñas a través de ayudas audiovisuales en el aula.</p> <p>3.-Despertar el interés del tema en los Maestros de Educación Musical mediante una nueva propuesta.</p> <p>4.- Ayudar al profesor en su tarea profesional, permitiéndole dedicar más tiempo a la atención personal a cada alumno gracias al uso de la tecnología como medio didáctico.</p>

6.12 VALIDACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN



A continuación se encuentra la escala en la que se deberá calificar a la propuesta, marcando una x.

MS = Muy Satisfactorio; S = Satisfactorio; PS = Poco Satisfactorio

ASPECTOS	MS	S	PS	TOTAL
1. El Tema				
. Identificación de la propuesta.		x		
. Originalidad y utilidad.		x		
2. Objetivos				
. Determinación clara y concisa.		x		
. Relación de los objetivos		x		
3. Utilidad				
. Contribuye a fortalecer la práctica de valores humanos.		x		
. Propende a la formación activa e integral de los estudiantes.		x		
. Permite un desarrollo conceptual,		x		

procedimental y actitudinal para la vida diaria				
. Contribuye a potenciar el aprendizaje de todas las asignaturas.			X	
4. Descripción de la Propuesta				
. Diseño metodológico.			X	
. Coherencia entre componentes de la propuesta.			X	
. Ajuste a la realidad del contexto.			X	
. Visión integral del problema y soluciones			X	
VALIDADO POR:				
CÉDULA DE CIUDADANÍA	TÍTULO PROFESIONAL	CARGO U OCUPACIÓN	AÑOS DE EXPERIENCIA	
1704292216	de Ciencias de la Educación Lengua y Literatura	Docente	38	
FECHA	DIRECCIÓN	TELÉFONO	E-MAIL	
15-X-2017	Robles Morán 12-11	0993986561	pasquindad@pasquindad.com	
FIRMA				
				



ENTREVISTA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FECYT

El objetivo de la entrevista es para verificar que tan aceptable es nuestra propuesta de tesis ante la sociedad y de esta manera obtener buenos resultados, a continuación las siguientes preguntas:

1.- ¿Cuántos años de experiencia tiene?

Tengo 37 años como docente, he venido trabajando desde el Oriente, allá me inicié como maestro, luego pase a Ambato, después viaje a esta Provincia nuestra propia tierra. Yo me encuentro laborando en el Colegio Universitario UTN anexo a la Universidad Técnica del Norte.

2.- ¿Qué cargo ejerce en dicha institución?

Soy profesor de música e inspector del ciclo básico.

3.- ¿Considera Ud. que la enseñanza en la educación es fundamental en la educación en los niños?

Es muy importante porque desarrolla el coeficiente intelectual en los niños, eso ayuda a potenciar en las otras materias, en las matemáticas les hacen reflexivos, en lengua hace desarrollar su lenguaje, pueden desarrollar sin ningún problema y así en las otras materias.

4.- ¿Considera Ud. importante de la práctica instrumental en la institución educativa en los primeros años de vida escolar?

Es muy importante que el niño aprenda a interpretar un instrumento, ya que parte de la digitación de sus dedos desarrolla su psicomotricidad fina y eso ayuda a elevar su coeficiente intelectual.

5.- ¿Cómo conocedor de la propuesta de la enseñanza Arco Iris Musical que es nuestro trabajo de tesis, considera que sería apropiado para niños de 6 a 8 años?

Es excelente porque el niño comienza a conocer las notas musicales por medio de los colores, eso va a favorecer a los niños por medio de su enseñanza, no importa que el todavía no conozca bien los valores de las notas musicales y las figuras musicales, por medio de los colores él ya puede interpretar las canciones. Es lo que podría observar en la propuesta de ustedes, es muy buena.

6.- ¿De acuerdo a su experiencia qué opinión tiene de la metodología que esta aplicada a nuestra propuesta?

La metodología es sencilla, es bien didáctica, tiene bastante pedagogía, es muy esencial, no he visto en nuestro país, son las pioneras en la educación.

7.- ¿La propuesta Arco Iris Musical cumple con los requisitos básicos para desarrollar las actividades específicas en los niños?

Naturalmente, la propuesta como dije hace un momento es pedagógica, tiene bastante didáctica, material didáctico para poder aplicar con los niños y esto va hacer lo más importante para desarrollar la potencia intelectual y que les guste la música, porque podemos sacar grandes músicos, despertar el yo interno, lo que tienen ellos y descubrir buenos artista.

8.- ¿Cree Ud. Que la información obtenida en la propuesta es aplicada en el aula y en el hogar?

Positivamente, si nosotros estamos ahorita con toda la tecnología de la TIC, el maestro maneja bien la computadora y el niño hoy en la actualidad nació con esta tecnología, pues simplemente puede comunicarse del aula a la casa y viceversa, es una cosa excelente, yo considero que es muy buena la indicación que da la maestra en el grado, el niño puede aplicar en su casa.

9.- ¿Qué opinión le genera nuestro trabajo de investigación?

Es muy importante, he visto en otros métodos, en libros españoles, la temática es parecida pero puedo decir que no está pedagógica ni didáctica, lo que están haciendo ustedes es una propuesta excelente, que mejor que nació aquí en el Ecuador en nuestra provincia de Imbabura en Ibarra.

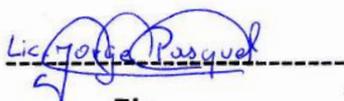
10.- ¿Que recomendación daría a nuestra propuesta de Arco Iris Musical?

Yo recomendaría que esta propuesta se haga conocer a las autoridades a nivel micro y macro para que se ponga en práctica en todos los jardines de las escuelas, que no quede suelto por ahí, que elaboraran un libro completo y lo pongan a disposición del ministerio y este se propague y salga hacia adelante y ustedes también tengan otra forma de vivir.

11.- ¿Recomendaría esta aplicación en otras instituciones?

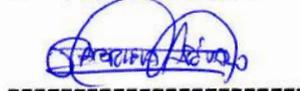
Si recomiendo y como docente de la Universidad Técnica del Norte de los semi presenciales , lo voy aplicar para indicar a las Srtas., yo doy música y danza a las chicas y he podido mostrar por medio de la música se puede aplicar todas las materias, por ejemplo lo que es la lateralidad, arriba, abajo, adelante, atrás; la música la enseñó con la teoría como aplicar con qué facilidad y lo que ustedes están proponiendo a mí me ayuda muchísimo, les pido desde ya me proporcionen una copia para poder aplicar en mis alumnas de los 4tos 5tos y 8vos niveles que son de los IPED de todo el país.

Lcdo. Jorge Pazquel



Firma

Gabriela Arévalo



Ana lucia Guasgua



Autoras



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	0401616990		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Arévalo Chacón Emilia Gabriela		
DIRECCIÓN:	Ibarra, "El Olivo", Av. 17 de Julio		
EMAIL:	emili_gabriela@yahoo.es		
TELÉFONO FIJO:	06-2604-865	TELÉFONO MÓVIL:	0968180775

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"ESTUDIO DEL DISEÑO DE AYUDAS AUDIOVISUALES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN MUSICAL DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO JATUN KURAKA OTAVALO PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE"
AUTOR (ES):	Arévalo Chacón Emilia Gabriela Guasgua Flores Ana lucia
FECHA: AAAAMMDD	1985/06/23
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Docencia en Diseño y Publicidad
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. López Raimundo

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Arévalo Chacón Emilia Gabriela, con cédula de identidad Nro. 040161699-0 en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, al 17 del mes de Enero del 2014

EL AUTOR:

ACEPTACIÓN:

(Firma) 
Nombre: **Arévalo Chacón Emilia Gabriela**
C.C.: **040161699-0**

(Firma) 
Nombre: **Ing. Betty Chávez**
Cargo: **JEFE DE BIBLIOTECA**

Facultado por resolución de Consejo Universitario



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Yo, Arévalo Chacón Emilia Gabriela, con cédula de identidad Nro. 040161699-0 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: "ESTUDIO DEL DISEÑO DE AYUDAS AUDIOVISUALES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN MUSICAL DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO JATUN KURAKA OTAVALO PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE". Ha sido desarrollado para optar por el Título de Licenciada en Diseño y Publicidad, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma).....
Nombre: Arévalo Chacón Emilia Gabriela
Cédula: 040161699-0



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

4. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	100271618-9	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Flores Guasgua Ana Lucia	
DIRECCIÓN:	Otavalo cdla 31 de Octubre Av. Luis de Cisneros y Dr. Egas		
EMAIL:	anylugf79@yahoo.es		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0998406489

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	'ESTUDIO DEL DISEÑO DE AYUDAS AUDIOVISUALES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN MUSICAL DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO JATUN KURAKA OTAVALO PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE'.
AUTOR (ES):	Arévalo Chacón Emilia Gabriela Guasgua Flores Ana lucia
FECHA: AAAAMMDD	1979/24/10
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Diseño y Publicidad
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. López Raimundo

5. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Flores Guasgua Ana Lucia, con cédula de identidad Nro. 100271618-9 en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

6. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, al 17 del mes de Enero del 2014

EL AUTOR:

(Firma) 
Nombre: **Flores Guasgua Ana Lucia**
C.C.: **100271618-9**

ACEPTACIÓN:

(Firma) 
Nombre: **Ing. Betty Chávez**
Cargo: **JEFE DE BIBLIOTECA**

Facultado por resolución de Consejo Universitario



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Flores Guasgua Ana Lucia, con cédula de identidad Nro. 100271618-9 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: "ESTUDIO DEL DISEÑO DE AYUDAS AUDIOVISUALES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN MUSICAL DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO JATUN KURAKA OTAVALO PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE". Ha sido desarrollado para optar por el Título de Licenciada en Diseño y Publicidad, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma).....
Nombre: Flores Guasgua Ana Lucia
Cédula: 100271618-9