



**Universidad Nacional Andrés Bello**  
**Facultad de Humanidades y Educación**  
**Escuela de Formación Inicial y Básica**  
**Carrera de Pedagogía en Educación Musical**  
**para la Educación Preescolar y Básica**

## **El juego KAV como Estrategia de Manejo de Grupo:**

### **Un aporte didáctico desde la educación musical.**

Seminario para optar al Título de Profesor de Educación Musical para la Educación Preescolar y Básica y al grado académico de Licenciado en Educación

Alumnos: Luis Figueroa Meneses  
Francisco Garrido Jara  
Camilo Muñoz Muñoz  
Nicolás Reyes Vásquez

Profesora Guía: Andrea Sepúlveda  
Ortega

Santiago – Chile, 17 de Noviembre de 2014

## Tabla de contenido

Agradecimientos .....	5
Luis Figueroa .....	6
Francisco Garrido .....	6
Camilo Muñoz.....	7
Nicolás Reyes.....	7
Resumen .....	8
Abstract .....	10
Propuesta de Investigación: .....	12
1.1 Planteamiento del problema.....	13
1.2 Objetivos de Investigación.....	14
1.2.1 Objetivo General .....	14
1.2.2 Objetivos Específicos .....	14
1.3 Justificación de la Propuesta Investigativa .....	15
1.4 Aspectos Éticos .....	17
1.5 Viabilidad del Estudio .....	18
Parte I: APROXIMACIÓN TEÓRICA.....	20
II.    CAPITULO I: MARCO REFERENCIAL .....	21
2.1 Agresividad en el aula .....	22
2.2 Calidad del ámbito de la convivencia escolar .....	25
2.3 La Importancia del Juego en la Etapa Escolar .....	30
2.4 Intervención Pedagógica Musical: “valores, virtudes y clima social escolar” .....	33
SÍNTESIS REFLEXIVA.....	37
III.    CAPITULO II: MARCO CONCEPTUAL.....	38
3.1 Primer Área: Realidad en el Aula.....	39
3.1.1 Aula .....	39
3.1.2 Profesor de Educación Musical .....	40
3.1.3 Alumno .....	41

3.1.4 Relación Profesor-Alumno .....	42
3.1.5 Relación alumno-alumno.....	43
3.1.6 Problemas Conductual.....	43
3.1.7 Ambiente Propicio (en el aula) .....	44
3.2. Conceptos relacionados con la música .....	46
3.2.1 Agente/objeto Sonoro.....	46
3.2.2 Atmósfera Sonora .....	47
3.2.3 Cualidades del Sonido .....	48
3.2.4 Forma musical.....	50
3.2.5 Ritmo .....	51
3.2.6 Melodía.....	53
3.2.7 Pentagrama, Pauta Musical.....	56
3.2.8 Intervalo.....	57
3.3 Juego .....	60
3.3.1 Juego.....	60
3.3.2 Recreativo .....	61
3.3.3 Áreas Comprendidas en el Juego KAV .....	62
Kinestésico .....	62
SÍNTESIS REFLEXIVA.....	64
VI. CAPITULO III: MARCO TEORICO .....	65
4.1 Causas de los problemas conductuales .....	65
4.2 Relevancia e importancia del juego como Agente Regulador de Conducta.....	68
4.3 El juego según las etapas de desarrollo .....	71
4.4 La Etapa de la Adolescencia .....	72
SÍNTESIS REFLEXIVA.....	74
V. CAPITULO IV: PROPUESTA KAV .....	75
5.1. Niveles KAV .....	76
- Aspecto primordial .....	76

- Aspecto presente en mediano grado .....	76
- Aspecto presente en menor grado .....	76
- Aspecto no presente .....	76
5.2 Etapas de un juego KAV.....	77
Pre-Juego KAV.....	78
Dinámica juego KAV .....	79
Inicio Juego KAV .....	79
Desarrollo Juego KAV.....	80
Cierre Juego KAV .....	80
Post-Juego KAV .....	81
FICHAS K.A.V .....	82
“Alto Musical” .....	83
“Primer Concurso de la Mañana”.....	85
“Ojo con el rojo” .....	87
“Dados Mágicos de la Composición Aleatoria” .....	89
“Busca tu intervalo” .....	91
“Palabra ganadora”.....	93
“Canta la materia” .....	94
Parte II: MARCO METODOLÓGICO.....	98
VI. CAPITULO V: MARCO METODOLÓGICO.....	99
6.1 Paradigma Investigativo.....	99
6.2 Metodología de la Investigación .....	100
6.3 Diseño de la Investigación: material y procedimiento .....	100
6.4 Tipo de Estudio .....	102
6.5 Técnicas de Investigación .....	102
6.6 Población, Muestra – Campo de Estudio como Unidad de Análisis .....	103
Notas de Campo Aplicada.....	107
6.7 ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	114

Parte III: REFLEXIONES FINALES .....	116
VII. CONCLUSIONES GENERALES .....	117
VIII. LIMITACIONES Y PROPUESTAS PARA FUTURAS INVESTIGACIONES.....	117
Parte IV: BIBLIOGRAFÍA .....	119
Referencias .....	120
Referencias Electrónicas .....	121
Comunicaciones Personales .....	128
Parte V: ANEXOS .....	129
I. Teórico .....	129
II. Metodológico .....	131
2.1 CARTAS DE CONSENTIMIENTO.....	131
2.2 ENTREVISTAS .....	131
N° 1. Entrevista a Thais Nowack.....	131
N° 2. Entrevista a Carlos Miró .....	140

## **Agradecimientos**

En primer lugar, queremos destacar y agradecer por su participación a los maestros Jaime Arellano por sus sabios consejos en los momentos que mas los necesitamos, su confianza en nosotros y su disposición a colaborar en todo momento; a la maestra Thais Nowack por compartir sus conocimientos y experiencias personales, además de consejos que nos sirvieron tanto para esta investigación como para los nuevos desafíos que se nos presentaran en nuestras vidas; al Doctor Carlos Miró por apoyarnos siempre con su característico buen humor, sus precisos consejos y útiles referencias; al profesor Roberto Fierro por su excepcional disposición, en especial por su invitación a presenciar sus cátedras en calidad de oyente, la entrega de bibliografía precisa y apoyo incondicional.

Especiales agradecimientos a los directores de nuestros colegios: Mercedes Pulido, Maria Eugenia Baeza y Juan Carlos Cortez , ya que al ser solamente estudiantes en práctica, nos trataron como uno más de sus docentes, permitiendo que nuestro desarrollo profesional creciera día a día al alero de nuestros futuros colegas y por permitirnos aplicar esta investigación dentro de sus recintos educacionales.

### ***Luis Figueroa***

Agradezco en una primera instancia a mi familia por todo el apoyo brindado durante mi formación en la carrera de Educación Musical, a mis padres y hermana. También me gustaría agradecer a los maestros Carlos Miro, Thais Nowack y Jaime Arellano, quienes colaboraron en esta investigación de distintas formas y siempre entregándonos todas las herramientas y conocimientos para salir adelante en esta tesis. Por último, considero importante agradecer a la vida y Dios por darme la gran oportunidad de realizar este estudio.

### ***Francisco Garrido***

Quisiera agradecer a los profesores que, a demás de colaborar con nuestra investigación, nos brindaron apoyo, me incentivaron para seguir adelante, pese a las adversidades. Expreso mis especiales gratitudes Jaime Arellano, que me ha enseñado mucho de lo que sé, y ha sido un maestro en todo lugar, y en toda situación. Si llego a ser un buen docente, se lo deberé a él en gran parte.

Mi familia ha cumplido un rol importantísimo, pues en el transcurso de estos cuatro difíciles años, han hecho sacrificios de todo tipo para apoyarme. Sus incondicionales esperanzas fueron una fuente caudalosa de inspiración y fuerza para siempre seguir adelante. Gracias a eso aprendí que, no importa lo difíciles que se pongan las cosas, una carrera no se da por perdida hasta que ésta termina.

## **Camilo Muñoz**

Agradezco a todos los que me acompañaron durante este proceso, en especial a mis padres, Elisa y Pedro por ser un apoyo fundamental en este camino. A María Estela, por ser la voz de la vocación en mi vida, por demostrarme que la única forma de ser feliz es hacer lo que más me gusta y llevarme por el camino de la pedagogía. A mis alumnos, por ser siempre esa voz que día a día me decía que el camino que había escogido es el correcto, demostrándolo con una sonrisa sincera y cálida, a mis profesores por sus retos, enseñanzas y buenos momentos dentro y fuera de las salas de clases. Queridos amigos, gracias por sus consejos sabios y precisos en los momentos que más los necesitaba oír.

## **Nicolás Reyes**

Agradezco a toda la gente que hizo posible mi progreso en la vida para llegar a este momento. A mi familia por entregarme una base en donde formar mi camino; a mi padre por su lucha y a mi madre por su dedicación y amor al llevarme a mis clases de piano aún bajo la lluvia y la tempestad. A Leticia por guiar mis manos y a Fernando por pulirlas. A mi abuelo Andrés por su eterna dedicación a la enseñanza y la música, esperando que sea digno de su aprobación. A mi gran compañera este último tiempo y a mis amigos por todo su apoyo. Finalmente, a mi Padre Celestial por darme la posibilidad de ser su hijo y recordar quién soy, de donde vengo y hacia dónde voy.



## Resumen

En relación a la problemática que enfrenta el profesor de educación musical - el clima negativo dentro del aula - nace la idea de buscar innovadoras estrategias de manejo de grupo para promover un mejor ambiente durante la clase, a través del juego como un medio para propiciar la buena conducta de los alumnos y contribuir al clima positivo en el aula.

A partir de la complejidad que caracteriza a la etapa de la pre-adolescencia, en donde se manifiestan cambios, tanto físicos como psico-afectivos, se detectan problemas que afectarían la convivencia en el aula y el desarrollo normal de una clase. Según Piaget y Erickson, esta etapa está caracterizada por una búsqueda de identidad y una comprensión más completa de la realidad. En cuanto a los problemas conductuales, el estudio se enfoca en las diversas causas que generan los malos comportamientos en el aula. Posteriormente, se aborda el juego como una estrategia de manejo de grupo, considerando principalmente su carácter recreativo y lúdico, contemplando las tres principales áreas del aprendizaje: Kinestésico, Auditivo y Visual (KAV), con el fin de lograr una mayor inclusión y aceptación hacia el juego de parte del grupo curso.

A través de las entrevistas semi-estructuradas realizadas a los docentes Carlos Miro y Thais Nowack, se recopila información con el fin de respaldar la investigación, abordando la situación actual de la educación musical, los problemas conductuales y el rol del juego en el aula. La aplicación de un método cualitativo a través de notas de campo en

el Séptimo año Básico del Colegio San Felipe Diacono, presenta lo vivenciado por los investigadores en el aula a la hora de realizar el juego KAV.

Como resultado, se presenta la propuesta KAV como una herramienta pedagógica innovadora, la cual puede ser utilizada como una estrategia para mejorar la conducta.

En síntesis, se verifica la importancia del juego como un medio para promover un ambiente favorable en el ámbito escolar, sin importar la etapa escolar, siendo el juego musical, una herramienta transversal.

**PALABRAS CLAVE:** CLIMA NEGATIVO, ESTRATEGIA DE MANEJO DE GRUPO, JUEGO, CLIMA POSITIVO, PRE-ADOLESCENCIA, PROBLEMAS CONDUCTUALES.

## **Abstract**

The biggest challenges that educational music teachers are confronted with—besides the negative atmosphere inside the classroom—has led to the idea of finding innovative classroom management strategies in order to create a better teaching environment. This could possibly be achieved through the use of games that promote positive behavior from the students.

Apart from the fact that the pre-adolescence stage is complicated full of both physical and psychological changes, the interpersonal relationships between the students affects the manner in which the lessons flow. According to Piaget and Erickson, this stage is characterized by the adolescents' search for personal identity and a better overall understanding of reality. This study focuses on the various causes of misbehavior in the classroom. In order to achieve the approval and inclusion of the use of these games within the classroom, the games would subsequently be used as group management strategies that focus on three main areas of learning: Kinesthetic, Auditory, and Visual (KAV).

Through structured interviews with teachers Carlos Miro and Thais Nowack, information will be collected to support research that addresses the issue regarding the current state of music education in schools, classroom behavioral problems, and the use of the game within the classroom to improve those behavioral problems. The application of a qualitative method through field notes in the seventh grade at San Felipe Diacono School, presents what experienced by researchers in the classroom when making the game KAV.

As a result, the proposal to use KAV is presented as an innovative educational tool, which can be used as a strategy to improve behavior.

In conclusion, the importance of play is verified as a means to promote friendly environment in schools, regardless of school age, being the musical play, a cross tool.

**KEYWORDS:** NEGATIVE ATMOSPHERE, CLASSROOM MAGNAMENT STRATEGIES, GAMES, PRE-ADOLESCENCE, FRIENDLY ENVIROMENT.

**Propuesta de Investigación:**  
**El juego KAV como Estrategia de Manejo de Grupo:**

**Un aporte didáctico para la educación musical.**

## **1.1 Planteamiento del problema**

A lo largo de la formación docente de los alumnos de la carrera Educación Musical de la Universidad Andrés Bello, se ha aprendido teóricamente que estimular con música a los alumnos desde una edad muy temprana potencia considerablemente su desarrollo cognitivo, además de afectar positivamente el transcurso de las clases, al mantener a los alumnos más concentrados y tranquilos, logrando una situación educativa de mayor proactividad. [...] El Bebé, en función del medio musical que se le ofrezca, es capaz de dar diferentes respuestas musicales en su primer año de vida. A juicio de (Zenatti, 1991) la educación puede tener una clara influencia en el desarrollo musical del niño [...] (Díaz, 2003).

No obstante, durante el desarrollo de las prácticas avanzadas de dicha carrera, se notó que el resultado ideal o las conductas esperadas estudiadas en base a recursos teóricos, son más difíciles de alcanzar en la praxis. Las posibles causantes de este problema pueden estar ligadas a la falta de espacio físico, problemas emocionales, psicológicos o de alimentación.

Sumado a lo último, existe la posibilidad de que los problemas conductuales presentados en el aula en la clase de Educación Musical, estén ligados netamente a la falta de interés hacia la asignatura.

## **1.2 Objetivos de Investigación**

Los objetivos a exponer en el presente acápite nacen de la necesidad de abordar los problemas conductuales a través el juego como estrategia pedagógica, no obstante, el eje central de este estudio no es, en primera instancia, mejorar la conducta, pues se basa en analizar el desarrollo de la propuesta para elaborar futuras investigaciones que sí consideren entre sus fines, evaluar los resultados de la propuesta a largo plazo. A partir de lo expuesto, se presenta a continuación:

### **1.2.1 Objetivo General**

- Generar una propuesta lúdico-musical para mejorar el manejo de grupo en la clase de Educación Musical.

### **1.2.2 Objetivos Específicos**

- Distinguir la conducta de los niños de séptimo año básico expresada en su faceta de alumno.
- Identificar los factores que afectan los niveles conductuales de los alumnos en el aula.
- Generar material musical didáctico e innovador basados en juegos kinestésicos-auditivos-visuales para promover la disciplina.
- Evaluar su aplicabilidad en un contexto de aula.
- Determinar sus fortalezas y debilidades.

### **1.3 Justificación de la Propuesta Investigativa**

En la sociedad del Chile de hoy, se habla de una búsqueda de mejoras en la educación para los distintos niveles educativos como una forma de progreso a nivel nacional. Según la encuesta realizada por el Centro Democracia y Comunidad, aplicada entre Noviembre del 2011 y Enero del 2012, la cual contempló a padres y apoderados mayores de 24 años entre la región de Antofagasta y la Región de Los Lagos, solo el 27% de la muestra expone que la educación chilena ha experimentado mejoras, mientras que el 37% afirma que ésta se ha mantenido igual, y el 36% piensa que ha empeorado. De los resultados arrojados por la encuesta mencionada, se denota la necesidad existente en la educación chilena actual, pues ésta se encuentra al debe considerando las demandas de los apoderados a la hora de elegir un colegio para sus hijos.

Otra de las interrogantes expuestas en la encuesta del Centro Democracia y Comunidad apunta a lo que los encuestados entienden por “educación de calidad”. El 66,5% de la muestra piensa que se trata la “entrega de aprendizajes y contenidos hacia los alumnos”, el 56,2% responde que se trata de una “mejor calidad docente”, en tercer lugar se encuentra lo que la propuesta de investigación KAV pretende abarcar, puesto que, el 34,8% de los entrevistados afirman que una educación de calidad es una “buena formación valórica y disciplina”. Se observa que el área disciplinaria no es la primera prioridad de los encuestados, pero sí se encuentra dentro de las principales consideraciones de parte de los padres, quienes son responsables de elegir la institución educacional en la que sus hijos serán educados.



Llevando el foco a la educación musical, el profesor, a demás de poseer conocimientos y criterios obtenidos de una formación docente profesional, es un actor que posee una herramienta destinada al crecimiento y desarrollo de sus alumnos, tanto en lo físico, emocional y lo cognitivo, como lo plantean Martínez y Lozano en su investigación *La Influencia de la Música en el Aprendizaje: un estudio cuasi experimental*, “es posible que la música se utilice como un fin o como un medio para armonizar todas sus dimensiones [de los alumnos], tanto físicas como emocionales” (Martínez y Lozano, 2007). Este recurso [...] es una herramienta única e irremplazable, al servicio de la formación integral de la persona humana [...] (Hemsey, 2004), y debe enseñarse, adaptándose al contexto humano que presenta tanto el individuo como a sociedad en la cual se está inmerso. En cuanto al docente, este debe mantener una constante innovación a través de la búsqueda de nuevas metodologías y estrategias que puedan llegar al alumno de una forma más atractiva.

En síntesis, a partir de la falta de estrategias y métodos atractivos aplicables en la clase de educación musical enfocadas netamente en la formación de un ambiente propicio en el aula, nace la necesidad de abordar la falta de interés y el problema conductual a través de métodos que resulten llamativos e integradores para los alumnos. En la actualidad, si bien es un punto que se considera, no se ha otorgado la importancia necesaria a los problemas vinculados a la disciplina como tal, y todo lo que éstos conllevan, pues, según a la encuesta a la que se hace referencia en este apartado, se relaciona la calidad de la educación y la prioridad a la hora de elegir un colegio con la entrega de conocimientos, si pensar en los procesos que se involucran para llegar a esos resultados.

## **1.4 Aspectos Éticos**

El fenómeno a estudiar está al alcance de los investigadores puesto que se considerarán los cursos de las respectivas prácticas profesionales de los agentes realizadores, autorizadas previamente por las autoridades pertinentes de los establecimientos educacionales a los que se ha hecho entrega de las respectivas cartas de consentimiento informado con los datos necesarios para aplicar la investigación. De igual forma, las personas entrevistadas (Carlos Miró y Thais Nowack) poseen total conocimiento de los términos expuestos en las cartas de consentimiento, entregadas en el momento previo a la entrevista, y han aceptado dichos términos en pos de colaborar con el presente estudio. De este modo, han dado autorización a los agentes investigadores para utilizar la información rescatada de dichas entrevistas con el fin de obtener un mayor acercamiento al objetivo de investigación.

Antes de comenzar con la aplicación de la presente propuesta investigativa, se ha dado la necesaria información a los directores de cada establecimiento, de los cuales se ha considerado una muestra para describir su comportamiento al desarrollar el estudio. Se expresa en las cartas de consentimiento informado que, los sujetos cuya presencia se ve implicada en el transcurso de la investigación en terreno, no recibirán ningún daño moral ni físico, y que su identidad será conservada confidencialmente. Dicha información ha sido enviada a los apoderados de los alumnos de séptimo año básico de los respectivos colegios de los investigadores del presente estudio.

## 1.5 Viabilidad del Estudio

Dentro de las ventajas consideradas en el desarrollo de la presente investigación, son considerables los bajos costos comprendidos en el transcurso de las actividades propuestas en este estudio. Esto debido a que, los implementos utilizados en los juegos KAV son, en general, objetos de uso cotidiano (cucharas, vasos de plástico, o las mesas de la misma sala de clases), o materiales de recurrente uso en el contexto de la educación básica (como la cartulina, lápices, o la misma pizarra).

Por otro lado, los investigadores son estudiantes de cuarto año de la carrera de Educación Musical en la universidad Nacional Andrés Bello (Generación 2011) aptos para la aplicación de la investigación, puesto que ésta implica la realización de juegos musicales en el nivel de Séptimo Año de enseñanza básica, el cual se encuentra dentro de los cursos disponibles en las prácticas avanzadas de dicha carrera.

A continuación se muestra la tabla de costos para el desarrollo de la investigación:

Tabla N° 1: PLANIFICACION DE COSTOS

Ítem	Costo
Gastos de transporte	\$ 15.000
Registro auditivo de las entrevistas	\$ 10.000
Materiales complementarios para juegos	\$ 20.000
Fotocopias e impresiones de documentos y avances del informe	\$ 30.000

Impresión y empaste del informe final	\$ 20.000
Otros gastos	\$ 30.000
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 125.000</b>

Fuente: Elaboración propia, 2014.

## **Parte I: APROXIMACIÓN TEÓRICA**

## **II. CAPITULO I: MARCO REFERENCIAL**

La relación entre el juego musical y el ambiente favorable dentro del aula en el contexto de la clase de Educación Musical, resulta ser un estudio que no posee un amplio universo de referencias que se relacionen directamente con el objetivo de esta investigación, pues la mayoría de los textos, tesis y estudios encontrados sólo consideran los juegos en el ambiente preescolar y primer ciclo básico (NB1, desde primero a cuarto año básico), y en menor cantidad, las actividades aplicadas corresponden a juegos musicales.

Lo expuesto a continuación hace alusión al papel y las características del juego según la etapa del desarrollo humano, además de la importancia de éste como estrategia pedagógica, siendo esta última abordada desde un contexto preferentemente nacional y reciente, haciendo referencia a estudios realizados en el ámbito escolar chileno desde el año 2000 en adelante. Dentro de este grupo, serán mencionadas aquellas consideradas como fundamentales para efectos de esta investigación.

## 2.1 Agresividad en el aula

La agresividad entre pares es, entre otros aspectos, uno de los factores más influyentes entre los que afectan del desarrollo de una clase, pues sobre todo en una asignatura como Educación Música, en la que el trabajo en equipo es parte primordial, el grado en que se presente dicho factor dentro del aula puede significar el éxito o fracaso en el transcurso de una actividad. Dicha agresividad presente en el aula y desarrollada por los alumnos, involucra una acción que daña a otro física o verbalmente, la cual afecta el ámbito social, educativo y adaptativo del sujeto.

Situaciones en las que el niño llora por conseguir el alimento, o que golpea a otro compañero son manifestaciones de agresividad. El origen de este tipo de conducta puede atribuirse a la naturaleza del ser humano, e donde el niño es agresivo desde el nacimiento, es decir, es innato. Por otro lado, las teorías de aprendizaje social (Bandura, 1974), establecen que la agresividad es producto del aprendizaje del individuo y del medio ambiente, el cual se activa a través de la frustración que provocan las condiciones del entorno del sujeto a éste. [...] En la actualidad se considera que la agresividad humana es el resultado de la unión de elementos biológicos, de personalidad, situacionales y de aprendizaje que presenta un individuo agresivo [...] (Fuensanta, 1997).

Los comportamientos agresivos se pueden clasificar en:

- Activos, los cuales tienen su origen en impulsos internos, siendo la agresividad innata.
- Reactivos, en donde la agresión es provocada por el medio ambiente, siendo la frustración la que gatilla la agresión, pero no es una condición necesaria. Además se puede señalar que las conductas agresivas se aprenden por imitación de modelos agresivos (teoría del aprendizaje social, Bandura, A. 1925).

Entre las conductas de un niño agresivo, es posible considerar:

- Hacer todo a su manera
- Ser resentido, desafiante, duro
- Estar a la defensiva
- Destruir cosas
- Culpar a otros
- Robar y mentir
- Golpear y molestar a otros niños
- Interrumpir actividades de rutina
- Ser excesivamente bullicioso

En la investigación a la cual se hace referencia en el presente acápite se considera una muestra “no representativa”, puesto que se adoptaron instituciones educativas municipales correspondientes a la práctica profesional ubicadas en la comuna de Maipú. El grupo de estudio (niños cuyas edades fluctúan entre 4 y 6 años de segundo ciclo de educación parvularia) fue sometido a una pauta de observación directa con lista de cotejo, con el fin de identificar las conductas agresivas y cómo estas afectan la relación entre pares. En cuanto al análisis de los instrumentos de investigación, se dedujo que las conductas con mayor porcentaje apuntan a la agresividad física presentes en juegos violentos, además, se destaca la agresividad verbal.

Otro instrumento de medición utilizado en la investigación abordada es un cuestionario autoadministrado, aplicado en veinte padres de niños de los segundos ciclos abordados. Dicho cuestionario presenta 17 preguntas, comprendiendo el área emocional, conductual, relación entre padres y amigos y ambiente que rodea al niño. En cuanto a los resultados, se establece que los niños, emocionalmente, son alegres pero, por otra parte, son conductualmente conflictivos, debido a



presentar reiteradas conductas negativas frente a los demás compañeros. [...] La desorganización familiar es un agente importante en la vida de los niño(s), ya que influye en su comportamiento, si encontramos drogadicción, maltrato intra familiar, disputas matrimoniales, el niño tiende a tener emociones hostiles con sus semejantes nos lleva a confirmar que, socioculturalmente, uno de los elementos más importantes es la familia como modelo y refuerzo [...] (Almuna et al, 2004).

Las estrategias de intervención para abordar las conductas agresivas se basan, en primera instancia, en la búsqueda de las posibles causas que provocan las manifestaciones agresivas. Luego se determina una estrategia metodológica adecuada, orientada a inhibir o derivar la conducta agresiva. Entre ellas están:

- **Time out:** consiste en aislar al niño por un breve momento cuando produce un conflicto, comunicándole que su conducta es inadecuada.
- **Desviación o canalización de la conducta:** se invita al niño a realizar a participar en actividades fuera de lo común, como el deporte, la música, etc.; integrándolo a grupos y asignándole responsabilidades. De esta manera, se canaliza su energía y reemplaza la conducta agresiva aprendiendo otras formas de respetar las normas.
- **Refuerzo positivo:** el niño es premiado para generar comportamientos deseados y aceptados socialmente, e inhibir conductas agresivas (es importante que el refuerzo esté inmediatamente después de la acción que se requiere que permanezca). Se puede considerar, entre otras estrategias de intervención, el reforzamiento de actividades físicas, entregar responsabilidades, dar normas de conductas definidas, entregarle el rol de líder y hacerlo reflexionar a través del diálogo sobre su comportamiento agresivo.

En síntesis, la relación entre agresividad e interacción social se comprueba a través de la investigación, el nivel de agresividad presente en el niño influye en su incorporación al grupo con el que intercambia experiencias y conocimientos. Es importante destacar que las agresiones más frecuentes son las físicas y verbales, afectando de manera directa las relaciones sociales entre pares. Las conductas agresivas presentes en el interior de la sala de clases son, por lo general, de gran incidencia cuando se genera un ambiente desfavorable en ésta.

## **2.2 Calidad del ámbito de la convivencia escolar**

Para vivir en sociedad, el hombre ha establecido normas básicas de convivencia, sin embargo, la sociedad contemporánea se caracteriza por problemas conflictivos y violencia, la cual se ve reflejada en la escuela; espejo en la comunidad. Los problemas de convivencia en el ámbito escolar, en ocasiones impiden el desarrollo de una buena pedagogía y el logro de aprendizajes, pues la mala convivencia es origen de conflictos dentro de la sala, los cuales son difíciles de controlar, sobre todo si conllevan a algún tipo de agresión directa. Los establecimientos han abordado estos problemas a través de iniciativas de carácter normativo que, aún cuando recogen necesidades de la necesidad, no poseen aspectos complementarios para asegurar la eficacia de esta normativa. [...] si concebimos un sistema de relaciones entre distintos agentes, de cuya calidad depende el logro de sus objetivos, y que la calidad de la convivencia es un elemento clave para mejorar los procesos y resultados [...] (López et al, 2009), según lo anterior se deben identificar aspectos indispensables para el desarrollo de un ambiente escolar sano, ordenado, igualitario y flexible. Para lograr esto, la escuela, a demás de las normas, necesita mecanismos idóneos que hoy se conciben en una sociedad para lograr el desarrollo humano.

Una de las características del ser humano es su capacidad de convivir con distintas culturas, razas, credos, etc. Llevándolo al ámbito escolar, el concepto de “convivir”, como la relación entre alumnos, apoderados, profesores y directivos se ignoraba, teniéndose la convicción de que el alumno sólo ingresaba para aprender, y el profesor tenía el deber de enseñar a través de la agresividad y la violencia en ocasiones como medio para cumplir el objetivo, provocando en los alumnos muchos sentimientos negativos en su interior. Al paso del tiempo se aborda el tema de convivencia escolar, debido a los conflictos que se han presentado en el aula y la excesiva agresividad por parte de los alumnos, considerando elementos como los [...] protagonistas, la relación de poder, la percepción, las emociones, sentimientos, así como los intereses y necesidades reclamadas por las partes involucradas [...] (López et al, 2009).

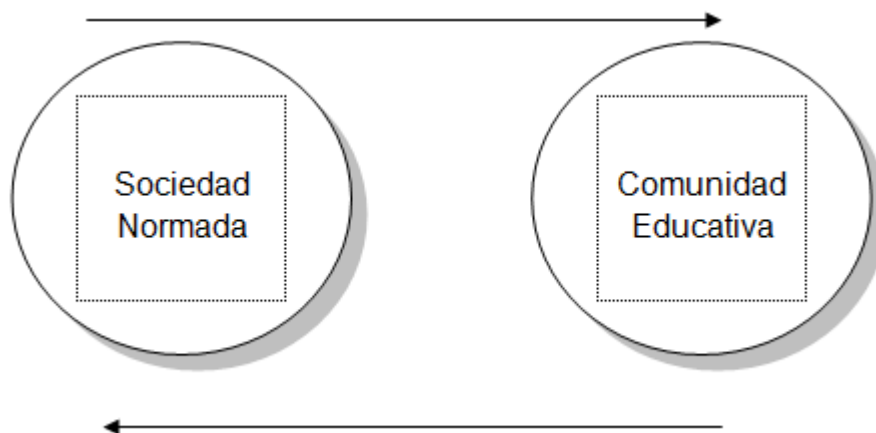
La forma en que han sido aplicadas las metodologías para abordar los conflictos en el aula en el contexto chileno, ha sido cuestionada y criticada, debido a que no responde a las demandas actuales, al no incorporar herramientas necesarias y eficaces para moderar la convivencia.

En la investigación que sustenta el presente acápite, se ha considerado una interpretación hermenéutica con el fin de comprender de una mejor manera la realidad social, estableciendo principios que pueden ser avalados en los centros educativos (la fuente de la información es de carácter documental e investigación de campo). El propósito es demostrar el valor de verdad de ciertos principios sociales en la convivencia escolar, a través del método “deducción-inducción” y “análisis-síntesis”. Por medio de la técnica de campo, se recopilan testimonios que permiten recabar los juicios de expertos para confrontarlos con el análisis documental para llegar a la verdad objetiva basada en la observación sistemática (se han establecido objetivos, variables y procedimientos de observación). Otras técnicas de investigación aplicadas en el estudio han sido entrevistas semiestructuradas, estudio de casos y técnica documental, con el fin de elaborar un marco teórico conceptual y formar un cuerpo de ideas sobre un objeto de estudio.

A partir de las herramientas de investigación mencionadas en el párrafo anterior, se determinan pautas para la construcción de un modelo de calidad de la convivencia escolar, considerando los siguientes principios:

- La comunidad en su permanente y dinámica interrelación.
- La organización participativa y democrática que le otorgue legitimidad y soporte.
- Principios científicos de planificación con claridad de objetivos y metas.

Figura N° 1: Relación sociedad/comunidad educativa.

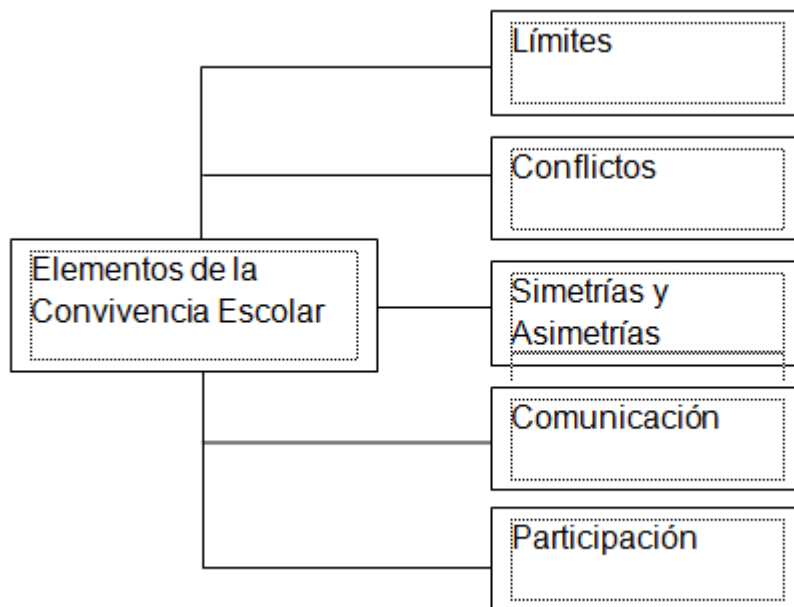


Fuente: Aspectos y Características de un Modelo de Aseguramiento de Calidad en la Convivencia Escolar, (López et al, 2009).

Según el objetivo de la investigación a la cual se hace referencia en el presente capítulo, el cual es, [...] Entregar un marco de referencia a la comunidad con el objeto de establecer un clima de sana convivencia que permita profundizar las buenas relaciones, la excelencia académica y el

desarrollo de las potencialidades de cada uno de los integrantes de la organización, considerando los elementos fundamentales de la convivencia [...] (López et al, 2009).

Figura N° 2: Elementos Convivencia Escolar



Fuente: Aspectos y Características de un Modelo de Aseguramiento de Calidad en la Convivencia Escolar, (López et al, 2009).

En consideración a los principios entregados, tanto por el análisis documental, juicio de expertos y ejemplos de casos, se plantea un modelo de convivencia que asegura la calidad de ésta en un centro educativo. Es importante dejar en claro que esta investigación aborda un sistema integral, donde todas las áreas son importantes, pero deteniéndose en [...] ciertos atributos y características para asegurar la calidad de la convivencia escolar en

cualquier centro educativo a través de un manual que tome en cuenta la realidad social como referente normativo para organizarse

Los Elementos constitutivos aplicados son:

- Marco situacional o contexto de una sociedad circundante.
- Marco teórico en concordancia a los principios del proyecto educativo institucional o tendencias educativas imperantes (juicio de expertos).
- Marco operacional basados en los mecanismos y herramientas organizacionales para lograr los objetivos propuestos (Consejo de Profesores, Reuniones de Apoderados, etc.)
- Plan de acción basado en las prioridades y necesidades de un área de la organización que permitan alcanzar los objetivos propuestos.
- Evaluación y análisis del modelo, con el objeto de verificar el logro de objetivos y metas.
- Rediseño y nuevo enfoque de aplicación. [...] (López et al, 2009)

Con el fin de asegurar la difusión y calidad del manual de convivencia, se determina una estrategia para intervenir en cada uno de los estamentos de la comunidad educativa, analizando la información escrita en la agenda del alumno, organizando actos cívicos los días Lunes, analizando la información escrita en el cuaderno del profesor, y planificando reuniones informativas para el equipo directivo del colegio. Para la aplicación de este

manual, se han creado rúbricas con niveles de uno a cuatro, considerando aspectos como la viabilidad, coherencia, sistematicidad.

En síntesis, para conseguir la calidad esperada, se orienta a poner las normas de convivencia en conocimiento de la comunidad escolar, siendo éstas el reflejo de la aplicación regular entre los miembros de la comunidad para resolver conflictos. [...] Por tanto, el Manual de Convivencia Escolar debe ser el resultado de un proceso abierto, participativo y plural que convoque a todos los miembros del colegio. Las normas de convivencia deben ser puestas en conocimiento de todos los miembros de la comunidad. [...] (López et al, 2009).

### **2.3 La Importancia del Juego en la Etapa Escolar**

En el estudio “*El Juego como Estrategia Pedagógica: una situación de interacción educativa*”, se aborda el juego como un medio para alcanzar mejores resultados en el área de las matemáticas. Dicha investigación fue realizada en el año 2006 en la escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón de la comuna de Santiago, en niños entre siete y ocho años.

Claro está que el enfoque de la investigación a la cual se ha hecho mención se aleja en un par de aspectos al objetivo del estudio de los Juegos KAV, puesto que, el nivel en el cual se aplica es menor, ya que los Juegos KAV se aplicarán en el nivel de Séptimo año Básico, y el área que se aborda es la matemática y no la música, sin embargo, el estudio describe el juego como [...] aquella actividad con la que aprendemos, disfrutamos, interactuamos, iteramos realidades y elaboramos conflictos, nos ayuda a dar a conocer al

entorno nuestros sentimientos y pensamientos, a mostrarnos tal cuál somos de una forma simbólica (...) cumpliendo de este modo un rol fundamental en el crecimiento y el desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los sujetos [...] (Campos y compañía, 2006). Según lo anterior, se muestra el juego como un factor elemental a la hora de entender el mundo e integrarnos en éste, haciendo de nosotros, sujetos sociales.

El elemento que sí se relaciona directamente con el objetivo de la investigación es el enfoque interactivo de la comunicación como un elemento del juego, haciendo alusión a un [...] modelo circular de la comunicación que considera las formas de relacionarse, tanto verbales como no verbales, entre emisor y receptor y, así mismo, el contexto en que se dan los actos comunicativos [...] (Campos y compañía, 2006). Durante la aplicación de un determinado juego, en el aula se crean distintas interacciones comunicativas, tanto entre los alumnos, como con el profesor, lo que permite, entre otras cosas, que haya una situación educativa más amena.

El juego se clasifica, en la investigación abordada, desde un punto de vista cognitivo, físico y social, siendo este último de interés y utilidad para los fines del presente estudio. Según Parten (1932), la clasificación social del juego considera tanto aspectos cuali, como cuantitativos, por lo tanto, se considera la relación entre participantes, y su cantidad:

- Juego Solitario: el niño juega solo y no interactúa con sus pares.
- Juego de espectador: el niño observa cómo juegan los otros.



- Juego Paralelo: el niño se encuentra en el mismo espacio físico que otros niños, pero juega de forma independiente.
- Juego asociativo: el niño muestra las primeras asociaciones entre los componentes del grupo para lograr un único objetivo.
- Juego cooperativo: el niño juega con otros niños de manera organizada y con funciones específicas y objetivos a conseguir.

Tabla N° 2: Clasificación de Juegos

<b>Edad</b>	<b>Tipos de juego</b>				
<b>0-2 años</b>	Solitario	De espectador			
<b>2-4 años</b>	Solitario	De espectador	Paralelo		
<b>4-6 años</b>	Solitario	De espectador	Paralelo	Asociativo	
<b>6 años – adelante</b>	Solitario	De espectador	Paralelo	Asociativo	Cooperativo

Fuente: El Juego como Estrategia Pedagógica: una situación de interacción educativa. (Campos et al, 2006).

[...] El juego es el paso previo y definitivo para la plena socialización del niño. Desde su nacimiento, el niño va integrándose en el mundo de los adultos, va conquistando su independencia a través de la actividad lúdica. En los juegos, sobre todo en los cooperativos, el niño ha de pensar en los demás, aceptando sus actitudes y propuestas de juego y reaccionando con flexibilidad ante las mismas. Es decir, el niño va abandonando paulatinamente las formas de comportamiento egocéntricas [...] (Campos y compañía, 2006).

#### **2.4 Intervención Pedagógica Musical: “valores, virtudes y clima social escolar”**

La propuesta que guiará el presente acápite nace desde la realidad del Quinto Año Básico del Colegio San Juan de Kronstadt de la comuna de Lo Barnechea, establecimiento en el cual se vivencia un clima negativo debido a la condición de riesgo social, Ya que existe violencia, malos tratos, poca tolerancia y comunicación, tanto entre alumnos como en la relación alumno-profesor. A partir de la problemática de esta la investigación, se busca implementar un manual para mejorar el clima social a través de actividades musicales, específicamente mediante obras de teatro musicalizadas, métodos musicales, y dinámicas de trabajo, con el fin de lograr un aprendizaje significativo, didáctico y lúdico.

En este referente se comprende al “clima social” en el ámbito escolar, como la percepción que los individuos tienen de los distintos aspectos del ambiente en el que desarrollan sus actividades habituales. Se pueden identificar dos tipos de clima social: el positivo, el cual debe atender a las necesidades fisiológicas, de seguridad, aceptación y compañerismo, logro y reconocimiento, y maximizar lo propio y potencial del individuo; el negativo, el cual se describe según Ana María Aron y Neva Millicic, como un clima social tóxico, que contamina el ambiente con características negativas. [...] El clima social que se genera en el contexto escolar depende, entre otros factores, del desarrollo social y emocional que hayan logrado los alumnos, del nivel de desarrollo personal de los profesores y de la percepción que todos ellos tengan en la medida en que sus necesidades emocionales y de interacción social sean consideradas y adecuadas al ambiente escolar [...] (González et al, 2007).

Otro tema que toca la investigación de la presente referencia es la relación existente entre la educación artística y los Objetivos Fundamentales Transversales (En adelante OFT):

Tabla N° 3: Relación educación artística y OFT (resumen)

Crecimiento y Autoafirmación Personal	El aprendizaje de la música potencia la capacidad de conocer, expresarse y comunicarse, dando oportunidad para el autoconocimiento y la autoexpresión.
Desarrollo de Pensamiento	A través de los recursos artísticos, se desarrolla la capacidad de crear e investigar, proporcionando una oportunidad para emplear las habilidades e intereses. La música crea vínculos entre los campos del conocimiento, enriqueciendo la investigación en campos como la Historia, Artes Visuales, y Lenguaje y Comunicación.
Formación Estética	A través de la sensibilidad estética, se estimula la facultad de conocer y disfrutar las cualidades sensibles del entorno, entregando oportunidades para abrirse a la diversidad, aceptándola y valorándola.
La Persona y su Entorno	Se ofrece la oportunidad de valorar el patrimonio del país y comprenderlo en un

	mundo globalizado, a demás del arte tradicional y el folklore, a nivel americano y universal.
--	---

Fuente: Dinámica de Intervención Pedagógica Musical al Quinto Año Básico del Colegio San Juan de Kronstadt: “valores, virtudes y clima social escolar”. (González et al, 2007)

La investigación realizada fue de tipo participativa, de carácter cualitativo, aplicada en el Quinto Año Básico del Colegio San Juan de Kronstadt, con un total de alumnos de 36 (19 niñas y 17 niños). A través de la observación participante realizada en las prácticas profesionales, la aplicación de entrevistas semi-estructuradas a los profesores que trabajan en el curso mencionado y focus group realizado a los estudiantes pertenecientes a la muestra, se recopila la información.

Una vez recopilada la información, se identificaron aspectos vulnerables del clima social en la sala de clases: la falta de comunicación, respeto y compañerismo. A partir de lo anterior, y de la investigación de las psicólogas Ana María Aron y Neva Millicic, se crean ocho unidades, las cuales abordan los objetivos fundamentales transversales expuestos anteriormente. Cada unidad consta de diversas actividades expuestas en planificaciones, comprendiendo un objetivo general, específico, contenido, materiales y la descripción de la

actividad misma. Cabe destacar la integración de repertorio innovador para abordar los contenidos de manera más completa y alcanzar los OFT.

El desarrollo de la investigación aplicada en un contexto de clima social agresivo muestra la importancia del clima social positivo en el desarrollo de cualquier actividad realizada en el aula. A través de la aplicación de las actividades musicales se contribuyó a disminuir las faltas de atención, fomentar el trabajo de equipo y el respeto entre pares, aportando significativamente la integración de valores básicos en el convivir del alumnado.

## **SÍNTESIS REFLEXIVA**

En relación al marco expuesto anteriormente, se hace denotar una realidad educacional que posee aspectos negativos para el desarrollo de la clase de música y sus integrantes, de manera que a través de diversos estudios y enfoques metodológicos se intenta abordar los problemas conductuales, posibles causas y concurrencia dentro del ámbito escolar, siendo un tema transversal a los niveles educacionales, geográficos y sociales.

El juego es abordado como una estrategia de aprendizaje y como una forma de entregar valores, tales como el respeto, la amistad y el compañerismo, entre otros, denotando así, que el juego como herramienta pedagógica resulta ser efectiva en más de un ámbito pedagógico, según se quiera abordar.

### III. CAPITULO II: MARCO CONCEPTUAL

Con la finalidad de brindar mayor claridad a la investigación y a su desarrollo, se han establecido tres áreas para encasillar los conceptos a definir. Esto con la intención de disipar futuras interrogantes (predominantemente conceptuales) que aparezcan en el transcurso del estudio.

La primera de estas áreas considera los conceptos relacionados directamente con el aula, tanto los elementos que la componen, como situaciones diversas que en ésta se generan. Luego se apartarán las definiciones de origen netamente musical, específicamente las contenidas en el currículum de séptimo año básico (Objetivos de aprendizaje, aprendizajes esperados, etc). Finalmente, se abordarán los términos relacionados con la propuesta de investigación: el juego (KAV), partiendo desde el juego propiamente tal, con todas sus implicancias y aportes en el desarrollo cognitivo de los alumnos, abordando las tres áreas que actúan en la propuesta del presente estudio, tales son la *Kinestésica*, *Auditiva* y *Visual*.

## **3.1 Primer Área: Realidad en el Aula**

### **3.1.1 Aula**

Según la experiencia de quienes desarrollan esta investigación, el concepto de aula corresponde al lugar/situación en que se desarrollan actividades para entregar conocimientos específicos relacionados con la asignatura impartida. No es la intención de esta sección vincular directamente el aula a la sala de clases (lugar físico), pese a que se relacionen en gran parte de los casos, puesto que las situaciones educativas se desarrollan en distintos escenarios, como el patio de la institución educacional a la que pertenecen tanto el educador como los educandos que entren en un proceso de aprendizaje específico.

Para complementar la presente definición de aula, se considera la idea de que ésta [...] *es un lugar de aprendizaje de competencias cognitivas y socio-emocionales* [...] (Vaello, 2005), es decir, no sólo se comprende como el lugar en donde se entregan conocimientos correspondientes a una asignatura, sino que también se abarcan facultades que se relacionan directamente con la convivencia.



### 3.1.2 Profesor de Educación Musical

Comenzando por definir lo que sería, sin mayores especificaciones, un profesor, es aceptable decir que es “una persona que ejerce o enseña una ciencia o arte” (Diccionario de la Real Academia Española). Sin embargo, según los investigadores del presente estudio, ésta definición no considera un factor importante, el aspecto ético. [...] *Son el punto de contacto humano con los alumnos. Todas las influencias sobre la calidad de la educación están marcadas por ellos (los docentes) y por su acción, siendo determinados para bien o para mal [...]* (Clark, 1999).

Por otra parte [...] *El Profesor, ya que, por contar entre sus funciones, la de conducir un grupo social hacia metas predeterminadas, necesita contar con habilidades significativamente diferentes a las de otros colectivos profesionales. El Profesor debe atender a una doble faceta debido a su posición de liderazgo en el aula [...]* (Juan Vaello Orts, 2005).

Conforme a los conceptos a manejar en ésta investigación, y considerando las referencias anteriores, se comprenderá al profesor de educación musical como un profesional con capacidades de manejo de grupo, apto para estimular el desarrollo cognitivo y socioemocional, además de transferir la ética imperante de la sociedad en la cual están insertos sus educandos, con el fin de formar personas utilizando el arte de la música como herramienta educadora.

### 3.1.3 Alumno

Etimológicamente, el significado aceptado de la palabra “alumno” es “niño “alimentado intelectualmente”, proviniendo del latín “Alumnus”.

Se define al alumno como un “Discípulo, respecto de su maestro, de la materia que está aprendiendo o de la escuela, colegio o universidad donde estudia” (Diccionario de la Real Academia Española).

El modelo tradicional de alumno, en la actualidad, ha sido reemplazado por un modelo más activo y participativo, en donde éste se presenta [...] Autónomo, participativo, activo, grupal y comprometido con el proceso [...] López, (S.F).

Considerando las referencias anteriores, el presente estudio considerará al alumno como un “individuo capaz de entender, comprender y ser un participante activo de su proceso de aprendizaje, pero que aún así necesita un estímulo atractivo para generar la atención necesaria, y así, generar un ambiente propicio en el aula”. Se aclara finalmente que, pese a que no se mencione en alguna ocasión, el término “alumno” dentro de la presente propuesta investigativa se referirá exclusivamente a los alumnos en el contexto de la clase de educación musical.

### **3.1.4 Relación Profesor-Alumno**

Teniendo claros los conceptos de “alumno” y “profesor”, se comprende la relación entre éstos como un sistema complejo y determinante en el aula, ya que [...] la relación que inicia el profesor influye en los alumnos, que a su vez influyen en el profesor, y refuerzan un determinado estilo de relación profesor-alumno [...] (Moya, 2010), esto quiere decir que, los estímulos de la relación son recíprocos, puesto que, es el profesor quien da el punto de partida a la interacción dentro del aula, esperando una respuesta de sus alumnos, que a su vez influyen en éste. Si falta el componente de relación humana, se ve afectado tanto el aprendizaje como la conducta de los alumnos. [...] Tradicionalmente, psicólogos y pedagogos han considerado la interacción profesor-alumno como la más decisiva para el logro de los objetivos educativos, tanto de los que se refieren al aprendizaje de contenidos, como los que conciernen el desarrollo cognitivo y social [...] (Coll, 1984)

Siguiendo un modelo conductista, el alumno se muestra como un agente pasivo, acrítico y acreador, siendo únicamente un receptor de contenidos, por otro lado, el docente es quien entrega los conocimientos a través de estímulos adecuados, además de identificar y medir las conductas de los alumnos. Sin embargo, la presente investigación se inclinará hacia una relación más ligada al constructivismo (sin ser completamente excluyente), ya que los alumnos insertos en el aula serán partícipes activos en el proceso de aprendizaje y el profesor será el guía, el que entrega las instrucciones y conocimiento correspondientes, además de mostrarse como un líder ante los alumnos.

En la presente investigación se considera que, si bien la relación profesor-alumno dentro del aula es asimétrica - por el hecho de que el profesor sea una autoridad dentro de la sala de clases - no se apartará el hecho de que los alumnos sean fuente de retroalimentación para/con el docente.

### **3.1.5 Relación alumno-alumno**

La relación entre pares, al igual que la relación profesor-alumno, es un factor determinante en el aula, tanto para el aprendizaje como para el proceso de socialización, teniendo un enfoque mayoritario en éste último. [...] la perspectiva, habitualmente adoptada corresponde a lo que Doyle (1977) ha denominado “paradigma proceso-producto de la enseñanza”, paradigma que se caracteriza por dejar de lado los factores motivacionales y cognitivos implicados en el aprendizaje. La adopción de este planteamiento puede explicar, al menos en parte, la imposibilidad de dar cuenta de la varianza total observada en el rendimiento de los alumnos bajo una misma forma de organización social de las actividades de aprendizaje [...] (Coll, 1984)

### **3.1.6 Problemas Conductual**

Cuando se habla de problemas conductuales, se hace referencia al término “Conducta Disruptiva”, es decir, “conducta que impide el normal desarrollo de una actividad” (Diccionario de la Real Academia Española). Esta conducta puede expresarse

mediante agresividad, destructividad, timidez, hiperactividad, indiferencia o cualquier tipo de conducta que se considere éticamente inadecuada.

### **3.1.7 Ambiente Propicio (en el aula)**

En primera instancia, es necesario aclarar que la palabra “ambiente” o “clima” será empleada en el contexto educativo, haciendo alusión a las condiciones existentes en el aula de la clase de educación musical. Se entiende, dentro de la presente investigación, que la palabra “clima” será comprendida de la siguiente forma [...] Es el conjunto de características psicosociales de un centro educativo, determinadas por aquellos factores o elementos estructurales, personales y funcionales de la institución que, integrados en un proceso dinámico específico, confieren un peculiar estilo a dicho centro, condicionante a la vez de distintos procesos educativos [...] (Sere, 1993).

“Clima social” también puede ser abordado desde la perspectiva de los sujetos inmersos en éste, ya que [...] es definido en función de la percepción que tienen los sujetos de las relaciones interpersonales, tanto a nivel del aula como del centro (educativo) [...] (Gairin, 1999). El ambiente no resulta ajeno al logro de objetivos académicos, personales y sociales, siendo un factor determinante a la hora de plantear objetivos de este carácter.

Cabe también destacar que este término será empleado única y exclusivamente dentro del aula y durante la clase de Educación musical y, aunque haya una importante

relación entre ésta y el centro educativo, la atención sólo se centrará en los procesos que se desarrollan al interior de dicha aula.

Una vez aclarado y comprendido el concepto de “ambiente”, y ya delimitada el área en que éste será empleado, corresponde mencionar las dos formas extremas en que se desarrolla el término: ambiente desfavorable y ambiente favorable.

Cuando se habla de ambiente desfavorable, se entenderá como un entorno en que no se dan las condiciones necesarias para un desarrollo normal y efectivo de la clase. Sin embargo, ésta investigación se enfocará principalmente en el ambiente favorable, lo que representa [...] un clima abierto, participativo, ideal, coherente, en el cual existiría mayor posibilidad para la formación integral del educando desde el punto de vista académico, social, y emocional, puesto que existirían más oportunidades para la convivencia armónica [...] (Molina y Pérez, 2006).

En síntesis, para el presente estudio, el término “ambiente propicio” se referirá a un clima que permita concretar el efectivo desarrollo de la clase, considerando una buena relación entre pares y con el profesor encargado de impartir la clase.

## **3.2. Conceptos relacionados con la música**

### **3.2.1 Agente/objeto Sonoro**

La clase de educación musical no sólo se lleva a cabo con instrumentos musicales, sino también con otro tipo de objetos que puedan ser útiles para el desarrollo las actividades presentes en esta clase.

Los elementos utilizados dentro del aula de Educación musical se denominan “Agentes sonoros”, y, como se ha dicho, no necesariamente son instrumentos musicales.

Un agente sonoro es [...] cualquier objeto o instrumento cuya activación intencional produce un sonido, que puede ser utilizado para componer o interpretar música [...] (MINEDUC, 2000). Entre los objetos encasillados dentro de la definición dada, se encuentran la voz, el cuerpo e instrumentos musicales tradicionales.

A considerar, todos los objetos sonoros son agentes sonoros, pero no todos los agentes sonoros son objetos sonoros.

Dentro de la categoría de “Agente Sonoro”, como sub-categoría, encontramos a los denominados “Objetos sonoros”, [...] objetos cotidianos que, sin ser instrumentos musicales son usados como tales [...] (MINEDUC, 2006). Así, se ve el empleo de, por ejemplo, un vaso plástico como un instrumento de percusión no convencional o el galopar de un caballo; una hoja de papel para sonorizar una atmósfera; cubiertos para hacer sonidos

agudos; los espirales de los cuadernos anillados que, al ser percutidos con un lápiz, puede emular a un güiro, botellones como bombos.

Ya delimitadas estas categorías, queda clara la diferencia existente entre Agente y Objeto sonoro, en el estudio se utilizará mayormente el término “Agente sonoro”, ya que hace alusión al objeto de igual manera.

### **3.2.2 Atmósfera Sonora**

Es necesario, antes de dar una definición concreta a este término, apartar el significado común de la palabra atmósfera, para contextualizarla en la clase de música dentro de la sala, o en una situación en que haya sonorización dentro del aula. Todo esto no quiere decir que este concepto no tenga relación con los significados ya existentes, por este motivo, se hará una derivación de éstos para dejar claro a qué se alude cuando se habla de “Atmósfera sonora” en este estudio.

En primer lugar, atmósfera (o ambiente) se comprende como [...] condiciones o circunstancias físicas, humanas, sociales, culturales, que rodean a las personas, animales o cosas [...] (Diccionario de la Real Academia Española, 2005). De ésta definición se entiende, básicamente, que se hace referencia a un “algo” que rodea, o que envuelve, a un ser o cosa, sin embargo, cuando se habla de atmósfera sonora se representa como [...] los fenómenos sonoros producidos por las diferentes combinaciones de texturas, instrumentos, melodías, ritmos y armonías. La significación sonora que adquieren dichas combinaciones



puede generar en el auditor diversas sensaciones [...] (MINEDUC, 2000). Según lo anterior, se especifica que la atmósfera sonora rodea a un sujeto, el cual experimenta diversas sensaciones.

El empleo que se le dará al concepto de “Atmósfera Sonora” es dar un “contexto auditivo” a una situación o a un sujeto en específico, así, el término puede ser utilizado en diversas secciones o momentos de un juego o de la clase, como la musicalización de un cuento, acompañamiento de una melodía o, como mayormente se utilizará en el desarrollo del presente estudio, acompañar distintos momentos de un juego (como el clímax o el inicio de una actividad, por ejemplo), dependiendo de la utilidad que los usuarios de los Juegos KAV estimen conveniente.

### **3.2.3 Cualidades del Sonido**

Tradicionalmente se utiliza el término “Parámetros del Sonido”, sin embargo, no se considerará para aplicarla a la investigación presente, puesto que un parámetro es aquella característica que se pueda medir, obteniendo como resultado un valor numérico determinado.

El concepto de cualidades del sonido es definido ya por el Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC) en sus bases curriculares de música para séptimo año básico como [...] Aquellas propiedades elementales o básicas que permiten caracterizar a un sonido: duración, altura, intensidad, timbre y transiente (iniciación o ataque). Se ha preferido la denominación de “*cualidades*” al tradicional término “*parámetros*”, ya que

este último no es del todo exacto en su tradicional aplicación en el vocabulario musical, pues un parámetro corresponde a la cantidad de una variable a la que se le puede asignar un valor numérico determinado [...] (MINEDUC, 2000).

La altura de un sonido se puede identificar situando una figura musical en una determinada altura (línea o espacio, con sostenidos, bemoles o sin éstos) del pentagrama pero, para darle un valor numérico, necesitaríamos un instrumento de medición que indique la cantidad de pulsaciones con las que oscila dicho sonido por unidad de tiempo, siendo Hz (Hertz) la unidad de medida más aceptada al mostrar la cantidad de oscilaciones de una onda sonora por segundo transcurrido.

La intensidad de un sonido también puede ser fácilmente estimable, pues corresponde a la fuerza con que es pulsado un objeto material para generar un sonido de mayor o menor volumen. En éste caso es necesario, al igual que con el parámetro anteriormente mencionado, un instrumento de medición que pueda indicar con exactitud los decibeles (db) con que se manifiesta cada sonido.

Cuando se habla de timbre, se hace alusión al “color” de un sonido, o la característica que haga que éste sonido sea único e identificable para el oído humano. Este parámetro es el que nos permite diferenciar, por ejemplo, el graznido de un ave al aullido de un lobo, o el sonido de un trombón al de una guitarra. En éste caso es incluso menos probable que se pueda dar un resultado concreto dentro del aula de educación musical convencional, dejando éste punto de los parámetros prácticamente al juicio de los alumnos, o al criterio del profesor.

El único parámetro que posee un método de medición más simple y cercano para emplear en la sala de clases, es la duración, puesto que se puede determinar su valor concreto utilizando las figuras musicales empleadas en la notación musical tradicional, o simplemente es posible medir su prolongación tomando el tiempo con un reloj o cronómetro (aunque en este caso es menos probable ser completamente efectivo).

Dados los conceptos anteriores, se reitera que el término a emplear en el transcurso de esta investigación será el de “cualidades del sonido”, a definir brevemente a continuación con su respectivo uso:

- **Altura:** cualidad que permite diferenciar a los sonidos graves de los agudos.
- **Duración:** prolongación de un sonido en el tiempo. Cualidad que permite diferenciar sonidos largos y cortos.
- **Intensidad:** fuerza con la que es producido un sonido. Permite diferenciar los sonidos fuertes de los débiles.
- **Timbre:** cualidad del sonido que permite diferenciar el origen o naturaleza de un sonido

### **3.2.4 Forma musical**

Al hacer alusión a este término, [...] Puede decirse que forma es la manera en que se organizan los diferentes elementos de una pieza musical- altura, ritmos, dinámicas, timbres- para producir un resultado audible coherente [...] (Latham, 2009), es decir, se trata

de la estructura que posee una obra musical y cómo ésta organizada, de la disposición de las partes en un todo, el cual debe tener un orden lógico. [...] forma significa una pieza que está organizada, es decir, que consiste de elementos que se integran igual que los de un organismo viviente [...] (Shoenberg, 1989).

El concepto de forma también está relacionado con la identidad de la obra o el conjunto de aspectos que constituyen a esta y son captadas de manera auditivas, pero para tener un empleo concreto de la palabra, es necesario reducir la forma musical a un esquema analizable. Para esto es efectivo tomar un tema y reconocer sus partes, asignando una letra a cada frase o estrofa, dependiendo de las similitudes o diferencia que haya entre estas.















Se utilizará la letra “A” (mayúscula) a la primera estrofa de la canción a analizar y una “a” minúscula a la primera frase. Así, se asignarán tantas letras como frases diferentes posea el tema analizado, utilizando el orden alfabético convencional. Cabe destacar que las similitudes a considerar no tienen que ver directamente con la letra de la canción, sino más bien con la melodía y ritmo de las distintas partes del tema musical.

### **3.2.5 Ritmo**

[...] El ritmo musical crea la sensación de abarcar todo lo que tiene que ver con el tiempo y el movimiento, es decir, con la organización temporal de los elementos de la música sin importar cuán flexible pueda ser el metro y el tiempo, la irregularidad de los acentos y la variación de los valores de duración [...] (Latham, 2009).

Básicamente, la definición anterior revela el sentido con que se empleará el concepto de ritmo en el desarrollo de la investigación o en el empleo mismo de los Juegos KAV, pero es necesario ser un poco más preciso y mencionar puntualmente qué elementos se utilizarán cuando se habla de ritmo.

Tabla N° 4: Figuras Musicales

Figuras Rítmicas			
Nombre	Figura	Silencio	Duración en relación con la negra
Redonda			4
Blanca con punto			3
Blanca			2
Negra			1
Negra con punto			1 ½
Corchea			½
Semicorchea			¼

Fuente: Creación Propia, 2014



todas maneras, estas diferencias pueden hacer una importante distinción entre una definición y otra, e incluso poseen puntos que se contraponen.

En primera instancia se ha encontrado, en el Diccionario Harvard de la Música, que [...] En el sentido más general, una sucesión coherente de notas. Aquí, nota significa un periodo de sonido cuya frecuencia es lo suficientemente clara y estable para oírse como algo diferente del ruido; sucesión significa que aparecen varias notas; y coherente significa que la sucesión de notas se acepta como una afinidad conjunta. Toda la música suele dividirse informalmente en tres dominios: melodía, armonía y ritmo. La melodía se opone a la armonía en cuanto se refiere a sonidos sucesivos y no simultáneos; se opone al ritmo en cuanto que se refiere a alturas y no a duración o acentuación [...] (Randel, 2009). Se encuentra, según la referencia dada, que “melodía” propiamente tal, está ajena a propiedades rítmicas, al no referirse a acentuación o duración de los sonidos.

La segunda fuente encontrada corresponde al Diccionario de la Música de Jacques Rousseau, que posee elementos que ya se contraponen a la referencia anterior, que define “melodía” como una [...] Sucesión de sonidos de tal manera ordenados según las leyes del ritmo y la modulación, que produce una sensación agradable al oído. La melodía vocal se llama canto y la instrumental, sinfonía.

La noción del ritmo interviene necesariamente en la idea de melodía: un canto solamente es un canto cuando está medido; la misma sucesión de sonidos puede recibir tantos caracteres, tantas melodías diferentes, como formas diferentes de escandirla, y el simple cambio de valor de las notas puede desfigurar esta misma sucesión hasta el punto de hacerla irreconocible. De este modo, la melodía deja de ser algo por sí misma, es el compás

el que la determina, y no existe el canto sin tiempo. Ahora bien, no se debe comparar la melodía con la armonía, abstracción hecha de la medida en ambas: puesto que resulta esencial a una y en absoluto a la otra [...] (Rousseau, 2007). La presente referencia ya se contrapone a la del diccionario Harvard de la Música, puesto que expone que el ritmo y la duración de las notas es parte importante y determinante de una melodía, pues sin él, o haciendo cambios importantes, una sucesión de notas puede quedar completamente irreconocible.

Llegando a un consenso, cuando se hable de melodía en el presente estudio, la referencia estará más ligada al concepto del Ministerio de Educación de Chile, que expone lo siguiente [...] Es una sucesión orgánica y reconocible de altura y ritmos, estructurada con ciertas normas cambiantes según la época. En la música occidental tonal, el concepto denota típicamente una sucesión de sonidos dentro de alguna tonalidad que conduce a una conclusión claramente reconocible. En su origen histórico, la melodía tuvo una fuerte relación con el habla y la vocalidad, por lo que su estructuración contempló las estructuras de frases y oraciones [...] (MINEDUC, 2000). Esta última definición aclara y resume bastante bien aquello a lo que aludirá la palabra “Melodía” cuando sea empleada en el desarrollo del estudio, puesto que, los juegos que se emplearán en la presente investigación tendrán relación directa con la rítmica de las palabras y frases, y sus respectivas melodías implícitas.



### 3.2.7 Pentagrama, Pauta Musical

No es inusual que, en un contexto cualquiera, se confunda el significado de pentagrama, pues análoga al concepto musical, la palabra puede aludir a la geometría como una figura que posee cinco lados. Claramente, no es el significado que se le dará, pues no tiene relación alguna con el objetivo de investigación. Se aclara inmediatamente que la definición será completamente ajena a lo mencionado anteriormente.

El Diccionario Harvard de la Música define pentagrama como [...] Un grupo de líneas horizontales equidistantes, e la actualidad siempre cinco, en las que se colocan las notas de tal modo que sirve como una indicación de la altura. Las líneas y espacios sucesivos de la parte inferior a la superior representan grados ascendentes de la escala diatónica (encarnada en las teclas blancas del piano) y se corresponden con los siete nombres de las notas [...] (Randel, 2009). Aún falta un aspecto para que esta definición esté completa: el paralelismo de las líneas. Aunque parezca deducible, se hará referencia al diccionario de Jacques Rousseau, que se refiere a éste como “Pauta”.

[...] La pauta, o línea de música, está compuesta por cinco líneas paralelas, sobre las cuales, o entre las cuales, determinan las diversas posiciones de las notas, los intervalos o grados. La pauta del canto llano sólo tiene cuatro líneas; en el origen tenía ocho, según Kircher, marcadas cada una con una letra de la gama, de manera que no había más de un grado conjunto de línea a línea. Cuando se duplicaron los grados al colocar también notas en los espacios, resultó que la pauta de ocho líneas, reducida a cuatro, tenía la misma extensión de antes.

A este número de cinco líneas en la música y cuatro en el canto llano, se le añaden postizas o accidentales cuando es necesario y cuando las notas exceden por arriba o por debajo la extensión de la pauta. Dicha extensión, en una pauta de música, es en total de once notas, formando diez grados diatónicos, y en el canto llano, de nueve notas, formando ocho gados. [...] (Rousseau, 2007).

En términos sencillos se definirá la palabra “pentagrama” o “pauta” como un esquema de cinco líneas paralelas horizontales en las que se situarán las figuras musicales para dar distintas alturas a cada sonido, utilizando la llave de Sol para establecer la altura de las notas musicales, como grafica y aclara la siguiente imagen:

Figura N° 4: Notas Musicales



Fuete: Elaboración Propia, 2014

### 3.2.8 Intervalo

En búsqueda de una definición única del término “intervalo”, ha sido posible encontrar diversas definiciones que nos han llevado a distintos ámbitos, como el temporal, por ejemplo, que puede ser un enfoque válido en el contexto musical. Pero para aludir a la materia de música propiamente tal, se emplea este concepto para referirse a distancias tonales existente entre un sonido y otro. El diccionario Oxford de la música entrega una precisa definición que se adapta perfectamente a lo que la investigación requiere

[...] Distancia entre las alturas de dos notas. La medida exacta de dos intervalos se expresa acústicamente en términos de proporciones de frecuencias (...), pero para efectos comunes, se toma la escala diatónica como referencia conveniente. [...] (Latham, 2008).

Así, la manera de nombrar los intervalos, en primera instancia es considerar las notas que abarca la distancia en cuestión, es decir, de DO a RE (hacia arriba) hay una distancia de *segunda*, o de SOL a DO (hacia arriba) hay una *cuarta*, pues se cuenta, en este último caso, SOL, LA, SI, DO (cuatro notas).

Todo esto se explica de manera precisa en el siguiente cuadro:

Tabla N° 5: Intervalos a partir del Do central

	DISMINUIDOS	MENORES	MAYORES	PERFECTOS	AUMENTADOS
UNÍSONO					
2ª					
3ª					
4ª					
5ª					
6ª					
7ª					
OCTAVA					

Fuente: Diccionario Oxford de la Música. (Latham, 2008)

## 3.3 Juego

### 3.3.1 Juego

Existen distintas referencias que conducen hacia la definición del significado mismo de la palabra juego. La primera tiene que ver con el origen etimológico de la palabra [...] El vocablo juego, que proviene del latín *iocus*, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión [...] (Campos y compañía, 2006). Es posible encontrar el significado de juego propiamente tal como [...] Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde [...] (Diccionario de la Real Academia Española, sf). A grandes rasgos, la definición es acertada, pero no está relacionada completamente con el objetivo de investigación.

Teóricos como Huizinga, Gruppe, Cagigal, Moor, Vlanchar y Cheska hablan del juego como un elemento fundamental en la educación, ya que promueve una identidad del grupo, fomenta la cohesión, la cooperación, y favorece los sentimientos de comunidad, convirtiéndose en un medio para identificar tanto al individuo como al grupo. Desde este enfoque, se puede señalar que el juego promueve un ambiente favorable.

Cabe destacar que, al hablar de juego, no se habla de un elemento exclusivo del niño, a partir de esto se puede definir como [...] una actividad ejercitada de acuerdo a reglas libremente consentidas y desplegadas de toda noción de necesidad o de utilidad material; es también, experimentar las propias facultades en las que operan la imaginación y en donde la fantasía se sobrepone a la realidad, conciliando la libertad y la obligación

[...] (Gálvez, s f). Será esta referencia la utilizada para definir juego, puesto que, en esta investigación se trabaja con personas pertenecientes al nivel de séptimo año básico (entre doce y trece años), es decir, ya no se habla de niños, sino de pre-adolescentes.

Considerando y complementando las dos últimas referencias, es posible entregar una definición acorde a lo que se empleará en el presente estudio. Cuando se mencione la palabra juego se aludirá a una actividad recreativa, en donde la función principal será el estímulo de relaciones afectivas, verbales, y sociales (dentro del aula).

### **3.3.2 Recreativo**

Una vez aclarado y comprendido el término de juego, es relevante contar con las características que éste poseerá en el desarrollo de la propuesta investigativa. El juego tendrá un carácter recreativo, [...] La recreación, como forma de ocupación del tiempo libre y del ocio; se manifiesta en actividades que estimulan conductas recreativas, y éstas a su vez, buscan su realización impulsados por: el placer y su virtud; la eutrapalia, la lúdrica y la creatividad [...] (Bolaño, 2005). Al hacer referencia al placer y su virtud, se alude a experiencias de tipo afectivo-sensitivo que surgen ante estímulos agradables para el individuo o un grupo, provocando acercamiento a dichos estímulos, debido a la gratificación que éstos producen. La virtud del placer está ligada a la eutrapalia, que según Aristóteles, es “un ordenamiento hacia la recreación, junto con el juego y la alegría; la eutrapalia es conocida como una virtud especial que tiene como objetivo regular los juegos y las diversiones”. Cuando se habla creatividad en el plano de la recreación, intervienen los

siguientes aspectos: espontaneidad, flexibilidad, descubrimiento, pensamiento y originalidad. Finalmente, se entiende que la lúdica es una de las pulsaciones de la acción recreativa más importante, pues alude a una actividad con la que se puede jugar y efectuar acciones gratificantes, por ende, la finalidad de la lúdica es su propio desarrollo.

En síntesis, toda actividad recreativa aplicada en el desarrollo del presente estudio, se manifestará como una acción cooperativa o competitiva que estimule la creación de un ambiente lúdico en que los estudiantes distraigan su atención por el lapso que comprenda el desarrollo del juego. Esto siempre con la finalidad de promover un ambiente favorable en el aula de educación musical.

### **3.3.3 Áreas Comprendidas en el Juego KAV**

Los juegos KAV son actividades musicales recreativas de integración que contemplan tres importantes áreas de aprendizaje, las cuales son la Kinestésica, la Auditiva y la Visual, dentro de las actividades propuestas es posible encontrar al menos una de estas características, y generalmente una posee mayor predominancia que otra dentro de la dinámica.

#### **Kinestésico**

En primera instancia es bueno aclarar que en esta investigación se referirá al concepto de Cinestesia no como la ciencia que estudia el movimiento humano, si no como un sentido que nos da la posición y movimiento con las extremidades del cuerpo. Definiendo la

cinestesia fisiológicamente es la [...] Sensibilidad generalizada que permite al sujeto percibir el estado, peso y movimiento de su propio cuerpo y de sus partes. [...] (Diccionario Bruguera, ).

Dentro del juego musical, la cinestesia estará ligada a la corporalidad del alumno y así, a la posibilidad de generar desplazamientos, repeticiones rítmicas, patrones en ronda musical, interpretación musical a través de agentes/objetos sonoros, entre otros. Estos subconceptos, al ser realizados por el cuerpo, serán definidos desde enfoques tanto de Educación Musical como de Educación Física.

- Desplazamiento: Acto de desplazarse a través de la sala de un lugar a otro.
- Expresión Corporal: Todo acto que nosotros realicemos gracias al cuerpo percibido por otro. Como lo exponen los Planes de estudio de Educación Física del Ministerio de Educación, existirían tres ámbitos respecto a esta Expresión Corporal (de ahora en adelante llamada EC): La EC espectacular, relacionada al espectáculo como el ballet y el teatro; La EC no habitual, relacionada con las prácticas de actividades de desarrollo personal como el yoga, la gimnasia y la danza; y la EC cotidiana, relacionada con lo que el cuerpo expresa permanentemente en la vida cotidiana.
- Coreografía: Relacionada con el movimiento corporal y la danza, a través de combinaciones creativas de actitudes corporales, pasos y desplazamientos realizados en un espacio y tiempo determinado.



## **Auditivo**

Fisiológicamente, el concepto de audición habla de la [...] Función sensorial consistente en la captación, transmisión y registro de los estímulos auditivos que llegan al oído.[...]. En esta investigación, la audición se entenderá como la acción de escuchar y de estar atento. La primera fase de la audición musical, es desarrollar la capacidad auditiva para poder percibir, asimilar, comprender y finalmente, gozar con la música. Que un niño llegue a ser consiente de estos estímulos externos y poder percibirlos y posteriormente llegar a gozar con ellos, depende del camino y las experiencias de preparación auditiva que el niño haya recibido desde antes de nacer y durante su desarrollo en su seno familiar, social y, para nosotros el más importante, escolar.

## **Visual**

Según el Diccionario Médico de la editorial Salvat, fisiológicamente, la visión habla del sentido de la vista, facultad de ver. Tenemos claro que forma parte de los cinco sentidos del ser humano cuyo órgano es el ojo y por el cual percibimos la luz, el color y la forma de los objetos con sus movimientos.

## **SÍNTESIS REFLEXIVA**

Considerando los tres enfoques determinantes para la investigación y todos los conceptos relacionados que cada uno conlleva, se presentaron las definiciones que a partir de ahora serán utilizadas a lo largo de la investigación, dejando en claro la forma en que serán empleadas. De esta forma, se comprenderá de mejor manera la propuesta, al contribuir con una mejor comprensión del texto.

## **VI. CAPITULO III: MARCO TEORICO**

Este acápite tiene como objetivo explicar las teorías que avalan la propuesta de investigación, a través del análisis y explicación de los orígenes y principales problemas conductuales en el aula, la importancia del juego para el ser humano independiente de la etapa del desarrollo en que se encuentre y la adolescencia como un momento lleno de cambios y trastornos conductuales, haciendo de esta una compleja etapa.

### **4.1 Causas de los problemas conductuales**

En reiteradas ocasiones, las conductas no deseadas de los niños se hacen presentes tanto en el hogar como en el aula, ya sea a través de comportamientos inadecuados, molestos, insolentes, desafiantes, enfados o quejumbrosos. Llevando el punto de enfoque al aula, se produce un ambiente desfavorable, a la que el docente debe enfrentarse en su labor, dicho ambiente [...] estaría representado por el clima cerrado, autoritario, controlado y no coherente, donde imperan las relaciones de poder, de dominación y de control, porque no se estimulan los procesos interpersonales, ni la participación libre y democrática, por lo cual, se producen comportamientos individuales y sociales hostiles, que inciden negativamente en la convivencia y el aprendizaje [...] (molina y Pérez, 2006)

Dichas conductas no parecen tener una razón lógica. Sin embargo, [...] todas estas manifestaciones negativas se deben a una estrategia del niño para lograr algo que ansía, el

afecto y la aprobación de personas significativas para este [...] (Ediciones MIRBET, 2012). Por otro lado, existen casos en que los problemas conductuales van más allá de buscar el afecto, puesto que existen otros factores que interfieren en el comportamiento, tales como enfermedades, abusos sexuales, problemas en el entorno, etc. [...] Los problemas pueden tener más de un origen, como por ejemplo, las dificultades a las que los niños se enfrentan en sus casas: Si sus padres son separados, si la familia es numerosa, si la alimentación que reciben es la adecuada. Las condiciones de la sala de clases también están relacionadas con este problema, debido a que es común encontrarnos con salas muy pequeñas y cursos numerosos [...] (Nowack, 2013).

Desde otra perspectiva, no siempre el ambiente desfavorable en el aula se le atribuye al mal comportamiento de los alumnos, puesto que el profesor resulta ser un factor determinante en este proceso, [...] el profesor puede tener problemas de disciplina en su curso como manifestación de la rebeldía normal que muchos niños presentan en el transcurso del desarrollo, o bien el profesor, con su trato hacia los alumnos, puede precipitar conductas indeseables [...] (Feldman, 1997). Lo que Feldman explica con estas palabras quiere decir que los problemas conductuales ya tienen un origen en los estudiantes presentes dentro de la sala, pero no excluye al docente de toda responsabilidad ante situaciones adversas como éstas, pues las decisiones que toma como líder en el aula pueden condicionar significativamente la forma de actuar del alumnado. [...] depende de la situación, del profesor, del tipo alumnado, del tipo de dinámica que maneja el profesor (...) para que no sea adversa (situación) tiene que ver bastante con la conducta y el trato que le dé el profesor al grupo y el cómo los objetivos de la clase están planteados: si son claros y

si entran en actividades que se pueden realizar y que van siendo realizadas, o sea se está teniendo éxito en eso [...] (Entrevista Miró, 2014)

Los problemas conductuales están ligados a los trastornos de conducta, los cuales generan en los niños dificultades para cumplir las normas que la mayoría acepta. [...] Los niños con trastornos conductuales pueden ser además agresivos, tener problemas para sociabilizar con los demás, mentir y rehusarse a cumplir con sus obligaciones [...] (Ediciones MIRBET, 2012).

Los problemas de conducta pueden ser causados por diversos motivos, pero al margen de casos individuales, es difícil mantener a los niños quietos y sentados durante mucho tiempo, pues la atención se dispersa. En el caso de niños más inquietos que otros, estos debería ocupar puestos preferenciales en el aula y tener roles o funciones específicos dentro de la clase.

La disciplina dentro del aula es algo fundamental para el desarrollo de la clase, la cual siempre se debe aplicar según la edad y las capacidades de los alumnos. Las instrucciones deben ser claras y precisas, se deben respetar las normas y mantenerse firme con las decisiones. [...] Es importante destacar a la hora del llamado de atención, que lo incorrecto y reprochable es la conducta y no el alumno, así este comprenderá que debe modificar dicha conducta y no a él mismo [...] (Ediciones MIRBET, 2012).

Enfocándonos en el aula, específicamente en la clase de Educación Musical, el profesor debe enfrentarse a distintos trastornos de conducta causados por factores que tienen que ver con la implementación especializada para la clase de Música: Si hay instrumentos que los alumnos no conocen, es probable que comience alguna especie de “disputa” para ver

quién se queda con el instrumento que más le agrada. Simplemente, a veces la curiosidad los hace explorar desmedidamente el instrumento (sobre todo en el caso de los instrumentos de alta intensidad, como la batería o guitarras y bajos amplificadas).

## **4.2 Relevancia e importancia del juego como Agente Regulador de Conducta**

Luego de identificar algunas de las principales causas que generan problemas conductuales en los alumnos dentro del aula, se empleará al “juego” como medio determinante para una regularización de la conducta. A raíz de lo anterior nace la interrogante acerca de la importancia del juego como medio regulador de conducta. [...] Lo universal es el juego, y corresponde a la salud, facilita el crecimiento, y por tanto esta última; condice a relaciones de grupo [...] (Winnicotp, 1982).

El doctor Carlos Miró propone como origen de la falta de interés y problemas de conducta lo siguiente [...] pueden ser problemas conductuales de los alumnos que en muchos casos, y casi en la mayoría de los casos, está relacionado con una planificación que no logra interesarlos y que no se ve, ni sienten, a donde van ni por qué [...] (Miró, 2014)

Para que un alumno integre las instrucciones de una actividad de forma eficiente y rápida, además de generar un estímulo significativo, éstas deben ser entregadas de manera didáctica y/o lúdica, ya que el juego es la actividad característica y predominante dentro de los primeros años escolares hasta la finalización de la educación básica [...] Además de provocar un clima festivo, de promover las risas y la relajación de todos, constituían un

verdadero desafío desde muchos puntos de vista. Había que movilizarse, formar subgrupos, formar un círculo o buscar pareja [...] (Hemsi, 1996).

Por otra parte, acumulación de energía es parte de cualquier organismo humano sano, sin importar la edad en la que se encuentre el sujeto. [...] La energía excesiva se acumula como producto normal de un sistema nervioso sano, y que debe descargarse cuando existen exigencias urgentes de supervivencia en forma de caza, lucha o emparejamiento [...] (Spencer, 1855). Estos excesos de energía en un individuo puede gatillar algún conflicto de convivencia con sus pares, sin embargo [...] el juego sirve como recreación y para gastar energía [...] (Garaigordobil, 1995). Desde esta perspectiva, el juego conduce de manera indirecta a un ambiente favorable en el aula a través del empleo de energía en una actividad recreativa.

[...] El juego es una forma que tiene el yo infantil para dominar la ansiedad, y por intermedio de esta actividad, el niño transforma experiencias sufridas pasivamente, en activas, cambia el dolor por placer, dando a esa experiencia un final feliz [...] (Garaigordobil, 1995). Se puede deducir de la referencia dada, que el juego ayudaría a superar experiencias negativas del pasado cambiando la situación hostil o desagradable por una instancia recreativa.

Pero no todos los niños reciben un determinado estímulo de la misma forma, por lo que el juego debe abarcar las tres áreas del aprendizaje, kinestésica, auditiva y visual (K.A.V), para así lograr que el juego llegue a todos, independiente de que el alumno aprenda con mayor facilidad mediante un área predominante [...] Conseguir que los chicos jueguen es ya una psicoterapia de aplicación inmediata y universal e incluye el

establecimiento de una actitud social positiva respecto al juego [...] (Winnicop, 1982). La propuesta de los Juegos KAV, al considerar las tres áreas de aprendizaje ya mencionadas, resulta ser más llamativo para los alumnos, generando una actitud positiva ante las actividades a realizar. De la misma forma. [...] Jugar es ser capaz de vivenciar la trama existencial en una constante apelación/respuesta [...] (Bianchi, s. f.).

Al integrar el juego en el aula como un moderador de conducta, hablamos de un modelo de Pedagogía Lúdica, el cual señala la importancia de un clima lúdico, la interacción didáctica y por sobre todo, el juego, [...] la realidad se crea a partir de una concepción relacional- dinámica donde entran en juego múltiples variables, tales como, relación, situación, clima, motivación, expresión, interacción, diversión y democratización, es decir, todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global / integral / motivadora y significativa [...] (Bianchi, s.f.).

Finalmente, el juego es parte fundamental del desarrollo, [...] Un niño que no sabe jugar, un “pequeño viejo”, será un adulto que no sabrá pensar, pues el hombre no está completo sino cuando juega [...] (Chateau, 1958), [...] La necesidad de jugar en los seres humanos es permanente durante toda la vida. La base de la vida del hombre es la necesidad para amar, para trabajar, para jugar y para pensar y la relación que se forma entre estos cuatro aspectos primordiales para la vida [...] (Blatner, 1988). La pedagogía lúdica hace una invitación a abordar el juego de tal manera que comprenda una realidad totalmente distinta para el educador, educando y proceso de aprendizaje, realidad que resulta más atractiva para generar cambios de conducta a través del juego.

### 4.3 El juego según las etapas de desarrollo

Según Piaget, los juegos se pueden clasificar según su estructura y el desarrollo cognitivo del niño, entre los 7 y 12 años (edades en las cuales se enfoca este estudio), se consideran los “Juegos de Reglas”, los cuales, [...] aparecen en el segundo estadio (4-7 años), pero sobre todo se constituyen de los 7 en adelante, subsistiendo durante toda la vida. Se caracterizan por estar estructurados en base a reglas objetivas cuya transgresión constituye una falta [...] (Garaigordobil, 1995). En cuanto a estas reglas, Piaget distingue distintos estadios según la edad: Motor Individual (0-2/ 5 años), Egocéntrico (2-6/ 7 años), Cooperación Naciente (7-11 años) y Codificación de las Reglas (11/12... años), siendo este último el que predomina en esta investigación. En el estado de “Codificación de las Reglas”, [...] las partidas son reguladas minuciosamente hasta en los mínimos detalles de procedimientos, y el código de reglas es conocido por todos. En este estadio, cuando se le pide a los jugadores que definan las reglas, sus informaciones tienen una concordancia notable. [...] (Garaigordobil, 1995). Respecto a los grados de “conciencia de las reglas”, se distinguen según Piaget, tres estadios: Regla No Coercitiva (0-2/5 años), una regla puramente motriz o que se sigue de manera inconsciente como algo interesante y no como una realidad obligatoria; la Regla Sagrada (5/6-11 años), intangible, eterna y de origen adulto que no puede ser transgredida de ninguna manera; Regla Ley (11/12...años); considerada una ley debido al consenso mutuo entre los participantes, es obligatoria y se debe respetar, lo que no implica que no puede sufrir cambios si se llega a una decisión por todo el grupo.



## 4.4 La Etapa de la Adolescencia

Tanto los trastornos de conducta como la ayuda de los juegos pueden darse en diversas etapas del desarrollo humano, sin embargo, se identifican una en particular, en donde los problemas se intensifican, la Pre-adolescencia (10 a 12 años), específicamente en el ámbito escolar, 7º año básico. [...] Durante este período, los adolescentes pasan por una etapa en la que buscan insistentemente su identidad, e intentan averiguar cuál es su papel en el mundo. Resolver este tipo de inquietudes es primordial, sobre todo por el momento que viven, pues si no es posible encontrar una respuesta concreta a ello, probablemente no se tenga claridad en los roles que quisieran desempeñar los jóvenes cuando lleguen a ser adultos [...] (Erikson, s. f). De esta manera, la etapa denominada “Identidad frente a confusión de papeles” señalada por Erikson, resulta ser determinante para el futuro del ser humano, siendo además ésta la ideal para enfrentar los trastornos de conducta.

Un aspecto importante entre las dificultades en la etapa de la adolescencia es el despojo de la condición de niño, [...] Este estado psíquico-emocional, lleno de ambivalencias afectivas, de inestabilidad personal, de inseguridad individual y falta de confianza en sí mismo, conduce al adolescente a una vivencia narcisista despectiva y a la negación del principio de la realidad, prefiriendo lo imaginario y viviendo inmerso en un mundo de ilusiones y utópico. Un comportamiento psicoafectivo y emocional así, tiene su explicación en la ruptura con la infancia, en la liberación del instinto sexual y en la aparición de las pasiones afectivas, hechos que explican las dificultades individuales para aceptar el principio de realidad. (Fernandes, 1991). Esta ruptura con la niñez lleva al adolescente a fantasear y desear una realidad casi utópica. Se manifiesta en esta etapa la

aparición de sensaciones nuevas, tanto físicas como emocionales [...] Yo creo que en el paso de la infancia a la pubertad, a los 12 años, 13 años por ahí, y esa etapa en que cambió la voz, cambió todo, en que se está descubriendo en muchas cosas, entonces y que confunden y “donde estoy” soy de la infancia soy del otro lado, empiezan a gustar las niñas, entonces yo creo que es una etapa difícil [...] (Entrevista Miró, 2014).

Una dificultad a la que se enfrenta un adolescente radica en los radicales y repentinos cambios emocionales [...] La adolescencia a nivel emocional, es un constante cambio radical de momentos tranquilos a momentos tumultuosos, no sólo en lo referente a los impulsos y deseos, sino también a las aspiraciones, a los estados de ánimos, a las escalas de valores, a los criterios estéticos y a los valores éticos y morales [...] (FERNANDES, 1991).

Otra teoría que habla sobre esta compleja etapa es la de Piaget sobre el desarrollo cognitivo, el cual señala que desde los 12 años en adelante, [...] los niños comienzan a desarrollar una visión más abstracta del mundo y a utilizar la lógica formal. También desarrollan una mayor comprensión del mundo y de la idea de causa y efecto. Esta etapa se caracteriza por la capacidad para formular hipótesis y ponerlas a prueba para encontrar la solución a un problema [...] (Piaget, s. f) es decir, la etapa de Operaciones Formales que describe Piaget, en la cual el ser humano logra comprender el mundo de una mejor manera y encontrar soluciones a problemas que puedan presentarse, sería la óptima para comprender el juego en su totalidad y seguir con las normas estipuladas dentro del aula.

Según lo anterior, se considera que son diversos los factores que afectan la conducta de los alumnos en el aula, sin embargo, llevando el foco al mal comportamiento, es posible

delimitar estos factores e identificar las principales causas. La etapa que describe tanto Erikson como Piaget, la Pre-adolescencia (10- 13 años), resulta ser una etapa determinada por la búsqueda de la identidad, de un rol específico en la vida y la de una comprensión más completa de la realidad, por estas razones, es ésta etapa donde la intervención sobre la conducta resultaría ser más efectiva. El juego como medio para provocar cambios positivos resulta ser una de las formas más innovadoras y efectivas, siendo respaldada por el escenario de la Pedagogía Lúdica, donde además de la importancia del juego para el desarrollo integral del hombre, busca generar conocimiento de manera práctica.

## **SÍNTESIS REFLEXIVA**

A partir de las teorías expuestas que respaldan el estudio, se rescatan las ideas más relevantes, tales como la diversidad de los problemas conductuales, sus posibles orígenes, el grado en que afectan el desarrollo de la clase, y de qué manera se pueden abordar. En una segunda instancia, según algunos referentes, como Piaget y Ericsson, se presenta la etapa de la pre-adolescencia (Séptimo año Básico en el contexto educacional chileno) como una etapa llena de conflictos, tanto internos como con la realidad en la cual está inmerso el ser humano. Finalmente, el juego, como un agente transversal para el ser humano, se representa de una manera lúdica y recreativa con el fin de captar la atención de los alumnos.

## V. CAPITULO IV: PROPUESTA KAV

Dentro del aula, existen diversos modos de guiar una dinámica de juego hacia un fin lúdico, de aumento de concentración o/y de aprendizaje. Este último aspecto, aun no siendo abordado en este planteamiento de manejos de conducta en el aula, se obvia, ya que [...] El juego es, sin duda, un elemento motivador que favorece y consolida los aprendizajes [...] (Ginestà, 1999).

Dentro de las formas que existen para abordar un juego en el aula de educación musical, se encuentran las relacionadas con aspectos kinestésicos, o sea [...] el sentido responsable de hacernos saber cómo y cuándo nos movemos.[...] (Ortiz,) aspectos auditivos y visuales. A diferencia del juego tradicional en el aula, el llamado juego KAV, reúne estos tres aspectos en armonía de la situación o contexto en que se encuentran los niños antes y después de la clase de música con el fin de prepararlos o acondicionarlos para obtener de ellos una disposición más adecuada o propicia para continuar con el desarrollo óptimo de la clase. Este recurso lúdico en educación musical está construido de tal forma que cualquier educador musical pueda entender el fin de cada juego y como implementarlo en el aula. Además, cabe destacar, que no es requisito que el niño tenga las capacidades de movimiento, visión y audición pues el juego está diseñado y pensado para el universo completo de los niños, es decir, no es desventaja si el alumno es, por ejemplo, ciego.

## 5.1. Niveles KAV

Cada aspecto, ya sea kinestésico, auditivo o visual, dentro del juego KAV, debe ser evaluado según niveles apreciables a la vista del profesor. Al igual que en una rúbrica, existen distintos indicadores para cada uno de estos. En este estudio, cada aspecto fue separado en cuatro niveles según criterios lógicos entendidos en la creación de rúbricas.

- **Aspecto primordial:** *aspecto presente en el transcurso del juego KAV, cuya presencia y empleo es determinante en el desarrollo de la actividad. La ausencia de éste produce cambios importantes en los acontecimientos dentro de la actividad.*
- **Aspecto presente en mediano grado:** *Sentido presente en el juego KAV, no obstante, la presencia de éste no es determinante ni imprescindible para el empleo de la actividad, no obstante, la ausencia del aspecto presente en menor grado podría tener incidencias menores en los resultados o sucesos de la actividad.*
- **Aspecto presente en menor grado:** *área de aprendizaje que se encuentra presente en las dinámicas del juego KAV, cuya utilidad no es mayor, y su ausencia no implica el entorpecimiento de la actividad ni su detención, tampoco sería causal de cambios significativos (o simplemente no produciría ningún tipo de cambio) en la actividad si éste no estuviera presente.*
- **Aspecto no presente:** *sentido que no se encuentra presente dentro de la actividad en transcurso, puede verse concretamente al poner vendas en los ojos de los alumnos, o atar con una pequeña soga alguna de sus extremidades. Pese a que uno*

*de las áreas de aprendizaje no se encuentre presente, el hecho de inhabilitar alguna habilidad motriz, visual o auditiva, es de suma importancia, pues la dificultad de la dinámica se encuentra en juego. Si se omite el paso de inhabilitar un aspecto físico para transformarlo en “no presente” el juego KAV no tendrá el sentido que se fijó en un principio, y es posible que el objetivo de éste se desvirtúe.*

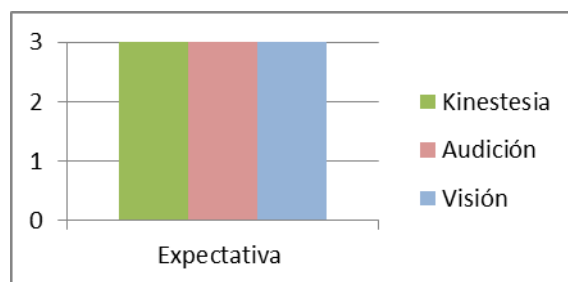
## **5.2 Etapas de un juego KAV**

La situación de aprendizaje del alumnado, depende del contexto en donde este se encuentre en el momento del acto de aprender. La particularidad de encasillar una dinámica de juego, en tres aspectos o formas de abordarla con niveles representables en gráficos han dado a esta investigación la posibilidad de ver un nuevo horizonte en la planificación y uso del “Juego” dentro del aula en educación musical. Es de notar que el juego presenta cinco etapas observables desde el ingreso a la sala hasta la salida de ella de los alumnos.

## Pre-Juego KAV

Etapa referida a la instancia que antecede al juego *KAV* como tal. En esta, se observa la situación del alumnado y se entiende el contexto en que este se encuentra. Mediante a lo que se observa, se selecciona el juego *KAV* a utilizar en el curso para poder guiar al alumno a un estado de comportamiento óptimo para el desarrollo de la clase de música. Cada uno de los niveles expuestos en la sección anterior, en esta etapa, son observables en gráficos en donde los tres aspectos, kinestésico, auditivo y visual (expresado en esta investigación con la sigla “KAV”) se presentan de la siguiente forma:

Gráfico N° 1: Aspectos KAV



Fuente: Elaboración propia, 2014

Como se puede observar, cada aspecto muestra el nivel de relevancia según el fin que tenga la dinámica de juego. El profesor debe tener presente las condiciones en las cuales ingresan los alumnos a su aula, es decir, si vienen agotados, alterados, preocupados, ansiosos o tranquilos. Con esto, el profesor elabora una imagen mental del ambiente que puede haber en su clase, y debe considerarla para emplear, acuciosamente, un juego que regularice la conducta general del alumnado dentro de la sala. Un docente en música, para

encasillarlo al rubro que nos compete, debe tener la capacidad de lograr la atención del alumnado para lograr el propósito de su clase misma independiente de las condiciones psicológicas en que estos se encuentren.

## **Dinámica juego KAV**

En esta etapa se observa la realización del juego *KAV* dentro del aula junto con los alumnos y este, al igual que una planificación de actividad de clase, se separa en inicio, desarrollo y cierre. Para poder abordar de mejor manera el conocimiento de la dinámica de un juego *KAV*, se presenta un ejemplo básico a través del juego “Guerra de Mayumanas”, juego *KAV* consistente en un ejercicio de repetición rítmica en agentes sonoros por equipos de alumnos establecidos por el profesor.

## **Inicio Juego KAV**

En variadas ocasiones los alumnos se presentan distraídos en la clase a causa de que encuentran demasiadas cosas en el lugar que los hace dejar de poner atención a los temas tratados u objetivo del educador. El juego *KAV* debe tener un inicio que llame a la concentración aunque esta se verá en aumento a través de toda la actividad. Aquí, el docente expone las instrucciones y objetivos, siempre y cuando el mismo juego *KAV* lo permita. Hay dinámicas de grupo en donde la sorpresa es la mayor forma de captar la



atención del niño y así, su pronta concentración. En esta etapa, es posible un ejemplo del juego hecho por el profesor para poder activar la atención de los niños.

## **Desarrollo Juego KAV**

El desarrollo es el cuerpo del juego y es en donde el protagonista y líder del juego es el propio alumno, ya que a través de la autoridad del profesor, se les otorga distintos roles a los niños para que ellos mismos puedan guiar la dinámica. Hay que hacer hincapié en el sentido que tiene esta acción; el hecho de seleccionar como líderes a los mismos niños dentro del juego, les da una motivación adicional, ya que el niño no solo cumple con las instrucciones de un juego para poder cumplir con las exigencias de la asignatura, si no que para poder guiar a un grupo a lograr el éxito de la actividad. Basado en la experiencia de los agentes investigadores, los alumnos/as que reciben el rol de líder en el desarrollo de una actividad colaboran de mejor manera con el fin del juego, al pasar a ser moderadores de esta.

## **Cierre Juego KAV**

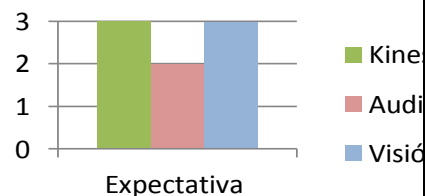
Finalizando el proceso del juego KAV, el curso que realizó la actividad se encuentra en la etapa correspondiente al análisis de la actividad concluida. El profesor tiene la responsabilidad de proponer una etapa de retroalimentación al final de la dinámica y así, hacer que el alumno comprenda el propósito con el que se ha realizado el juego.

## **Post-Juego KAV**

Etapa posterior al juego en sí, en donde se denota la eficacia de la dinámica en el aula. Esta etapa puede contemplarse dentro de la misma clase de música o funcionar como el momento en donde el alumno se dirige a la siguiente clase. Al haber utilizado los aspectos kinestésicos, auditivos y visuales en conjunto dentro de la actividad, se evaluará la eficiencia de la actividad misma, y se analizará comparativamente el estado de la conducta de los alumnos en la etapa “Pre-Juego KAV” con la actual etapa: Post-Juego KAV.

## **FICHAS K.A.V**

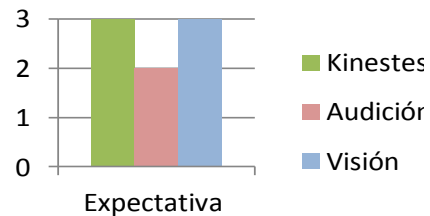
# “Alto Musical”



<b>Curso:</b> Básico	Séptimo	<b>Duración:</b> minutos	20	<b>Materiales</b>
<b>Objetivo General</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un balón</li> <li>- Espacio abierto</li> <li>- Papel</li> <li>- Lápiz</li> </ul>
Generar un ambiente propicio para la distención del alumno a través de un juego rítmico.				
<b>Descripción</b>	<p>Similar al juego “Alto” en donde los participantes lanzan al aire un balón mientras dicen el nombre de algún compañero, el cual debe alcanzarlo lo antes posible para poder gritar “Stop”, momento en donde todos los participantes quedan quietos. El jugador que tiene el balón, podrá caminar como máximo tres pasos para poder alcanzar a alguien y lanzar la pelota, la cual si toca al contrincante, este pierde una vida y pasa a lanzar el balón al aire, repitiendo todo el juego nuevamente. “Alto Musical” consiste en exactamente lo mismo que el juego anteriormente explicado, incluyendo en cada alumno, 3 papeles que muestren tres ejercicios rítmicos creados por ellos mismos que contengan las siguientes figuras rítmicas: corchea, negra, blanca, blanca con punto, redonda, y sus respectivos silencios, en las cifras indicadoras 2/4 – 3/4 – 4/4.</p> <p>Cada vez que sea alcanzado alguien por el balón, este deberá mostrar uno de los ejercicios rítmicos al lanzador para que este pueda reproducirlo. Si lo logra realizar, el dueño del ejercicio rítmico perderá una vida y si no lo logra reproducir, el dueño del ejercicio la mantendrá, pasando a ser el lanzador en cualquiera de los dos casos presentados. Para que el grupo completo de niños se mantenga atento al juego, cada vez que el lanzador alcance a alguien con el balón, el resto de los jugadores lo rodearán y marcarán un pulso constante para que el ejercicio rítmico a realizar por el lanzador se reproduzca una sola vez.</p>			

<b>Inicio</b>	Los alumnos se separan a través de la sala y escuchan las instrucciones del juego “Alto Musical”. El profesor será el primer lanzador y dará un ejemplo de este juego.
<b>Desarrollo</b>	El profesor pasa a tomar un rol de moderador del juego y los alumnos comienzan la dinámica de manera independiente.
<b>Cierre</b>	A los alumnos que conserven mayor cantidad de vidas y además a aquellos que tuvieron una actitud positiva en la actividad, se les dará un reconocimiento a criterio del docente
<b>Observaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Este juego muestra mejores resultados al aplicarse al cierre de la clase.</li> <li>- Una posible variante del juego, es aplicarlo por grupos asignándoles una especie de distintivo.</li> </ul>

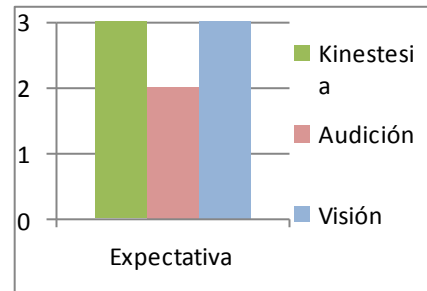
# “Primer Concurso de la Mañana”



<b>Curso:</b> Básico	Séptimo	<b>Duración:</b> Indeterminado	<b>Materiales</b>
<b>Objetivo General</b>			- No se necesitan
Recuperar la atención del grupo curso			
<b>Descripción</b>	<p>El primer concurso de la mañana, es un juego que no tiene una duración establecida, es decir, queda a criterio del profesor si desea utilizarlo durante unos minutos o toda la clase.</p> <p>Consiste, en que el docente puede decir en cualquier momento de la clase “¡Primer concurso de la mañana!”, es aquí cuando el alumnado comienza a hacer un redoble en su mesa, silla, suelo, aplaudiendo, etc. mas siempre poniendo atención al educador ya que cuando este cierre el puño, aplicando el símbolo musical universal de silencio, ellos tendrán que dejar de hacer el redoble.</p> <p>Los alumnos tienen que estar muy atentos y ser muy rápidos al reaccionar ya que el ultimo en detener su redoble, sumará un punto para que así, al final de la clase, los tres alumnos que tengas más puntos, paguen una pequeña penitencia moderada por el docente a cargo, por ejemplo, cantar una canción, bailar, contar un chiste, etc.</p>		

<b>Inicio</b>	El docente explica las reglas del juego y hace una ronda de muestra sin suma de puntos.
<b>Desarrollo</b>	El profesor de improviso dirá “ <i>¡Primer concurso de la mañana!</i> ” y pedirá silencio en cualquier momento.
<b>Cierre</b>	Los alumnos con más puntos pagarán su pequeña penitencia.
<b>Observaciones</b>	Si el curso muestra un mayor dominio de dinámicas ( <i>ff, f, p, pp</i> ), el docente puede proponer la frase de la siguiente manera: “ <i>Fortissimo, ¡Primer concurso de la mañana!</i> ”. En este caso los alumnos tendrán que respetar la dinámica hasta que el profesor la cambie ya sea en la siguiente ronda o en sucesivas

# “Ojo con el rojo”

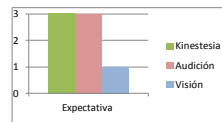


<b>Curso:</b> Séptimo Básico	<b>Duración:</b> 10 minutos	<b>Materiales</b>  - Señalética con forma de paleta con una cara roja y otra verde.
<b>Objetivo General</b> Centrar la concentración del alumno frente a una canción.		
<b>Descripción</b>	<p>Este juego, además de aportar a la conducta, busca ser un apoyo a la parte rítmica de una canción.</p> <p>Independiente cual sea la canción elegida, si el profesor muestra la parte verde de la paleta, el alumnado tendrá que cantar la letra de la canción, en cambio, si la paleta muestra su cara roja, estos tendrán que percudir la rítmica que la canción propone mediante su letra, o dicho en otras palabras, percudir el ritmo de la canción.</p> <p>En primera instancia, la paleta puede cambiar de color estrofa a estrofa, luego frase a frase hasta, finalmente, llegar a cambiar la posición de la paleta aleatoriamente, para así obtener la completa atención de los participantes.</p> <p>Luego de un tiempo, el profesor elegirá a un alumno para que tome su lugar, así pasando a un rol de moderador en vez de ejecutor.</p>	



<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El profesor explica en que consiste el juego.</li> <li>- Se elige una canción que todos conozcan o se utiliza una canción ya vista en clases.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El profesor abandona su rol de ejecutor dando paso a que el alumnado tome esa responsabilidad.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación formativa por parte del docente.</li> </ul>
<b>Observaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recalcar al estudiante que el fin de la actividad no es confundir al resto, sino ayudarlos a estudiar de una manera diferente.</li> </ul>

# “Dados Mágicos de la Composición Aleatoria”



<b>Curso:</b> Básico	Séptimo	<b>Duración:</b> minutos	45	<b>Materiales</b>
<b>Objetivo General</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dado con figuras rítmicas individuales en cada cara. (Redonda, blanca, negra, corchea, cuartina y silencio de negra.)</li> <li>- Dado con figuras rítmicas compuestas y/o irregulares individuales en cada cara. (saltillo, saltillo inverso, galopa, galopa inversa, negra con punto y corchea, sincopa, tresillo.)</li> </ul>
Desarrollo de motricidad y sonoridad del cuerpo humano.				
<b>Descripción</b>	<p>El profesor, mostrando los dados, hace un pequeño repaso de las figuras que en estos aparecen, para luego dividir al curso de 3 a 5 grupos. Con los grupos ya divididos, un representante por grupo, da un paso adelante y lanza cada dado dos veces para generar un total de 4 figuras rítmicas. En el caso de que una figura se repita, se deberá lanzar el dado las veces que sea necesario para lograr una figura diferente. Cuando todos los grupos tienen sus figuras ya establecidas, se les dará un tiempo prudente, a criterio del docente, para crear un ejercicio rítmico/melódico usando solo estas figuras, en el cual usen todo su cuerpo para generar sonoridades diferentes</p>			

---

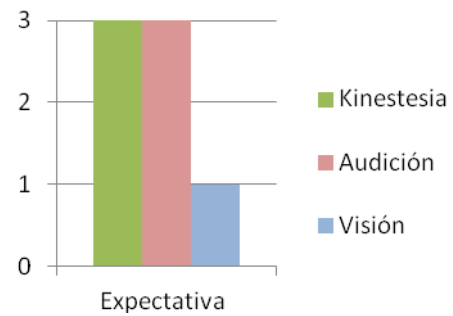
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- El docente explica la actividad y sus reglas.</li><li>- Se divide al curso en grupos.</li><li>- Se lanzan los dados.</li></ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Los grupos toman distancia para poder crear sus ejercicios.</li></ul>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Presentación frente al curso de los ejercicios creados.</li></ul>
<b>Observaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La duración del juego no ha de ser mayor a 45 minutos para evitar la pérdida de concentración y desorden.</li><li>- Los cubos han de ser de un material resistente, para que así no se destruyan al llegar a los últimos grupos.</li></ul>

<h1>“Busca tu intervalo”</h1>	
-------------------------------	--

<b>Curso:</b>	Séptimo	<b>Duración:</b>	20 minutos	<b>Materiales</b>
<b>Objetivo General</b>				- Instrumento armónico o melódico.
Generar un ambiente propicio para la distención del alumno a través de un juego rítmico.				
<b>Descripción</b>	<p>Dinámica de juego en donde los alumnos relacionan una distancia tonal con la unión de estos en grupos según el intervalo que esté presente auditivamente. El profesor es quién reproduce un cierto intervalo musical tal como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2<sup>da</sup> Mayor/menor</li> <li>- 3<sup>ra</sup> Mayor/menor</li> <li>- 4<sup>ta</sup> Justa</li> <li>- 5<sup>ta</sup> Justa</li> <li>- 6<sup>ta</sup> Mayor/menor</li> <li>- 8<sup>va</sup> Justa</li> </ul> <p>En base al intervalo reproducido, los alumnos responderán uniéndose en grupos en donde la cantidad de integrantes debe ser igual al número entero del intervalo (Ejemplo: Se oye una quinta Justa – Se hacen grupos de 5 integrantes.). Respecto al tipo de intervalo, ya sea mayor o menor los alumnos responderán de la siguiente forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Unirse en grupo y agacharse: Intervalo menor</li> <li>- Unirse en grupo y levantar las manos: Intervalo Mayor</li> </ul> <p>Cada alumno al empezar el juego caminará sin una dirección clara, haciendo su recorrido a través de todo el aula y solo se reunirán en grupo cuando oigan el intervalo del profesor.</p>			

<b>Inicio</b>	Los alumnos se separan a través de la sala y escuchan las instrucciones del juego “Busca tu intervalo”. El profesor, si ya ha enseñado la materia sobre intervalos musicales, solo reactiva el conocimiento; si no, es bueno dar un tiempo para hacer que comprendan los intervalos. Cada alumno camina sin una dirección clara a través de todo el aula y el profesor dará un ejemplo del juego realizando un intervalo de prueba.
<b>Desarrollo</b>	El profesor pasa a tomar un rol de moderador del juego y los alumnos comienzan la dinámica guiándose por los intervalos entregados por él. Luego el profesor, selecciona a diferentes alumnos(as) para que practiquen diferentes intervalos con el grupo curso.
<b>Cierre</b>	Los alumnos se vuelven a sentar y se les enseña la rápida posibilidad de unir al grupo curso a través de juegos.
<b>Observaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Este juego muestra mejores resultados al aplicarse al cierre de la clase.</li> <li>- Una posible variante del juego, es aplicarlo por grupos asignándoles una especie de distintivo.</li> </ul>

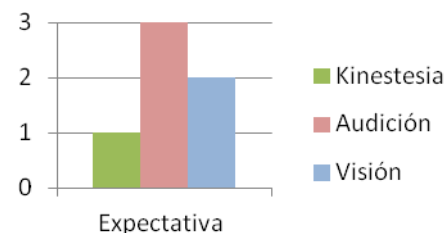
# “Palabra ganadora”



<b>Curso:</b> Básico	Séptimo	<b>Duración:</b> Indefinido	<b>Materiales</b>
<b>Objetivo General</b>			- Ninguno
Desarrollar la capacidad de memoria y asociación musical.			
<b>Descripción</b>	Este juego no tiene un fin establecido ya que es un recurso que puede ser ocupado en cualquier momento. Consta de una palabra que el profesor exclama en cualquier minuto de la clase anteponiendo la frase “Palabra ganadora” y luego exponiendo al curso una palabra al azar. El primer alumno que se ponga de pie con una mano en alto, en completo silencio esperando que el profesor le dé la palabra, y cante una canción que contenga esa palabra, ganará un punto. El alumno que tenga más puntos al final de la clase ganará un premio a criterio del profesor.		

<b>Observaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No usar de manera desmedida este juego ya que puede llevar al desorden y desconcentración.</li> <li>- No usar palabras rebuscadas.</li> <li>- Tener una canción pensada según la palabra en caso de que nadie cante, dar un ejemplo.</li> </ul>
----------------------	--

# “Canta la materia”

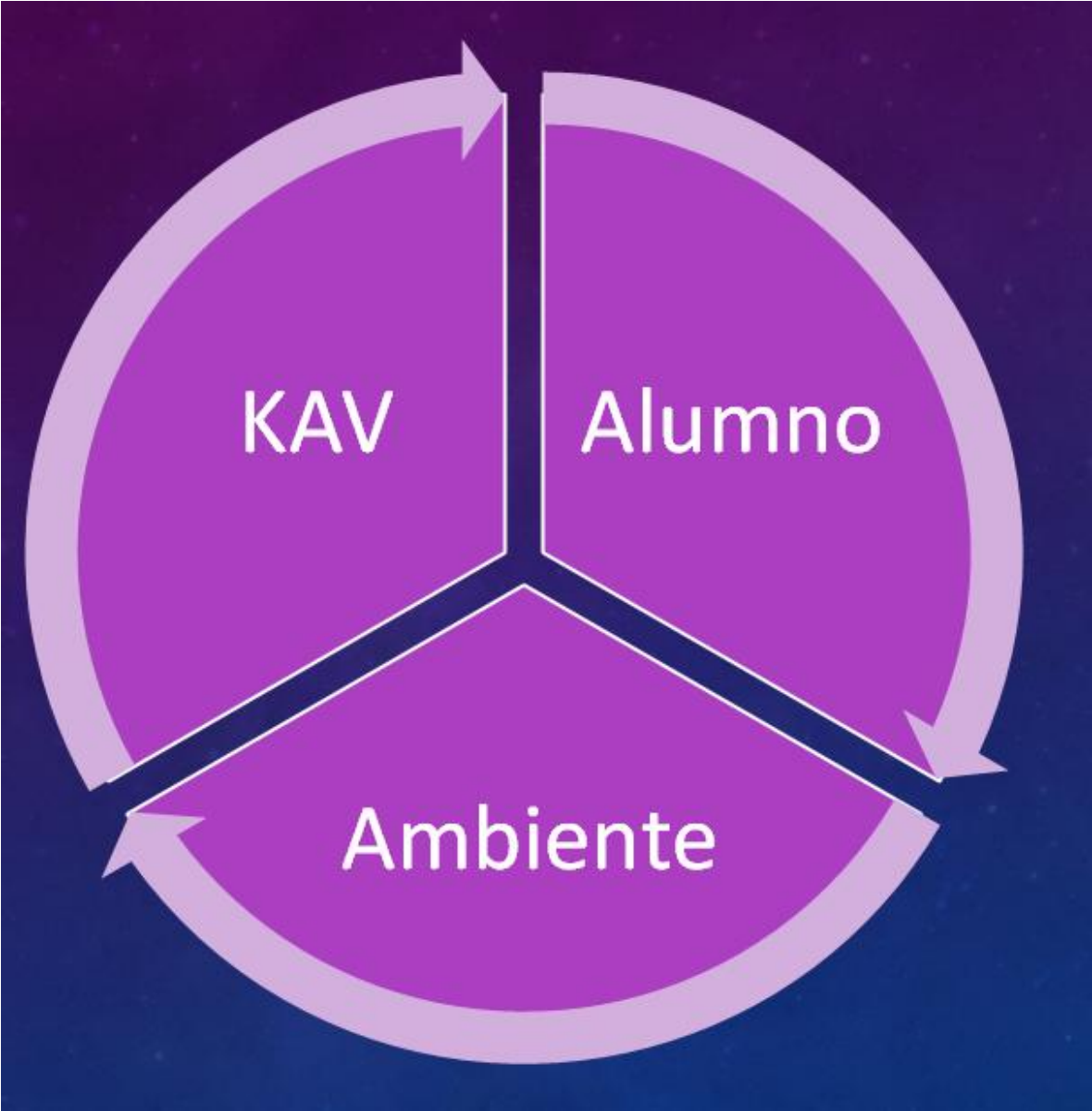


<b>Curso:</b> Básico	Séptimo	<b>Duración:</b> minutos	20	<b>Materiales</b>
<b>Objetivo General</b>				- Instrumento armónico o melódico.
Generar un ambiente propicio para la distensión del alumno a través de un juego rítmico.				
<b>Descripción</b>	<p>Este es un juego que se forma según el contexto educacional que estén los alumnos en el momento de la clase de música. Los alumnos deben demostrarse preocupados por una prueba de un asignatura que sucede a la hora de música. El profesor divide al curso en grupos de 4 a 6 grupos y cada grupo creará una canción con la materia a evaluar en la asignatura vecina. No se pueden ocupar instrumentos musicales y el profesor debe incentivar al alumno a usar canciones infantiles conocidas. Al final de la clase estas canciones se presentan frente al curso y los alumnos evalúan y conversan la materia expuesta en la canción de sus compañeros.</p>			

<b>Inicio</b>	Los alumnos se separarán en grupo de 4 a 6 personas y el profesor da las instrucciones de la actividad. Cada grupo elige los temas mas esenciales que ocupará en su canción
<b>Desarrollo</b>	El profesor pasa a tomar un rol de moderador a través de los cursos, revisando el avance de cada uno de estos y de la creación de la canción, junto con su coherencia con los contenidos de la prueba de la asignatura vecina.
<b>Cierre</b>	Los alumnos se vuelven a sentar y se evalúa el logro que tuvo la posibilidad de aprender distintas materias con la interpretación musical
<b>Observaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Este juego muestra mejores resultados al aplicarse al cierre de la clase.</li> <li>- Una posible variante del juego, es aplicarlo por grupos asignándoles una especie de distintivo.</li> </ul>



Figura N° 5: Círculo KAV



Fuente: Elaboración propia. 2014

Tabla N° 6: Resumen fichas KAV

<b>Numero de ficha</b>	<b>Nombre del juego</b>	<b>Área predominante</b>	<b>Objetivo general</b>
1	Alto Musical	Kinestésico	Generar un ambiente propicio para la distención del alumno a través de un juego rítmico.
2	Primer Concurso de la Mañana	Visual	Recuperar la atención del grupo curso
3	Ojo con el Rojo	Visual	Centrar la concentración del alumno frente a una canción
4	Dados Mágicos de la Composición Aleatoria	Kinestésico	Desarrollo de motricidad y sonoridad del cuerpo humano
5	Busca tu Intervalo	Auditivo	Generar un ambiente propicio para la distención del alumno a través de un juego rítmico.
6	Palabra Ganadora	Auditivo	Desarrollar la capacidad de memoria y asociación musical.
7	Canta la materia	Auditivo	Generar un ambiente propicio para la distención del alumno a través de un juego rítmico.

Fuente: Elaboración propia. 2014

## **Parte II: MARCO METODOLÓGICO**

## **VI. CAPITULO V: MARCO METODOLÓGICO**

### **6.1 Paradigma Investigativo**

El paradigma que sustenta el desarrollo de la investigación es el post-positivista, pues la realidad a analizar - en este caso, el ambiente intrínseco en el aula de Séptimo año Básico - no puede ser controlada por los agentes investigadores, quienes no tienen la posibilidad de comprender dicha realidad completamente, esto debido a que se estudia un ambiente regido por “leyes naturales”, ya que la configuración hormonal, psicológica y física de la muestra no puede ser modificada ni controlada por los investigadores, además de estar limitada por la percepción humana de éstos. En cuanto a la relación del investigador con el conocimiento, la objetividad resulta ser un ideal con función reguladora, logrando una cercanía, pero nunca una comprensión total, de manera que el investigador busca la neutralidad, apoyado siempre por una “comunidad científica”. Para acceder al conocimiento, se deben incluir diferentes perspectivas sobre el objeto de estudio.

Abordar el juego como una estrategia innovadora, lúdica y recreativa desde un ámbito pedagógico, nace de la recopilación de información, tanto de estudios previos, teorías sobre el juego y las experiencias que los informantes claves han aportado. A partir de lo anterior, la aplicación de la propuesta en el aula se rige por una realidad externa al investigador, pero que a partir de ésta, se generan nuevos conocimientos, con el fin de contribuir a la eficacia del método.

## **6.2 Metodología de la Investigación**

Conocido el escenario en el que se desarrollará el estudio, dado el carácter de la muestra y planteado el objetivo de investigación, se ha optado por emplear una metodología cualitativa, haciendo referencia a procedimientos que generan conocimiento sobre la base de conceptos, los que permiten la reducción de complejidad y establecen relaciones y coherencias entre ellos, según Krause. Cabe destacar que la metodología cualitativa utilizada se enfoca en el interés por comprender la conducta humana desde el propio marco de referencia de quien actúa, a partir de una selección de la muestra, recolección de datos, análisis y resultados.

## **6.3 Diseño de la Investigación: material y procedimiento**

El presente estudio se basa en un diseño exploratorio de carácter investigación-acción, ya que la realidad que se aborda está situada en un contexto social, en donde se busca mejorar las prácticas y comprenderlas, además de abarcar las situaciones que se dan lugar en ésta. El hecho de no poseer referencias concretas de estudios previos – debido a que el enfoque de investigaciones anteriores no está relacionado completamente con el escenario a investigar en la propuesta KAV, ni sus objetos de estudio – ha guiado a la presente propuesta investigativa a realizar un estudio exploratorio, en el que se analizan los resultados de un método experimental que será puesto a prueba para medir, cualitativamente, su aplicabilidad.

La información, en una primera instancia, fue aportada por los informantes claves a través de entrevistas, en donde, según sus experiencias, contextualizaron la realidad actual en el aula, los problemas conductuales presentes con sus posibles orígenes o causas, y el papel que cumplía el juego en el ámbito escolar. Por otro lado, se recurre a diversas fuentes, como estudios previos que abordan al juego y sus posibles aplicaciones en el aula, además de los resultados obtenidos.

Luego de haber recopilado información de diversas fuentes confiables, ha sido posible establecer un respaldo teórico para considerar en la estructuración de los juegos, los que serían aplicados en grupos de Séptimo año Básico. Luego de haber aplicado las actividades en el contexto dado, ha sido posible extraer importante información a través de notas de campo redactadas luego realizar los juegos y observar los resultados que se dieron a corto plazo. El último criterio considerado para la selección de juegos para una posterior aplicación, es el resultado obtenido en las ya mencionadas notas de campo, debido a que las actividades fueron puestas a prueba en distintos lugares (Séptimos Básicos de dos colegios distintos), los resultados no fueron del todo iguales, pero los aspectos más relevantes fueron constantes. Al observar una aplicabilidad aceptable, y un resultado positivo, se establece que el juego KAV posee un grado válido de eficacia dentro de la muestra.

## 6.4 Tipo de Estudio

El estudio fue desarrollado por un enfoque fenomenológico, puesto que se intenta describir los sucesos manifestados en una muestra determinada (Séptimo año Básico), según diversos estímulos. La investigación recopila información a partir de la experiencia, tanto de los informantes clave, a través de entrevistas, como de los seminaristas a la hora de aplicar las actividades consideradas en la propuesta.

Luego de aplicar las actividades propuestas, se describe lo experimentado respecto al fenómeno de estudio para, posteriormente, analizar los resultados y sintetizar la información.

## 6.5 Técnicas de Investigación

Las técnicas utilizadas para la recopilación de información en el desarrollo de la investigación se presentan a continuación:

- **Entrevista a los informantes clave:** se estructuran a priori las interrogantes de los seminaristas para que, dado el momento de la entrevista, los informantes clave (Carlos Miró y Thais Nowack) respondan según sus experiencias y conocimientos para aportar con el fin de la investigación. Las preguntas han sido seleccionadas para abordar los aspectos importantes del juego y sus utilidades en la clase de educación musical. Los informantes tienen libertad de responder, pero la entrevista se vio condicionada por las preguntas formuladas antes de la entrevista.

- **Grabaciones sonoras:** se genera un respaldo de audio a partir de las entrevistas realizadas a los informantes clave, con el fin de conservar una prueba concreta y fidedigna de las respuestas e información entregada por los entrevistados.
- **Notas de campo:** respaldo escrito descriptivo, registrado en el instante posterior al empleo de las actividades musicales en el aula, en donde se expresa el funcionamiento de la actividad y, con él, el comportamiento de los alumnos durante el transcurso del juego y en la etapa posterior.

## **6.6 Población, Muestra – Campo de Estudio como Unidad de Análisis**

El estudio contempla la aplicación de la propuesta en el nivel de Séptimo año Básico de dos colegios: Colegio San Felipe Diácono y Teresiano Enrique de Ossó, las listas oficiales de los dos cursos que comprendidos en la muestra se mostrará a continuación.



7°Básico C, Teresiano Enrique de Ossó

1	AGUILERA APABLAZA JAVIER ANDRES
2	ALBETMAN VILLALTA BENJAMIN ANDRES
3	ARROS YAEGER IGNACIO MARTIN
4	<i>BAEZA COOPER VALENTINA PAZ</i>
5	DEL CAMPO ESPINOZA MARIA VALENTINA
6	DIAZ ADAROS AGUSTIN IGNACIO
7	EMBRY AHUMADA CATALINA PAZ
8	FAJARDO ESPINOZA MIGUEL ANGUEL
9	GALARDO MUÑOZ ANTONIA GRACIA
10	GARCIA ESPINOZA DIEGO ALEJANDRO
11	HERRERA MENDEZ ISADORA PAZ
12	HERRERA OTAROLA ALONSO SIMON
13	HERRERA SALGADO NICOLAS
14	HIDALGO MOYA VALENTINA PAZ
15	JACQUES CIVENCIO BENJAMIN MATIAS
16	LEON PANUSSIS MARIA IGNACIA
17	LIZASOAIN RIVAS CRISTOBAL ALEJANDRO
18	MANRIQUEZ CORTES BENJAMIN PEDRO
19	MARTINEZ VALDES CATALINA ISIDORA
20	MONRAS ARMIJO MARIA IGNACIA
21	MUÑOZ OTEIZA MICHELLE MONTSERRAT

22	ORREGO LABRA IVAN ANDRES
23	ROJO CASANOVA FELIPE IGNACIO
24	SAAVEDRA STOHWING BELEN ALEJANDRA
25	SANCHEZ OPAZO SANTIAGO DAVID IBAN
26	SCHOMBURGK ORTEGA CARLOS ALBERTO
27	SEPULVEDA FUENZALIDA SEBASTIAN IGNACIO
28	VALERO DIAZ MARTIN FELIPE
29	VALLADARES LARENAS ANTONIA CAROLINA
30	VARGAS OÑATE ALVARO MARIO DE JESUS
31	<i>VEGA MENDEZ JOSAFINA PAZ</i>

Séptimo B, Colegio San Felipe Diácono

1	Alvarez JAviera
2	Arellano Maria Francisca
3	Cornejo Vicente
4	<i>Estaes Florencia</i>
5	Ginouves Camila
6	Girones Antonia
7	Guzman Paulina
8	Llanos Nicolás
9	Mahla Fernanda
10	Montecinos Florencia
11	Montes Magdalena

12	Mora Claudio
13	Moreno Emiliano
14	Moya Pablo
15	Pacheco Catalina
16	Quiñones Felipe
17	Reyes Ursula
18	Reyes Marcelo
19	Riquelme Constanza
20	Sandoval Martín
21	Vergara Joaquín
22	Zbinde Andrés

## Notas de Campo Aplicada

A continuación se presentarán datos cualitativos obtenidos de lo vivenciado por los investigadores a la hora de aplicar la propuesta del juego KAV en dos contextos educacionales. Por un lado, se presenta el Colegio San Felipe Diácono y, por otro, el Teresiano Enrique de Ossó, instituciones en las cuales la herramienta fue aplicada en determinados momentos, en el mismo nivel.

### NOTA DE CAMPO N° 1

Jueves 2 de Octubre año 2014.

Hora: 10:45 am.

Curso: 7mo C

Juego aplicado: *“Cántame la materia.”*

Al iniciar la clase, los alumnos se ven muy distraídos y preocupados, ya que tienen prueba de historia al bloque siguiente y en vez de poner atención a la clase, estos se dedicaban a estudiar para esta. Se les explica el juego y sus reglas, a lo que se les ve reticentes ya que no entienden el porqué de hacer una canción con la materia de otra asignatura, mas salen al patio a realizar la actividad. Al hacer una revisión parcial del avance de esta, algunos grupos no trabajan ya que siguen sin entender la razón del juego.

Al cumplir el tiempo establecido, los grupos vuelven a la sala de clases para presentar a sus compañeros la canción que habían creado, y es aquí cuando realmente descubren el porqué de la actividad, ya que no todos los grupos cantaron sobre lo mismo ni dieron el mismo énfasis en ciertos puntos.

Los alumnos al cierre de la actividad, se sienten más tranquilos ya que de manera entretenida repasaron la materia sin darse cuenta de que lo hacían.

La actividad resulta de forma óptima y cumple su objetivo. Las instrucciones iniciales deben ser entregadas de forma clara y precisa, haciendo énfasis en que lo importante de la canción es que abarque solo la materia específica.

#### NOTA DE CAMPO N° 2

Martes 21 de octubre año 2014

Curso: 7mo B

Hora: 15:10 hrs.

Juego: *“Cubos mágicos de la composición aleatoria”*

El objetivo de esta clase es conocer y aplicar el “tresillo”. Si bien los niños lo aprendieron, al momento de pasar a los ejercicios propuestos en la pizarra su atención disminuye llegando al punto de enviar a un alumno a convivencia escolar. La actividad se postula a los niños como un desafío para demostrar que en realidad aprendieron el tresillo.

Después de la división de los grupos se genera un pequeño desorden al momento de lanzar los cubos, el cual es controlado y el juego continúa con normalidad.

Al presentar el resultado de esta creación, 3 grupos de 8 no mostraron un gran avance en cuanto a la figura correspondiente, por lo cual se les deja de tarea para la próxima semana, sin embargo, se aprecia la aparición de líderes por grupo, siendo que en ningún momento se dio la instrucción de nombrar a alguien.

Hay que tener especial cuidado con el material del cubo ya que los últimos grupos jugaron con unos dados casi destruidos.

### NOTA DE CAMPO N° 3

Martes 11 de Noviembre año 2014

Hora: 11:10 am

Curso: 7<sup>mo</sup>C

Juego aplicado: “Alto Musical”

El objetivo de la clase se había cumplido y el curso se encontraba satisfecho de haber entendido la materia. Era momento de introducirla en una dinámica en donde los alumnos se divirtieran. Se les explicó que jugaríamos al “Alto Musical”, y les entregué un balón. Hubo por un momento un poco de desorden ya que tuvieron ganas de jugar fútbol, pero el ambiente se controló rápidamente.

Les expliqué las reglas y ellos comenzaron a escribir cada uno, tres ejercicios rítmicos en tres papeles que simbolizarían las vidas de cada uno. Solo dos niños vinieron a mí a pedirme ayuda con la creación. Avanzó el juego en normalidad y no hubo ningún percance.

#### NOTA DE CAMPO N° 4

Martes 11 de Noviembre año 2014

Hora: 14:50 hrs.

Curso: 7mo B

Juego aplicado: *“Ojo con el Rojo”*

La actividad “Ojo con el Rojo” se aplica desarrollo del aprendizaje de un nuevo tema musical - en este caso “Wathermelon Man” - una vez aprendido el tema se comienza con las instrucciones del juego. Sin más se muestra el lado verde de la paleta, entonces el curso comienza a cantar el tema sin problemas (salvo un par de excepciones que, luego de un par de repeticiones, logran aprender el tema e integrarse a la actividad) y el profesor muestra el lado opuesto de la paleta al terminar la primera estrofa. La segunda estrofa es percutirá, pues se ha mostrado la cara roja de la paleta. Hasta este momento no hay problemas en la ejecución.

Superada la primera etapa del juego, el profesor cambia de posición la paleta en períodos más cortos de tiempo, mostrando un lado de la paleta en cada frase. Luego de un par de intentos, la mayor parte del curso (salvo escasas excepciones) logra reaccionar a tiempo cuando se muestra un determinado color. El profesor logra escuchar una coordinación estable en el transcurso de la actividad.

Finalmente se llega a la etapa más complicada del juego, en la que el profesor cambia la cara de la paleta sin seguir ninguna estructura. Sin duda fue más complicado conseguir que todos logaran seguir la actividad, pues en ocasiones, la paleta giraba en medio de una palabra. Sobre todo en esta última etapa la atención de los participantes de la actividad fue óptima, pues, al parecer, nadie quería equivocarse al ver que la dificultad del juego se incrementaba.



## NOTA DE CAMPO N° 5

Martes 28 de octubre año 2014

Hora: 11:10 hrs.

Curso: 7<sup>mo</sup>C

Juego aplicado: “*Encuentra tu Intervalo*”

En este séptimo básico, los alumnos no tenían conocimiento de lo que significaba “Intervalo Musical” es por eso que la primera parte del juego fue introductoria en donde todos los participantes escucharon canciones que pudieran asociarse rápidamente a intervalos musicales.

Luego de esto, les expliqué las reglas del juego y comenzaron a caminar por toda la sala. Al principio la dinámica fue un tanto aburrida para los alumnos, pero con el pasar del tiempo y los distintos intervalos que escuchaban, era cada vez más complicado formarse en grupos rápidamente y esto atrajo su atención e hizo que realizaran con mas ánimo la dinámica. Se notó un aumento de concentración ya que no querían fallar y formar un grupo erróneo respecto al intervalo.

Finalmente, el juego terminó con sonrisas y propusieron la idea de hacer una competencia para la próxima semana en donde se separaran por equipo.

## NOTA DE CAMPO N° 6

Martes 28 de octubre año 2014

Hora: 10:00 am

Curso: 7<sup>mo</sup>C

Juego aplicado: “Palabra ganadora”

Al comienzo de la clase, se les explica a todos un juego nuevo que se realizara. Les presenté las reglas del juego denominado la “Palabra ganadora”, título que les resulto bastante llamativo en una primera instancia, de manera que se captó la atención de la mayoría. Atentos a escuchar en cualquier momento de la clase la frase que haría comenzar el juego, el curso se muestra impaciente en una actitud competitiva, convirtiendo lamentablemente en una distracción en algunas ocasiones, ya que comentaban al respecto de cuándo llegaría la frase con la palabra ganadora. Utilicé siete veces el juego durante la clase y progresivamente los alumnos quisieron salir a la pizarra. Se generó un desorden al cantar las canciones y esto provocó que tuviera que dejar detenido el juego hasta nuevo aviso. La clase fue demasiado variante y no se logró el objetivo, sin embargo, el juego tubo gran aceptación.

## 6.7 ANÁLISIS DE RESULTADOS

En concordancia con las entrevistas realizadas a los informantes clave (Carlos Miró y Thais Nowack), se constata la información acerca de la propuesta investigativa. En una primera instancia, es posible identificar, según la experiencia, las diversas causas que provoca el problema conductual, ya sea la falta de espacio (en cuanto a infraestructura), tensiones familiares o sociales (familia disfuncional), falta de horas de sueño, irregularidad en los horarios, problemas de alimentación, déficit atencional, sobreestímulos negativos y clases mal planificadas, o planificaciones poco atractivas para el alumnado. Se rescata la observación de buscar nuevas e innovadoras estrategias para abordar la clase de Educación Musical y hacerla interesante para las nuevas generaciones, para poder generar cambios a la hora de desarrollar una planificación. En cuanto al papel del juego dentro del aula, éste cumple un rol determinante, puesto que, tal como señalan los entrevistados, el ser humano tiende a lo lúdico, es decir, en cualquier etapa de su vida, la actividad más recreativa le resultará más atractiva.

En relación a la herramienta cualitativa aplicada para analizar la eficiencia de la propuesta (notas de campo), se destacan, en primer lugar, que la imagen del profesor como primer moderador de las actividades debe ser ejemplar para poder designar, posteriormente, pequeños líderes de grupo en el aula. Además, el profesor precisa de una selección acuciosa para proponer una actividad determinada en el momento preciso.

Por otro lado (y vinculando éste al último punto) hay que considerar que el profesor debe tener conciencia del contexto en el que se encuentra inmerso, para así escoger un juego que se adapte a las necesidades de los alumnos y de la asignatura misma.

Finalmente, se observa por medio de las notas de campo, que la dificultad de las actividades propuestas está relacionada directamente con la atención que los alumnos invierten en las instrucciones o reglas del juego, pues al ver en la didáctica un desafío, se puede observar una concentración más evidente.

En síntesis, se comprueba que el juego – cuando reúne las características apropiadas al contexto - resulta ser un mediador y una herramienta atractiva para los alumnos de Séptimo año Básico, provocando en ellos diversos estímulos durante el desarrollo del juego, los cuales, en ocasiones, pueden resultar negativos, de tal manera que la elección del juego correcto en el momento preciso, resulta ser un factor fundamental para lograr el objetivo de generar un ambiente favorable en el aula para un normal desarrollo de la clase.

## **Parte III: REFLEXIONES FINALES**

## VII. CONCLUSIONES GENERALES

La propuesta KAV es una investigación que ha sido desarrollada en un ambiente escolar, y se ha llevado a cabo con personas, el hecho de trabajar con seres humanos, hace que los resultados del estudio sean principalmente subjetivos, dado el caso, no es posible extraer conclusiones absolutas de los análisis, debido a que siempre habrán sujetos que se escapen del resultado general obtenido luego de la evaluación de una situación específica.

Luego de someter a juicio los registros extraídos de la realización de la propuesta, es posible confirmar que la muestra estudiada sólo corresponde a una pequeña parte del universo que podría abarcar, pero al ver los resultados tangibles obtenidos de los contextos sometidos a investigación, se aprecia que sería posible aplicar las actividades y obtener resultados similares, al menos en un ambiente escolar con características parecidas a la muestra estudiada.

## VIII. LIMITACIONES Y PROPUESTAS PARA FUTURAS INVESTIGACIONES

La propuesta del Juego KAV está enfocada a propiciar un ambiente favorable en el aula durante la clase de educación musical, específicamente en el nivel de Séptimo año Básico, y contemplando vagamente lo ocurrido antes y después del juego. El estudio, al ser de carácter exploratorio no logra profundizar en gran medida ni alcanzar resultados a largo plazo según su aplicabilidad, por lo tanto, como se expone en este estudio, solo se evalúa la

propuesta durante la clase, como los alumnos en una determinada etapa educacional responden ante un estímulo didáctico, como éste funciona en la clase y, a su vez, los alumnos logran seguir instrucciones y reglas determinadas, produciendo un ambiente favorable, el cual se logra mantener en gran parte de la clase.

Es importante recalcar el eje central de esta investigación, la cual es netamente la conducta, y no aborda el juego como una metodología de aprendizaje propiamente, en donde se puedan transferir los contenidos correspondientes a través de un medio válido y confiable, sin embargo, no se puede negar la directa relación que existe entre el ambiente propicio y una óptima situación de aprendizaje.

Se ha escogido el nivel de Séptimo año Básico por estar caracterizado por la transición de la niñez a la adolescencia, como se comprueba en este estudio, esto hace que sea un curso difícil de abordar por los recurrentes problemas conductuales producidos en clases. La idea para una futura investigación es utilizar el juego como una herramienta transversal para otros niveles educacionales, adaptándolo para que se ajuste a las exigencias y capacidades de cada curso, pero siempre con el mismo objetivo: generar un clima positivo.

Se recomienda buscar una mayor cantidad de recursos, herramientas y referencias para dar una mayor validez al estudio.

Según lo anterior, se presentan diversas maneras de ampliar la propuesta de investigación con el fin de generar estrategias más atractivas, lúdicas y recreativas para la educación del futuro.

## **Parte IV: BIBLIOGRAFÍA**



## Referencias

- Bandura, Albert. (1983). *Principios de Modificación de Conducta*. Sevilla, España:
- Barrera, M. (Noviembre, 2008). *Estrategias de Manejo Conductual en Aula*
- Beltrán, F. (s.f). *Praxis y Poiesis en la Pedagogía y la Didáctica*
- Blatner. (1988). *El Arte del Juego*
- Borgoño. (2005). *Qué Hacer del Ocio*
- Campos et al. (2006). *El Juego como Estrategia Pedagógica: una situación de interacción educativa*
- Coll,C. (1984). *Infancia y Aprendizaje*
- Días, M. (2004). *Música: la necesaria coordinación*
- Ediciones Sígueme.
- Garaigordobil. (1995). *Psicología para el Desarrollo de la Cooperación y de la Creatividad*
- Hemsey, V. (1996). *Juegos de Manos*
- Lago, P (2005). *La Música en la Educación, un Derecho para Disfrutar*
- Latham. (2008). *Diccionario Oxford de la Música*

López et al. (2009). *Aspectos y características de un modelo de aseguramiento de calidad en la convivencia escolar*

Martínez y Lozano. (2007). *La Influencia de la Música en el Aprendizaje: un estudio cuasi experimental*

Obiols et al. (1993). *Adolescencia, Posmodernidad y Escuela Secundaria*

Redondo, M (Diciembre, 2008). *El Juego Infantil, su Estudio y cómo Abordarlo*

Spencer. (1855). *Fundamento de la Psicología*

Vaello, J. (2005). *Las Habilidades Sociales en el Aula*

Winnicott. (1982). *Valor Terapéutico del Juego*

## **Referencias Electrónicas**

Álvarez, I. (Abril 2004) Los beneficios de la música en el tratamiento de la hiperactividad.

*Filomúsica. Revista mensual N° 51. Recuperado de:*

<http://www.filomusica.com/filo51/hiperactivo.html>

Anrique, M. (3 de Julio del 2013). La música y lo niños: *Claves de una relación casi mágica*. Recuperado de:

<http://suite101.net/article/la-musica-y-los-ninos-a10634>

Arafat On, A. (8 de septiembre del 2013). Hacer música puede mejorar el comportamiento de los niños. Recuperado de:

<http://psicologoarmandoarafat.com/hacer-musica-puede-mejorar-el-comportamiento-de-los-ninos/>

Banús, S. (2014). *Pautas de Control Conducta Aula*. Recuperado de:

<http://www.psicodiagnosis.es/areaescolar/pautascontrolconductaaula/index.php>

Barrera. M., Valencia Paulina (Noviembre, 2008). *Estrategias de manejo conductual en el aula*. Recuperado de:

[http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0037/File/Inspector/Paz%20ciudadana%205%20Man](http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0037/File/Inspector/Paz%20ciudadana%205%20Manual%20Manejo%20de%20Aula%20Docentes%20Final%2017.11.08.pdf)  
[ual Manejo de Aula Docentes Final 17.11.08.pdf](http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0037/File/Inspector/Paz%20ciudadana%205%20Manual%20Manejo%20de%20Aula%20Docentes%20Final%2017.11.08.pdf)

Basante, M., Lacasella, R., & Lozano, M. (2005). *La música y su efecto sobre la creatividad*. Instituto de Psicología. *Extramuros v.10 n.23 Caracas*. Recuperado de:

[http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-](http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-74802005000200011&lng=es&nrm=Iso&tlng=es)  
[74802005000200011&lng=es&nrm=Iso&tlng=es](http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-74802005000200011&lng=es&nrm=Iso&tlng=es)

Benítez Murillo, M. I. (Marzo de 2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*. Recuperado de:

[http://www.csi-](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENIT_EZ_1.pdf)  
[csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20ISABEL\\_BENIT](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENIT_EZ_1.pdf)  
[EZ\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENIT_EZ_1.pdf)

Bravo, L. (s. f.). El bajo rendimiento escolar y los problemas de conducta. *Educarchile*.

Recuperado de:

<http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=137578>

Cámere, E. (1 de Agosto de 2009). *La relación profesor-alumno en el aula*. Obtenido de:

<http://entreeducadores.com/2009/08/01/la-relacion-profesor-alumno-en-el-aula/>

Carvajal Abarca, A., Chavarría, G., & Portuguez, O. (s. f). *Música de la antigua Roma*.

Recuperado de:

<http://guiadidacticamusical.blogspot.com/p/musica-de-la-antigua-roma-losromanos.html>

Del Carmen, M. (2009). *Implicaciones de la expresión musical para el desarrollo de la creatividad en educación infantil*. Recuperado de:

<http://www.biblioteca.uma.es/bbl/doc/tesisuma/17963138.pdf>

Días, M. (2004). *La Música en la Educación Primaria y en las Escuelas de Música: la necesaria coordinación*. Recuperado de:

<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/reciem/v1n2.pdf>

Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (Septiembre de 2010). *Temas para la educación: Revista digital para profesionales de la enseñanza*. Obtenido de:

<http://es.slideshare.net/lorena-000/dinamicas-en-el-aula>

Gobierno de Canarias. (s. f.). *Las Reglas de Clase*. Recuperado de:

<http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/3/WebC/lujose/MODIFIC4.htm>

Gobierno de Chile. (2013). *Bases curriculares Ministerio de educación (MINEDUC)*

Recuperado de:

<http://www.curriculumnacional.cl/>

Hemsey, V. (Enero 2004). La educación musical en el siglo xx. *Revista Musical Chilena*,

Año LVIII, N° 201, pp. 74-81. Recuperado de:

[http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0716-27902004020100004](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0716-27902004020100004)

Hernández, E. (s. f.). La música y el desarrollo musical infantil. Recuperado de:

<http://www.psicologia-online.com/infantil/musica.shtml>

Ivanova, A. (s.f.). *El desarrollo psicológico del niño y el papel de la educación musical*.

Departamento de Expresión Musical y Corporal. Facultad de Educación.

Universidad Complutense de Madrid. Línea de trabajo: Expresión musical.

Recuperado de:

[http://www.docenotas.com/pdf/desarrollo\\_psicologicodelnino.pdf](http://www.docenotas.com/pdf/desarrollo_psicologicodelnino.pdf)

Lacársela, J. (Diciembre 2003). *Psicología de la música y emoción musical*. Universidad de

Murcia. Recuperado de:

<http://operaobertauab.files.wordpress.com/2014/03/psic-de-la-mc3basica-y-emocic3b3n.pdf>

Lacársela, J. (Mayo 1991). La Psicología de la música en la educación infantil: *El*

*desarrollo musical de los cero a seis años*. *Revista Interuniversitaria de Formación*

*del Profesorado*, N° 11, pp 95-110. Recuperado de:

[http://www.aufop.com/aufop/uploaded\\_files/articulos/1248866849.pdf](http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1248866849.pdf)

Lago, P. (2005). *La música en la Educación: un derecho para disfrutar*. Recuperado de:

<http://www.prodiemus.com/parlem/articles/0000023.pdf>

Libaneo, J.C. (1982). *Tendencias pedagógicas en la práctica escolar*. Recuperado de:

[http://www.fba.unlp.edu.ar/musica/fundamentostem/wp-content/uploads/2012/05/U5\\_Texto-n-5\\_2013.pdf](http://www.fba.unlp.edu.ar/musica/fundamentostem/wp-content/uploads/2012/05/U5_Texto-n-5_2013.pdf)

Llamas, J. (Enero 2011). Psicología de la música y Educación musical. *Sinfonía Virtual*.

Revista N° 0018.España. Recuperado de:

[http://www.sinfoniavirtual.com/revista/018/psicologia\\_musica\\_educacion.php](http://www.sinfoniavirtual.com/revista/018/psicologia_musica_educacion.php)

Llavina, N. (Noviembre 2009). Los beneficios de tocar un instrumento. Recuperado de:

<http://www.consumer.es/web/es/salud/psicologia/2009/11/09/189056.php>

Mazariegos, A. (s. f.). La terapia musical. Recuperado de:

[http://www.depadresahijos.org/educacion\\_psicologia/terapia\\_musical.html](http://www.depadresahijos.org/educacion_psicologia/terapia_musical.html)

Menzala, R. (2011). *Manejo de la Conducta en el Aula*. Recuperado de:

<http://www.slideshare.net/elizabaltazar/manejo-conducta-en-aula>

Milanez de la Cruz, E. (s. f.). La música en el desarrollo de niños y niñas. *Chile crece contigo*.

*Gobierno de Chile*. Recuperado de:

<http://www.crececontigo.gob.cl/adultos/columnas/la-musica-en-el-desarrollo-de-ninos-y-ninas/>

Minerva Torres, C. (s.f.). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Obtenido de:

[http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf)

Navarrete, G. (18 de enero del 2013). Cómo afecta a tu cerebro cada género musical.

Recuperado de:

<http://cnnespanol.cnn.com/2013/01/18/como-afecta-a-tu-cerebro-cada-genero-musical/>

Nuñez, F. (s. f). El *Déficit Atencional*: y los síntomas de una pobre capacidad de escucha.

Recuperado de:

<http://www.tomatis.cl/deficitatencion.shtml>

Ramírez Leiva, A. (15 de Diciembre de 2010). *El juego en la educación infantil: la importancia del juego en el desarrollo*. Obtenido de:

<http://www.auladelpedagogo.com/2010/12/el-juego-en-la-educacion-infantil-la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo/>

Romagnoli, C. (s. f.). Beneficio sobre la conducta y disciplina escolar. *Educachile*.

Adaptado y extraído del documento "*¿Cuánto y dónde impacta?: Desarrollo de habilidades socio emocionales y éticas en la escuela*". Valoras UC, en Portal de

Convivencia Escolar [www.convivenciaescolar.cl](http://www.convivenciaescolar.cl). Recuperado de:

<http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=204626>

Rosemberg, C., & Amado, B. (2007). Aprender haciendo con otros. Un estudio del

aprendizaje infantil en el marco de los sistemas de actividad de comunidades rurales. *Revista de Investigación en Psicología (Online)* v.10 n.2 Lima dez. 2007.

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CIIPME-CONICET), Argentina. Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Recuperado de:

[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1609-74752007000200002&script=sci\\_arttext](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1609-74752007000200002&script=sci_arttext)

Ruano, E. (6 de mayo del 2013). Una docena de razones por las que los niños deberían estudiar música. *Una docena de.... Recuperado de:*  
<http://unadocenade.com/una-docena-de-razones-por-las-que-los-ninos-deberian-estudiar-musica/>

Santana Sigüero, B., Rodríguez Durán, E., Parral Rodríguez, M. E., Moreno Carralero, M., & Montoro Salinero, S. (s.f.). *Método Decroly*. Obtenido de:  
<http://seminariodecroly.blogspot.com/>

Sassoon Lombardo, Y. (30 de Junio de 2010). *El juego en el aula como una estrategia vital*. Obtenido de:  
[http://red.ilce.edu.mx/sitios/revista/e\\_formadores\\_ver\\_10/articulos/yolanda\\_sasson\\_jul2010.pdf](http://red.ilce.edu.mx/sitios/revista/e_formadores_ver_10/articulos/yolanda_sasson_jul2010.pdf)

Valenzuela, I. (14 de mayo del 2013). *Cómo afecta la música nuestro cerebro*. *Ojocientífico*. Recuperado de:  
<http://www.ojocientifico.com/4370/como-afecta-la-musica-a-nuestro-cerebro>

Velázquez, R. (s. f.). *Estrategias Para Fomentar la Disciplina en el Aula*. Recuperado de:  
<http://capep9.jimdo.com/orientaciones-para-docentes/estrategias-para-manejar-los-problemas-de-conducta-en-el-aula/>

Velázquez, R. (s. f.). *Estrategias para fomentar la disciplina en el aula*. Centro de atención psicopedagógica de educación preescolar no. 9H. Zitácuaro, Michoacán. Recuperado de:  
<http://capep9.jimdo.com/qu%C3%A9-es-capep/>



Vitureira, G. (s. f.). *Conductas Presentes en el Aula*. Recuperado de:  
[http://ipes.anep.edu.uy/documentos/noticias\\_portada/gestion/vitureira/conductas.pdf](http://ipes.anep.edu.uy/documentos/noticias_portada/gestion/vitureira/conductas.pdf)

## **Comunicaciones Personales**

Nowack, Thais. (Entrevista N° 1. Comunicación personal. 28 de Mayo, 2014)

Miró Carlos. (Entrevista N° 2. Comunicación Personal. 06 de Octubre, 2014)

## Parte V: ANEXOS

### I. Teórico

*Dr. Carlos Miró es profesor del Instituto de Música de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, y de la Universidad Andrés Bello en Santiago de Chile.*

#### **Títulos profesionales:**

PhD. En Ciencias Musicales , Academia de Ciencias de Hungría, Instituto de Musicología.

Profesor de Estado en Música , Universidad de Chile.

**Ha sido profesor de la** Universidad de Chile, Universidad Católica de Chile, Universidad Católica de Valparaíso en Chile.

Docente en el Instituto de Pedagogía Musical Zoltán Kodály (con sede en Kecskemét) de la Universidad Ferenc Liszt, Hungría.

**Ha sido profesor visitante** de las Universidades de Barcelona, Santiago de Compostela, Cáceres, La Rioja, Oviedo, Lérida (España), Weingarten (Alemania), además, en el Conservatorio de Anhembi Morumbí, Sao Paulo, Conservatorio de Río de Janeiro (Brazil),

Conservatorio de San Juan (Puerto Rico), Universidad Católica de Lima (Perú),

Universidad de La Serena (Chile)

## **Publicaciones**

Zoltán Kodály, Creador del Canto Polifónico Contemporáneo en Hungría. Vigencia y Proyecciones de su Obra. En Neuma, Revista de Música y Docencia Musical. Vol. 2, pp.11-50, Universidad de Talca,1912.

Lo Nacional y lo Intercultural en algunas danzas folklóricas y populares de Chile. Centro para las Artes y Músicas Interculturales. Universidad de Granada, España,2006.

El sistema Kodály de enseñanza de la música en Hungría, en Actas del I Congreso Internacional de Música y Educación Extremadura. Universidad de Cáceres, 2001.

Validez de los Métodos Históricos de Enseñanza de la Música en el siglo XXI.en Quinto Encuentro de Investigación en Educación Musical, ISME, Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, Santiago, 2005.

Metodología de la Investigación etnomusicológica desarrollada por la Dra. Margot Loyola Palacios desde 1940 en las culturas aborígenes y criollas de Chile.

En [www.margotloyola.ucv.cl](http://www.margotloyola.ucv.cl) .2008.

## **II. Metodológico**

### **2.1 CARTAS DE CONSENTIMIENTO**

### **2.2 ENTREVISTAS**

#### **Nº 1. Entrevista a Thais Nowack**

Francisco: Muy bien, comenzamos entonces con nuestra primera sesión de entrevista a nuestros profesionales, nos encontramos en esta oportunidad con Thais Nowak, profesora de educación musical. Muy buenas noches.

Thais: Buenas noches francisco, encantada de estar contigo y contigo Luis

F: Así que.... Comenzaremos entonces con la primera pregunta que dice así: *“¿cómo fue su formación escolar en cuanto a educación musical y según su...su percepción des, desde, desde ese entonces hasta ahora ha notado algún cambio importante hasta la actualidad, por supuesto?*

T: Bueno mi formación en lo que es la básica, que en aquellos años se llamaba preparatoria, estaba dedicada solamente a cantar, osea la profesora, generalmente, hacia coros dentro de la clase de educación musical, no había un coro aparte, sino que estaba den... integrado el... el canto y posteriormente *eeeh* paso al instituto secundario lo cual nosotros éramos personas que teníamos todos los ramos artísticos en distintas facultades, osea íbamos en un horario de colegio y en otro horario, en el caso mío, a la facultad de artes de la Universidad

de Chile y posterior y... paralelo a eso yo tenía clases de piano, primero siendo muy niña y posteriormente en lo que era el conservatorio nacional de música. Osea siempre tuve una formación musical.

Ahora con respecto si yo he percibido cambios, por supuesto que sí, a lo largo de... de los años se ha ido incrementando mucho, digamos más... yo lo siento así como que más a taller de educación musical, osea como que la clase de educación musical ha ido perdiendo horario dentro de los colegios pero en muchos colegios se incentiva los talleres. Hay colegios que han logrado tener orquestas, como por ejemplo, el colegio Manquehue. Generalmente empiezan por orquestas de cuerda. Si todavía no es suficiente, porque con esto de tener poco horario, sobre todo en... en la media, es que a los alumnos los hacen elegir entre música que eeh llaman artes musicales y artes visuales, lo que antes se llamaba artes plásticas, si tú quieres ha ido perdiendo... por un lado gana y por otro lado pierde, es una cosa paradójal y además como hoy en día con la tecnología hay tanto acceso, la gente joven va mucho a los instrumentos electrónicos: guitarra eléctrica, bajo eléctrico, teclado. Entonces como que muchas veces se pierde un poco el norte con relación lo que es una clase de educación musical. Tal como lo dice el título es educar. Educar musicalmente. Y como tenemos tres estamentos municipal, subvencionado y particular como que los directores como que deciden, en cierta medida, si vas a tener en la media artes musicales o artes visuales por el poco horario que tienen. De hecho en este momento de 1ro a 4to básico tiene dos horas, pero a partir de 5to a 8vo, a veces tienes una hora y ya en 7mo y 8vo inclusive, están empezando a elegir, entonces ahí si hay un... hay un cambio pero como te digo también está de acuerdo al colegio en que uno esté, en el estamento que uno esté. Yo creo que ahí está contestado esa... pregunta.

F: Claro, me imagino una gran diferencia. Ehh... entonces pasamos a la siguiente eeh...  
¿Cuáles son las principales dificultades a la que se enfrenta un profesor de educación musical dentro del aula?

T: Yo creo que hay varias. Una es si el colegio es de privado, muchas veces no tiene absolutamente ningún instrumento y el profesor es el que tiene que agenciarse de alguno, ya sea una guitarra, flauta o un teclado portátil. Esa sería ya una dificultad. Dos pues, que el colegio tenga algunos instrumentos para que el profesor pueda desarrollar una clase. No son en su mayoría. Generalmente volvemos a lo mismo, el colegio municipal el mucho más deprivado que lo que puede ser un subvencionado o lo que puede ser un colegio particular particular, que hay que hacer esa diferencia. Pero para mí, personalmente, pienso que la persona dentro de la educación musical, lo más importante es trabajar la voz, osea, hacer cantar a las personas, hacerlas escuchar. Yo creo que esa es una formación que no se debe perder, porque si haya o no haya instrumentos uno tiene que hacer la clase, entonces tiene que buscarse de alguna manera la forma, sobre todo hoy día. De todas maneras los colegios tienen información porque hay computación y del momento que hay computación, tú puedes mostrar y hacer escuchar si es que no existe una radio, por ejemplo, puedes llevar un CD o puedes llevar un iPad, osea, de alguna manera puedes hacerlo. Lo importante es que uno sepa manejar bien su voz y por supuesto si uno lleva un instrumento, si es que no lo hay por supuesto se va a ayudar, pero creo que esa sería una de las dificultades.

Ahora, hay que pensar también en el aspecto económico. Si vas en un colegio particular particular probablemente, y supongamos que el colegio no tiene una cantidad de instrumentos, si los niños... los padres le compran, entonces estamos frente a otro espectro.

En un colegio subvencionado o en un colegio municipal, ahí hay una diferencia, no todos van a acceder a poder comprar, en un caso dado, un instrumento. Entonces la parte económica es fundamental en el lugar que uno valla. Ahora como se puede suplir... esa situación. Si estamos en un colegio municipal a lo mejor se puede a través de la dirección del colegio, proponer un hacer un bingo para poder implementar, o participar en proyectos del FONDART, por ejemplo, hay un caso bien específico en Renca. Hay un profesor de educación musical, que él es de la UMCE, que logró ganarse un FONDART, compró muchos instrumentos entre ellos teclados, baterías, metalofonos, xilófonos y actualmente existe una orquesta para la municipi.... De la Municipalidad de Renca, osea, unió a muchos colegios, a pesar de que él trabajaba en uno me entiendes tu, formó una orquesta de la comunidad. Ahora actualmente es director de un colegio en en la actualidad osea también está en la parte de gestión del profesor, porque como te digo, existen proyectos como para poder hacerlo. No todas las personas tienen ese liderazgo para hacerlo.

F: ¿Algún otro tipo de problema como relacionado directamente con los al... alumnos, por ejemplo, algo así?

T: No. Generalmente los alumnos, como te decía, por esto mismo de la tecnología ellos escuchan mucha música, se se se interiorizan y tienen digamos su grupo de preferencia o van a recitales, sobre todo la gente de enseñanza media que ya se moviliza solo, no así a veces los chicos, por supuesto de la básica de acuerdo a la edad digamos, pero sí creo que los muchachos hoy en día están mucho más al tanto o a través de la televisión o a través de los... del YouTube o a través del Google, osea investigan. Eso sí.

F: Si, eso es muy cierto. Bueno ahora quisiera hacer una pregunta un poquito más directa ¿y a qué cree Ud. Que eeh... que puede ser la causa de los problemas conductuales dentro del aula?

T: Mira...

F: En la clase por supuesto de educación musical.

T: Tienen mucho que ver los espacios. Cuando los alumnos están en una sala pequeña y son muchos, por supuesto se va a producir algún tipo de agresión entre ellos, pero es una cosa de espacio.

Pueden influir como está alimentado ese alumno, puede influir de que comuna está viniendo, que está pasando en el hogar de esa persona, son padres separados, eeh es la mamá la jefe de hogar, que los niños quedan mucho rato solos, entonces todos esos factores van a ir a una sala de clases y van a empezar a producirse problemas que no son precisamente del aula, sino que vienen de afuera hacia adentro. Ahora un colegio que se preocupa, sea particular, sea municipal, sea subvencionado, que exista una escuela para padres, que existas ciertas reuniones a través del psicólogo u orientadores del colegio, esas cosas se conversan a través del profesor jefe, pero lo más eeh... relevante hoy en día es lo que el niño... el alumno o alumna trae desde su hogar hacia el lugar, o de su comunidad en que este inserto, porque hay comunas que son más deprivadas. Si nos vamos por ejemplo a Cerro Navia, o si nos vamos al mismo Renca, pero si nos vamos a Peñalolén, nos vamos a encontrar con situaciones que son difíciles, justamente porque muchas veces los niños, las personas en su casa no tienen un dormitorio solo, tienen que compartirlo con dos o tres hermanos, entonces llegas al colegio y no tienes una sala adecuada, entonces inciden en en



en en el espacio que necesita, sobre todo el adolescente que está en un cambio físico, no cierto, en un cambio de voz, que está creciendo, eeh... está con mucho sueño, está con más hambre y si no está bien alimentado, entonces está inquieto y la otra es la falta de sueño. A veces no se acuestan temprano, no duermen las ocho horas que se, que es lo ideal, entonces ya se levantan malhumorados, entonces todas esas cosas inciden directamente en la sala de clases.

F: ¿De qué manera cree usted que contribuiría el empleo de juegos musicales en el ámbito conductual dentro del aula?

T: Yo creo que siempre el juego es importante, sea la edad que sea, el individuo le gusta jugar, lo lúdico llama la atención y eso atrae. Ahora, va a estar en la forma que uno presente el juego musical de acuerdo a la edad, por supuesto; tenemos ciclo básico, ciclo intermedio y ciclo medio ¿No es cierto? en cuanto de primero a cuarto, quinto a octavo y después primero a cuarto medio, entonces, si hay ciertas cosas que se pueden lograr. Primero que nada hay que hacer trabajos de respiración con los alumnos; hay que hacer trabajos corporales, aunque estén sentados que muevan sus brazos, por ejemplo, o de pie al lado si no tienes un lugar para sacarlos a caminar por ejemplo, o sea, siempre tiene que haber un apresto o una música que tú le lleves para hacerle escuchar como dibujarle en el aire, o sea, tu puedes emplear distintas dinámicas, antes de proponer un juego; es para llevar la concentración máxima. Ahora se supone que una persona, más allá de 10 a 15 minutos no mantiene la atención, por lo tanto, uno tiene que aprovechar esos minutos para que después se produzca el juego que uno quiere realizar, o sea, hay que tener siempre en cuenta, que si yo tengo 90 minutos de clases, tengo que ver como los parcelo, de hecho, la entrada, el

saludo, ya puedo hacer un saludo musical, por ejemplo. Puedo invitarlos a que respiren; puedo invitarlos a que con una música vayan dibujando en el aire o sobre un papel, o sea, que no vayan, que no sean actividades que sean más allá de 5 minutos para que ellos vayan calmándose y de ahí proponer el juego que ustedes estimen conveniente en el momento y que tenga que ver con lo que ustedes quieren plantearse como objetivo de aprendizaje. A lo mejor, si yo quiero aprenderme una canción: ¿Qué ritmo tiene la canción? Supongamos que tiene la *galopa, entonces*, a lo mejor yo puedo escuchar un trote como motivar, a lo mejor puedo hacer percudir el trote para que ese alumno ya vaya sintiendo si tengo un instrumento de percusión, o si no lo tengo, las palmas y si lo tengo, bueno, lo percuto en ese ritmo y hago juegos, por ejemplo, de dinámica con ese ritmo y cuando enseñe la canción y aparezca ese ritmo va a ser reconocido entonces va a ser más fácil. Puedo jugar con los nombres de ellos; puedo jugar, supongamos, si estoy con muchos niños, a lo mejor con marcas de auto o con frutas, o sea, como que uno investiga, ¿Qué cosas les llama la atención? Y de acuerdo a eso también puedo armar un juego, aparte de que pueda ya haber un juego establecido o llevar algún elemento, que pueden ser globos, por ejemplo. Se puede producir desorden pero uno tiene que el desorden, ordenarlo, está en uno.

F: ¿Cuales son los grandes desafíos para la educación musical en el futuro de Chile?

T: Mira, yo creo que el gran desafío sería que el Ministerio nos regalara más horas de clases dentro de la semana para poder lograr más cosas, digamos, y justamente, ustedes me hablaban de Carmen Lavanchy ella está trabajando en el ministerio por eso hizo un estudio

acerca de los planes y programas, las bases curriculares de primero a sexto básico, que están muy bien acotadas, o sea, están muy bien Hechas que son reales, están aterrizadas, pero yo creo que de todas maneras habría que hacer como reuniones, o sea, empezar a juntarnos los profesores de educación musical que, antaño lo hemos hecho en muchas oportunidades y lograr tener una voz hacia el ministerio en que la música, todo lo importante que es, que está bien claro, que te afecta tanto al lóbulo derecho como al izquierdo; te desarrolla tu inteligencia y que tiene que ver, intrínsecamente, con las matemáticas. El profesor Thomas Tayer, que estuvo haciendo clases de informática en esta universidad y actualmente trabaja en la UMCE, se unió con los matemáticos y tiene un programa que se llama “Picalap”. Ese *Picalap*, tiene que ver la música con la matemáticas sobre todo, con la suma, con las restas, con las fracciones y está ya en la red y ha ido a algunos colegios en esto, entonces, se hace la similitud, entonces, todas esas cosas son proclive a, pero de todas maneras, siempre vamos a estar en desmedro porque tenemos pocas horas. O sea, tener 90 minutos en la semana y si te toca un feriado, a veces después de 15 días vez un alumno; ¿Cómo acercarse más a él? Implementarse más la actividad coral, que no está en todos los colegios; que existe el programa *Crece Cantando*, por ejemplo, que es una opción; que existen otros lugares, entiendes tu en que andan haciendo batucadas los muchachos en la calle. Eso te lo digo por experiencia propia porque mi hijo se lo tocó todo y formaron, creció un movimiento que estuvo como 3 o 4 años a partir más o menos del año 98 hasta el 2002, se lo tocaron todo y fueron multiplicando y eso ayuda mucho. La percusión, perdón que me vaya a esto, la percusión ayuda a la concentración y a la coordinación en forma inmediata, sobre todo en aquellos niños que tienen problemas de aprendizaje, *te lo centro*. Entonces, uno tiene que ser muy gestor como profesor, aparte de

que tiene el título de profesor de educación musical, pero uno como profesor tiene que empezar a escuchar que es lo que hay en el ambiente, en que colegio estás inserto, en que comuna, que acceso tienes a la dirección para proponer otras alternativas, cuantos profesores de música hay realmente que estudiaron la carrera de educación musical, porque muchas veces se ha dado que las personas dicen “es que yo toco un instrumento entonces lo podría hacer” entonces, la carrera no va teniendo el peso ni los cimientos que corresponden por eso no hay que perder de vista la palabra *Educación Musical* eso hay que tenerlo siempre presente. Entonces uno, como te digo, tiene que ser muy gestor y dar una pelea dentro del lugar, de la pelea en el sentido de ganar el espacio. Generalmente la gente se los conquista, sobre todo a los muchachos de enseñanza media, formando bandas, formando bandas de rock, incluso creo que en nuestro país a partir de por ahí del 2000, empezaron en el *Balmaceda 1215* que es un centro cultural que está ahí en Mapocho, empezaron a incentivarse las bandas de rock. No sé cómo estará en la actualidad, pero yo me recuerdo que eso empezó a tomar bastante auge, porque eso es lo que al alumno lo atrae. Ahora, fíjate que, en este momento, si bien en el teatro municipal se están dando presentaciones gratuitas, todos los domingos de aquí a Diciembre, hay un concierto gratuito al medio día y muchas veces la gente no lo sabe entonces uno como profe tiene que estar al tanto, empezar a investigar, que es lo que hay gratuito porque la gente a veces si está en un colegio privado te dice: “no profesor, no puedo llevar a mi hijo a mi hija porque no tengo plata pa’ pagar la entrada”.-Profesor: No señora aquí, fíjese, están ofreciendo gratuito esto”, entonces, hay que buscarse lugares, la facultad de artes la sala Isidora Zegers, siempre hay recitales gratuito porque son los mismo alumnos de cursos superiores que están mostrando lo que han aprendido. En este momento en la radio Beethoven tiene un concurso “*Toca el cielo*

*con las manos*” que ya el año pasado pasó una primera etapa que son niños pequeños hasta los 16 años que están incentivando el estudio del piano, entonces, por eso te digo, uno tiene que ser el principal gestor, si tu quieres mover el ambiente musical del colegio en donde estás inserto tienes que mirar mucho tu entorno a ver qué pasa, por qué camino te vas para lograr, entiendes tú, tu objetivo, aunque no tengas instrumentos pero poco a poco empezar a fomentar eso y no perder de vista que con las voz se pueden hacer muchas cosas.

## **N° 2. Entrevista a Carlos Miró**

Francisco Garrido (F.G): ¿Cuáles son las principales situaciones adversas, a las que se enfrenta el profesor, que dificultan el desarrollo de la clase de Educación Musical?

Carlos Miró (C.M): Bueno, en teoría no tendrían por qué ser adversas o partir por lo adverso, también podrían ser positivas. Eso es muy relativo y depende de la situación, del profesor, del tipo de alumnado, del tipo de dinámica que maneja el profesor y no tienen por qué ser necesariamente adversas. A priori, no tienen que ser adversas, se pueden convertir en adversas, depende de la dinámica de la clase y de la relación y del trato, así se pueden convertir en adversas, pero no pueden necesariamente partir como adversas y ¿qué puede ser "adverso a priori"? pueden ser problemas conductuales de los alumnos que en muchos casos, y casi en la mayoría de los casos, están relacionado con una planificación que no logra interesarlos y que no se ve, ni sienten, a donde van ni ¿por qué?.

F.G: ¿Por qué motivos se generan los problemas conductuales en el aula? ¿Y de qué manera se pueden abordar?

C.M Eso puede contribuir a algo adverso: ¿Para qué? ¿Qué es esto? no entenderlo; si el profesor es capaz de explicar y conducir para que ellos comprendan que esto es valioso y que les sirve, pueden cambiar esta actitud y puede ser muy positiva. Entonces tiene que ver, para que no sea adversa una situación, en ¿Cómo planificó el profesor? ¿Cómo expone, haciendo comprensible lo que quiere? Y ¿cómo logra crear respuestas también positivas en el sentido de que no sientan los alumnos que esto es algo imposible de hacer si no que es perfectamente realizable y que la equivocación, el error es parte del aprendizaje? Entonces no hay el temor a equivocarse y no hay una actitud del profesor que es castigadora por los errores, para que no sea adversa tiene que ver bastante con la conducta y el trato que le dé el profesor al grupo y el cómo los objetivos de la clase están planteados: si son claros y si entran en actividades que se pueden realizar y que van siendo realizadas, o sea se está teniendo éxito en eso. Esos son factores que influyen para que no haya una adversidad en la clase. Naturalmente, hay casos vulnerables que tienen conductas de por si malas por serias razones sociales, familiares, etc. que conocemos, más o menos, eso nos hace más difícil pero se logra conquistarlos y conocemos muchos casos inclusive de acá; una compañera de ustedes que hace clase en un lugar muy vulnerable en donde decir la palabra con "H" es la más suave, entonces ella ha logrado cosas que no había logrado el profesor anterior. Entonces basándose en lo que dije anteriormente: planificación, conducta, trato claridad en la expresión y no ser "oscuro" es decir hay que tener planificación y sobre todo saber a

quién se le va a enseñar para hacer una estrategia y una estrategia que de ciertas garantías de resultados para niños normales, por ejemplo pueden ser muy desordenados pero normales. Otra cosa es hacer cosas por ejemplo a niños con problemas mentales, serios o disminuidos mentalmente, entonces hay que hacer otra estrategia.

F.G: ¿En qué etapa escolar se acentúan más los problemas conductuales?

C.M: Los problemas en el aula son por muchas causas: desconcentración, falta de nivel atencional debido a que no hay una práctica de la atención justamente por el desorden y por qué la sociedad actual está cada vez más basada en la imagen, en la imagen llámese televisión, internet de "orquesta" y que deja menos espacio a la reflexión y al pensar, por lo tanto a la concentración, de solo de escuchar poder pensar y no que ya está hecho "está listo". Bueno, eso son factores también que los déficit atencionales ocurren, entonces por lo tanto las planificaciones para este tipo de anomalías tienen que ser planificadas cortamente, unidades cortas en que se aprenda algo y se deja, después se toma de nuevo, se reitera, cosa de garantizar un aprendizaje por la reiteración dado que, y siempre agregando un poco más dado esto que acabo de describir, la falta de -0- déficit atencional. Mas aun el déficit atencional se conjuga con la falta de interés, y la falta de interés ya lo dije, se deriva también de que no se presenta algo que puede ser interesante o puede ser que se presenta algo muy interesante pero falta la estrategia para hacerlo. El hacer, como hacerlo. Vamos a aprender una canción de la China en Chile, entonces bueno como motivamos una cosa así, la canción a lo mejor no la enseñamos en chino si no que tenemos la melodía y la

traducción, entonces la motivación es un factor importante; ¿La canción de la China? ¿Como? Sí, es uno de los países más importantes del mundo andan ahora autos chinos, zapatos chinos, ropa china, ahora canciones chinas entonces es una cultura más larga que la nuestra etc. la más antigua conocida, más de 6000 años y cantan canciones. Veamos una canción china y después comparemos con una chilena, crean un foco de interés. Entonces ya enseñamos la canción china y después enseñamos una canción, seguramente puede ser no siempre que esa canción sea pentatónica, se busca en el YouTube etc. y luego pones una andina; puntos de contactos de culturas totalmente alejadas y sin contacto entonces es interés por lo de acá y por lo de allá. Hacer pensar y relacionar en un séptimo básico, porque a su vez en las contradicciones del asunto, es que ellos manejan por internet justamente por internet mucho mas información que algunos niños manejaban antes, si es que tienen la curiosidad por también ver noticias cosas así, pero estos medios también informan entonces, bueno. Déficit atencional, falta de motivación por que no han sido motivados, lideres negativos, de repente que son más o menos frecuentes que son los que están más aproblemados ya sea mentalmente afectivamente tratar de llamar la atención a toda costa porque en la casa no los toman en cuenta, entonces “aquí” por lo menos negativamente pero los toma en cuenta “cállate hasta cuanto hablas” todo o que tienes que decir a el que está perturbando pero entonces, tiene un rol. Esos perturban, distraen, boicotean, entonces todo eso tenemos que elaborar una estrategia “¿qué vas a hacer tu ahora? “Si vamos a cantar ahora tu ahora vas a llevar el tambor” en fin. Estrategias, para tratar de pasar del líder negativo aunque sea el positivo y muchas veces se logra, algunas veces también, o sea, el profesor tiene que poner los límites no puede ser permisivo al 100% y bueno, los problemas conductuales son resultado de un conglomerado de causas en



que alguna veces tiene prioridad una cosa otra veces tiene prioridad otra. Suele pasar también, que en problemas conductuales, son niños que no conocen la palabra Respeto por que en su casa tampoco lo hay, por que no pueden, no conocen normas. No saben expresarse, no tienen vocabulario. Estoy hablando de los casos extremos porque también existen los otros, los positivos y son sorprendentemente positivos, entonces estos casos negativos por la conducta mala reciben la reprimenda siempre obviamente y a lo mejor en sus casas también y puede pasar que un trato bueno los sorprende primero porque viene a ser como blandura pero después se dan cuenta que no es blandura y que es buen trato y logra a veces y cambia por que están a la defensiva también frente al adulto; no son acogedores esos niños, están a la defensiva y como todo ser humano de toda edad necesita como digamos “el buen trato “ y que detrás el buen trato aunque consciente o inconscientemente hay una cosa afectiva y tu tratas mal cuando realmente no existe ningún lazo afectivo por que la conducta no te permite llegar a ello pero un buen trato firme, se sienten considerados porque generalmente hay muy mal trato por lo que he dicho por muchas produce una regresión en cadena positiva. Eso es lo que yo no solamente se, si no que también lo he experimentado con cursos incluso aquí, es más difícil acá la gente que eligió la carrera viene por su propia motivación a la escuela no van por motivación solo van a la escuela, bueno en general aquí no hay problemas no hay problemas conductuales, ligeros quizás que se manejan, no es caso de lugar conflictivo, pero recuerdo una vez hubo una persona había un líder negativo por problemas de él y era presidente del centro de alumno o sea le conversaba, normalmente los que son presidente del ni siquiera lo buscan, acá los proponen y era agresivo, líder negativo y trataba de hacer desorden y todas las cosas pero no era conmigo si no que era con todos, al final cambió, tenía prejuicios contra los

profesores, tenía prejuicios y yo no sé qué figura ante él era yo porque cada alumno tiene una visión producto de su experiencia hacia el profesor, y su pasado también entonces no se a lo mejor tenía que tipo de padre y que figura representaba yo no lo tengo claro, pero era muy así entonces yo tenía que estar siempre parándolo y manera firme pero sin agredirlo y después cambió él y fue al revés pero es una excepción acá, pero eso puede ser muy común en lugares masivos y donde no eligieron ir.

F.G: ¿Qué papel cumple el juego en el aula?

C.M: Yo creo que en el paso de la infancia a la pubertad. A los 12 años, 13 años por ahí, y esa etapa en que cambió la voz cambió todo en que se está descubriendo en muchas cosas entonces y que confunden y “donde estoy” so y de la infancia soy del otro lado, empiezan a gustar las niñas, entonces yo creo que es una etapa difícil que puede manejarse muy bien o puede hacerse bastante difícil todo ese cambio, ese cambio hormonal que hay, que cambia todo, yo era esto y ahora soy otra cosa” no quiero tener pelo pero tienes y te sale por todos lados, entonces de repente incluso no conscientemente asusta un poco. Hay gente que se quiere quedar en la infancia, porque se siente bien ahí no quiere seguir creciendo no quiere asumir otros roles, se asusta un poco y también pasa al revés, que bueno al fin, se asocia a la mayor independencia etc., entonces yo creo que esa etapa, el paso entre la infancia a la pubertad es una etapa más o menos difícil y después ya púber, el paso a la adolescencia la entra etapa más alta séptimo octavo también son etapas difíciles aun que ahí hay un mayor una mayor comprensión del os alumnos en general hay mayor madures, ya han madurado un poco más.

F.G: ¿Contribuiría éste en el condicionamiento de la conducta?

C.M: Si. Claro que condicionaría porque el juego tiene que ser organizado y existen las reglas del juego. Este no resulta si no está reglado y en eso, ellos mismo son rigurosos, si se enseña cómo es “no pos tu hiciste mal no puedes dar ese paso tienes que retroceder adonde te tocaba a tí y este produce un autocontrol entre ellos mismos. Entonces si el juego se presenta bien como una actividad grata pero no ridícula, porque hay miedos a lo que dirán los demás, puede resultar muy bien el éxito de ganar, de tratar de ganar pero organizadamente contribuyen y además los juegos desarrollan habilidades destrezas rítmicas melódicas de movimientos de coordinación y de conducta por esto de las reglas del juego, yo creo que son una contribución bastante importante al desarrollo de una clase entonces hay que preparar la estrategia para que no se desborde, porque naturalmente la alegría de hacer cosas producen desborde. Hay que dejar un momento que salgan todos. Yo lo hacía con ustedes “ que salgan a hacer cualquier cosa” pero entonces, yo creo que si el juego contribuye pero hay que tener claro “ que objetivo tiene el juego “ y que va a contribuir a desarrollar: la memoria, la coordinación, son juegos acumulativos, tener claro para que va el juego, que función cumple y que habilidad y destreza desarrolla y entonces es así de esa manera y como incluso puede atribuir a la creatividad basándose en el juego ahora hagamos otra cosa dentro de estos parámetro, es decir puede transformarse en una cosa muy creativa pero teniendo claro los objetivo “ que quiere el juego desarrollar”.

F.G: ¿Qué características debe poseer un juego para que sea un aporte al desarrollo de la clase?

C.M: Tiene que ser repetible. Y no extremadamente difícil el memorizarlo para realizarlo después se puede ir avanzando en las dificultades, hay juegos simples medianamente simples y más complejos. Hay juegos tradicionales en los cuales se acercan más a la danza por los movimientos que tienen en. Juegos de ronda, acción de ronda, juegos de enfrentamiento de avance y retroceso, juegos de diverso tipos que no entran en esa categoría juego de círculo y doble círculo juegos en el cual hay una persona en el medio e interactúa con los demás según el juego. Hay veces en donde la persona está afuera del juego y de ahí interactúa, hay de persecución etc. Eso en caso de juegos tradicionales, pero hay otro tipos que no son tradiciones que son inventados para “entonces que sean repetible, partir con juegos fáciles, que den satisfacción y al ser repetibles ver las ventajas que puede provocar que tiene que tener para poder para que justifique jugar. Que desarrolle por ejemplo la memoria, la capacidad de asociación la relación movimiento palabra y gesto, la gestualidad cuando hacemos (“Ejemplos de arroz con leche” tarareado”), pero si vamos caminando haciendo la ronda esta, vamos cantando; son dos cosas, entonces, cuando caminamos tenemos que ir llevando el pulso, aunque no le llamemos “pulso”, no podemos ir a cualquiera, porque estamos desarrollando eso en ellos. Nosotros sabemos como profesores de música que esto está hecho con frases y con pulso entonces cuando están poniendo atención que caminen de acuerdo a lo que cantan. Entonces ahí estamos desarrollando una habilidad la relación melodía ritmo y pulso y la forma “tarira rira “ terminó “ tararara” que do en el aire “ tarara “ ahora terminó, entonces hacer que los alumnos pesquen atención a ciertas cosas que pasan en el recuerdo, suspensiones términos

las frases y eso estamos hablando del punto musical como contribuyen en la parte musical entonces ya entonces : canta tu aquí “ ratararara tara “ se subdividió, ahora todos “ subdividir, parcelar, eso es para ver los elementos musicales para ver lo que hay en la melodía de los juegos y de poder después contribuir a través del juego al desarrollo del lenguaje musical. Pulso, acento, frases, semi-frases, como en una canción, pero se ha jugado se ha vivido y ahora canta tú el arroz con leche, ya contesta tu, son iguales o no ¿son iguales? bueno es media parecida, atención a la variación. Notó que es diferente, entramos a la forma de estamos comparando analizando pero de juego, entonces puede al final terminar el juego y ahora escribir la forma y resulto que el arroz con leche, tenía una frase dividida en dos, y la otra también en dos y la otra es media parecida así que hay variación, la cuarta es totalmente diferente y entras a través del juego a través de la melodía del juego del movimiento entras también a ver formas a hacer pensar en lo que se hizo, por que de tanto repetir para jugar, está todo memorizado, cuando es juego melódico, ¿Han pensado en todos tipos de juegos? - Intervención Francisco – Generalmente rítmicos, pero si hemos pensado en los melódicos.

## CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTADO/A

Estimado entrevistado:

La investigación "El Juego K.A.V como Estrategia de Manejo de Grupo: *un aporte didáctico para la educación musical*", corresponde a una tesis para optar al grado de Licenciado en Educación de la Universidad Nacional Andrés Bello, tiene como propósito elaborar, a partir de actividades musicales de integración, generar un ambiente propicio para el normal desarrollo de la clase.

Bajo este marco, se solicita su participación como informante en la presente etapa de investigación, a través de una o más entrevistas, las cuales son de carácter voluntario y no remunerado. Si Ud. decide participar en esta investigación, existe el compromiso de respetar la libertad para no responder las preguntas formuladas y retirarse en cualquier momento mientras se desarrolle la entrevista.

La entrevista será grabada y su registro se mantendrá en privado, y sólo los investigadores y la persona encargada de la transcripción tendrán acceso a la información que Ud. nos brinde. Cuando las respuestas sean publicadas o utilizadas en investigaciones futuras, será Ud. el que autorice este proceso.

Este documento es una garantía de que Ud. no corre ningún riesgo, y que su participación en esta investigación no le significa menoscabo. Por el contrario, la información que Ud. nos brinde será de gran ayuda para este proceso investigativo.

Programa: Licenciatura en Educación Musical, Universidad Andrés Bello.

Dirección: Fernández Concha 700

Si Ud. desea participar en esta entrevista, por favor firme donde corresponda.

Documento de consentimiento:

Declaro haber leído la información descrita, la que comprendo a cabalidad. Al firmar este documento, indico que he sido informado/a de la investigación "Estrategias de Manejo de Grupo: *un aporte didáctico desde la educación musical*". Así mismo, entiendo que puedo retirarme en cualquier momento sin que ello me afecte de ninguna forma.

Nombre del entrevistado: Carlos Miró Cortez

Firma: Carlos Miró Cortez

Ciudad y Fecha: Santiago 6 - Octubre 2014

Investigadores:

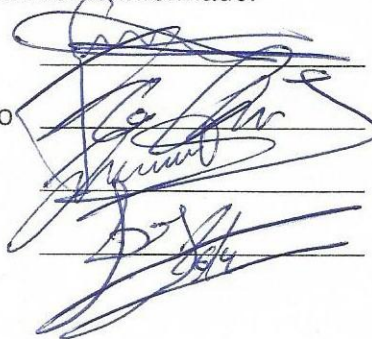
Confirmando que se ha explicado la naturaleza y el propósito de la investigación de Seminario de Grado a través de la presente. Así mismo se entrega una copia de este documento completo de Consentimiento Informado.

Investigadores: Luis Figueroa:

Francisco Garrido

Camilo Muñoz

Nicolás Reyes



## CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTADO/A

Estimado entrevistado:

La investigación "Estrategias de Manejo de Grupo: *un aporte didáctico desde la educación musical*", corresponde a una tesis para optar al grado de Licenciado en Educación de la Universidad Andrés Bello, tiene como propósito elaborar, a partir de actividades de integración musical, generar un ambiente propicio para el normal desarrollo de la clase.

Bajo este marco, se solicita su participación como informante en la presente etapa de investigación, a través de una o más entrevistas, las cuales son de carácter voluntario y no remunerado. Si ud. decide participar en esta investigación, existe el compromiso de respetar la libertad para no responder las preguntas formuladas y retirarse en cualquier momento mientras se desarrolle la entrevista.

La entrevista será grabada y su registro se mantendrá en privado, y sólo los investigadores y la persona encargada de la transcripción tendrán acceso a la información que ud. nos brinde. Cuando las respuestas sean publicadas o utilizadas en investigaciones futuras, será ud. el que autorice este proceso.

Este documento es una garantía de que ud. no corre ningún riesgo, y que su participación en esta investigación no le significa menoscabo. Por el contrario, la información que ud. nos brinde será de gran ayuda para este proceso investigativo.

Programa: Licenciatura en Educación Musical, Universidad Andrés Bello.

Dirección: Fernández Concha 700

Si ud. desea participar en esta entrevista, por favor firme donde corresponda.



Documento de consentimiento:

Declaro haber leído la información descrita, la que comprendo a cabalidad. Al firmar este documento, indico que he sido informado/a de la investigación "Estrategias de Manejo de Grupo: *un aporte didáctico desde la educación musical*". Así mismo, entiendo que puedo retirarme en cualquier momento sin que ello me afecte de ninguna forma.

Nombre del entrevistado: Thais Nowack Rivas

Firma: Nowack

Ciudad y Fecha: Stgo - 28 de Mayo - 2014

Investigadores:

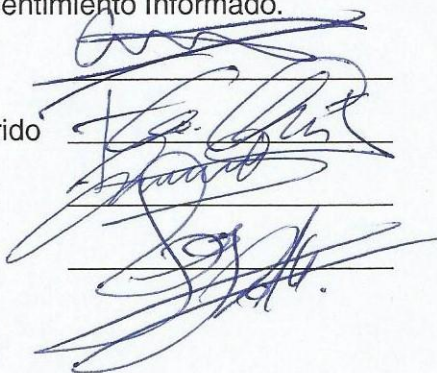
Confirmando que se ha explicado la naturaleza y el propósito de la investigación de Seminario de Grado a través de la presente. Así mismo se entrega una copia de este documento completo de Consentimiento Informado.

Investigadores: Luis Figueroa:

Francisco Garrido

Camilo Muñoz

Nicolás Reyes



## Carta Gantt

	Agosto				Septiembre			
Actividades	Semana 1	semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	semana 2	Semana 3	Semana 4
Priera Reunión		x						
Entrega de cartas de consentimiento		x	x	x				
Recopilación de información			x	x	x	x		
Aplicación de la propuesta								x
Elaboración de informe	x	x	x	x	x	x	x	x
Entrevista informante clave								
Compra de material						x	x	
Entrega final del informe								
	Octubre				Noviembre			
Actividades	Semana 1	semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	semana 2	Semana 3	Semana 4
Priera Reunión								
Entrega de cartas de consentimiento								
Recopilación de información	x	x	x	x				
Aplicación de la propuesta	x	x	x	x	x			
Elaboración de informe	x	x	x	x	x	x	x	x
Entrevista informante clave	x							
Compra de material								
Entrega final del informe								x