

ESTRATEGIA DIDÁCTICA, COMO ESTÍMULO PARA EL APRENDIZAJE BÁSICO DE
LA TEORÍA MUSICAL

Estudiante

Francisco Javier Abella Sánchez

Trabajo de grado para optar al título de
Especialista en Pedagogía

Asesor específico

Carlos Enrique Cogollo Romero

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE POSGRADOS

BOGOTÁ D.C.

2021

Resumen general

Esta investigación precisa tres pasos fundamentales a seguir: el primero, es el análisis y estudio de las posibles causantes del problema acerca de la falta de interés y motivación por parte de los estudiantes de música, frente a la formación de la teoría musical, especialmente en la fase inicial de sus estudios, que es cuando más se genera dificultad de aprendizaje; el segundo, es la propuesta de una metodología propia del investigador, evidenciando los estudios previamente establecidos y la solución de los posibles causantes del problema; el tercero, es el diseño de una herramienta desarrollada como insumo para poner en práctica el método anteriormente planteado, este apartado explica todos y cada uno de los aspectos que contiene el prototipo del producto desarrollado, demostrando la integración de los contenidos metodológicos propuestos.

Palabras claves

Herramienta, estrategia, didáctica, juego, lúdica, teoría, armonía, gramática, música, pedagogía, gamificación, investigación aplicada.

Contenido

Introducción.....	6
Objetivos	7
Objetivo general.....	7
Objetivos específicos	7
Planteamiento y descripción del problema	7
Justificación.....	11
Definición de conceptos.....	15
Estado del arte	18
Referentes conceptuales	22
Conceptos musicales básicos	22
Cualidades de sonido	22
Elementos de la música	23
El Pentagrama y sus partes	24
El alfabeto musical	25
Las figuras musicales.....	26
La métrica.....	26
El compás	27
El indicador de compás	27
Tipos de compás	27
Los intervalos	28
Las triadas	29
Tonalidad	30
Escala.....	31
Construcción de acordes.....	34
Metodología de investigación.....	34
La investigación.....	34
Tipo de investigación	35
Enfoque de la investigación	36
Instrumentos de recolección de información.....	37

Resultados de la entrevista	38
Caracterización de la población	44
Propuesta metodológica del autor	46
Categorías de juego	46
El juego didáctico	47
Gamificación	47
Características fundamentales.....	48
Características prescindibles.....	50
La estrategia didáctica	51
Diseño de juego	51
Diseño de las cartas	52
Planteamiento de las actividades	59
Reconociendo notas.....	59
Manotazo musical.....	61
Speed musical	64
Continental musical	67
Reconociendo figuras musicales.....	70
¡A tiempo!.....	72
Compás ganador	75
Conclusiones	77
Bibliografía	79

Listado de ilustraciones

ILUSTRACIÓN 1. RESUMEN DE LAS CUALIDADES DEL SONIDO. TOMADO DE LÓPEZ, PALAZÓN Y OTROS, 2019.	23
ILUSTRACIÓN 2. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE LA MÚSICA. TOMADO DE HTTPS://SITES.GOOGLE.COM/SITE/ANALYEMN/4-CARACTERISTICAS	24
ILUSTRACIÓN 3. PARTES DEL PENTAGRAMA. AUTORÍA PROPIA.	25
ILUSTRACIÓN 4. CIFRADOS DEL ALFABETO MUSICAL. AUTORÍA PROPIA.....	26
ILUSTRACIÓN 5. TIPOS DE TRIADAS. TOMADO DE HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/TR%C3%ADADA_(M%C3%BASICA)	30
ILUSTRACIÓN 6. CÍRCULO DE QUINTAS. TOMADO DE LUNA (2017).	30
ILUSTRACIÓN 7. EJEMPLO DE ESCALA MAYOR. TOMADO DE LUNA (2017).	31

ILUSTRACIÓN 8. EJEMPLO DE ESCALA MENOR. TOMADO DE LUNA (2017).	32
ILUSTRACIÓN 9. EJEMPLO DE ESCALA MENOR ARMÓNICA. TOMADO DE LUNA (2017).	32
ILUSTRACIÓN 10. EJEMPLO DE ESCALA MENOR MELÓDICA. TOMADO DE LUNA (2017).	32
ILUSTRACIÓN 11. EJEMPLO DE ESCALA HEXÁFONA. TOMADO DE LUNA (2017).	33
ILUSTRACIÓN 12. EJEMPLO DE ESCALA DOMINANTE DE 8 NOTAS. TOMADO DE LUNA (2017).	33
ILUSTRACIÓN 13. EJEMPLO DE ESCALA DISMINUIDA DE 8 NOTAS. TOMADO DE LUNA (2017).	33
ILUSTRACIÓN 14. EJEMPLO DE ACORDES PERTENECIENTES A UNA ESCALA MAYOR. TOMADO DE LUNA (2017).	34
ILUSTRACIÓN 15. GRÁFICO COMPARATIVO DE UNIDAD Y PREDOMINANCIA. TOMADO DE MARÍN (2018).	46
ILUSTRACIÓN 16. DESCRIPCIÓN Y DISEÑO GENERAL DEL PROTOTIPO DE CARTA CIFRADA. AUTORÍA PROPIA.	52
ILUSTRACIÓN 17. EJEMPLO DE COLORES EN LAS CARAS. AUTORÍA PROPIA.	53
ILUSTRACIÓN 18. EJEMPLO DE TIPOS DE NOTAS EN LAS CARTAS. AUTORÍA PROPIA.	53
ILUSTRACIÓN 19. EJEMPLO DE COMODINES EN LAS CARTAS. AUTORÍA PROPIA.	54
ILUSTRACIÓN 20. EJEMPLO DE PARTE TRASERA DE LAS CARTAS. AUTORÍA PROPIA.	54
ILUSTRACIÓN 21. DESCRIPCIÓN Y DISEÑO GENERAL DEL PROTOTIPO DE CARTA DE PENTAGRAMA. AUTORÍA PROPIA.	55
ILUSTRACIÓN 22. EJEMPLO DE NOTAS UBICADAS EN DIFERENTES POSICIONES CON SUS RESPECTIVOS COLORES. AUTORÍA PROPIA.	55
ILUSTRACIÓN 23. EJEMPLO DE NOTAS SOSTENIDAS Y BEMOLES. AUTORÍA PROPIA.	56
ILUSTRACIÓN 24. DISEÑO DE LAS CLAVES MUSICALES. AUTORÍA PROPIA.	57
ILUSTRACIÓN 25. DISEÑO DE FÓRMULAS DE COMPÁS BÁSICOS. AUTORÍA PROPIA.	57
ILUSTRACIÓN 26. EJEMPLO DE FIGURAS MUSICALES CORRESPONDIENTES A 4 PULSOS DE NEGRA. AUTORÍA PROPIA.	58
ILUSTRACIÓN 27. EJEMPLO DE FIGURAS MUSICALES CORRESPONDIENTES A 2 PULSOS DE NEGRA. AUTORÍA PROPIA.	58
ILUSTRACIÓN 28. EJEMPLO DE FIGURAS MUSICALES CORRESPONDIENTES A 1 PULSO DE NEGRA. AUTORÍA PROPIA.	58
ILUSTRACIÓN 29. REPRESENTACIÓN VISUAL DE <i>RECONOCIENDO NOTAS</i> USANDO CARTAS CIFRADAS. AUTORÍA PROPIA.	61
ILUSTRACIÓN 30. REPRESENTACIÓN VISUAL DE <i>MANOTAZO MUSICAL</i> USANDO CARTAS DE PENTAGRAMA. AUTORÍA PROPIA.	63
ILUSTRACIÓN 31. REPRESENTACIÓN VISUAL DE <i>SPEED MUSICAL</i> USANDO CARTAS CIFRADAS. AUTORÍA PROPIA.	66
ILUSTRACIÓN 32. REPRESENTACIÓN VISUAL DE <i>CONTINENTAL</i> USANDO CARTAS DE PENTAGRAMA. AUTORÍA PROPIA.	70
ILUSTRACIÓN 33. REPRESENTACIÓN VISUAL DE <i>RECONOCIENDO FIGURAS MUSICALES</i> . AUTORÍA PROPIA.	72
ILUSTRACIÓN 34. REPRESENTACIÓN VISUAL DE <i>¡A TIEMPO!</i> AUTORÍA PROPIA.	74
ILUSTRACIÓN 35. REPRESENTACIÓN VISUAL DE <i>COMPÁS GANADOR</i> . AUTORÍA PROPIA.	76

Listado de tablas

TABLA 1. FIGURAS MUSICALES, SILENCIOS Y VALORES NUMÉRICOS. TOMADO DE HTTPS://WWW.ESCRIBIRCANCIONES.COM.AR/TEORIA-MUSICAL/4441-TEORIA-MUSICAL4441-FIGURAS-MUSICALES-HTML.HTML	26
TABLA 2. TIPOS DE MÉTRICA. TOMADO DE HTTPS://DICTIONARY.ONMUSIC.ORG/APPENDIX/TOPICS/METERS	28
TABLA 3. INTERVALOS MUSICALES. TOMADO DE HTTPS://WWW.ESCRIBIRCANCIONES.COM.AR/TEORIA-MUSICAL/4442-TEORIA-MUSICAL4442-INTERVALOS-MUSICALES-HTML.HTML	29

Introducción

El presente trabajo de grado tiene la finalidad de explorar a fondo la incidencia de la lúdica como factor didáctico en los procesos de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de sugerir recursos prácticos que contemplen al juego como una base metodológica para el fortalecimiento de la teoría musical en adolescentes y jóvenes adultos que se encuentran en procesos formativos de música.

En este documento se presentan los objetivos de la investigación, el planteamiento y descripción del problema y la justificación, donde se busca identificar los principales vacíos teóricos que suelen tener los alumnos, a causa de malas praxis de sus docentes, desinformación, falta de motivación y desconocimiento de la importancia que tiene esta materia en beneficio de los procesos musicales.

Más adelante, se presenta la definición de términos más relevantes para el contexto del trabajo y los antecedentes de la investigación, entre estos se encuentran las tesis de pregrado y postgrado más recientes y relacionadas, o que presentan aportes significativos al tema investigado. Posteriormente se exponen los referentes teóricos, principalmente provenientes de recientes libros de texto y la metodología de investigación, junto con los materiales de recolección de información y sus respectivos resultados.

La parte final del texto contiene la propuesta metodológica del autor y la estrategia didáctica diseñada con base a la propuesta, como resultado de la investigación realizada. Finalmente, se presentan las conclusiones y la bibliografía.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una estrategia didáctica, *para* estimular el aprendizaje de conceptos básicos de la teoría musical, en estudiantes entre 12 y 20 años, mediante juegos de cartas.

Objetivos específicos

- Identificar los contenidos específicos de la teoría musical que se consideran básicos, y que se puedan desarrollar a través de la estrategia didáctica en cuestión.
- Determinar los principales vacíos teóricos que se presentan en la fase inicial de aprendizaje musical para un estudiante.
- Plantear una metodología propia que fortalezca los contenidos básicos en teoría musical, teniendo en cuenta el juego como eje fundamental.
- Establecer una herramienta didáctica que evidencie la aplicación de la metodología previamente planteada, describiendo todas sus características.

Planteamiento y descripción del problema

La iniciación musical es un ejercicio que primeramente se suele ejercer desde la exploración y el aprendizaje autodidacta. Cualquier individuo sin conocimiento o experiencia frente a la música, despierta naturalmente cierta curiosidad hacia los instrumentos musicales. Puede ser por sus formas, colores, materiales o simplemente por el hecho de ser un objeto nuevo para descubrir en una habitación. Al tener contacto con el instrumento musical, se avivan principalmente tres sentidos: el tacto, el oído y la vista. Posteriormente, comienza una fase inicial

de exploración en la cual se descubre cómo se siente el instrumento, un reconocimiento visual de sus partes y múltiples sonidos que este puede reproducir.

Hasta el momento, el sujeto que ha tenido contacto directo con el instrumento musical no tiene idea cómo se debe interpretar correctamente¹, puede que el individuo tenga talento² referente a la música. Pero en la mayoría de los casos, una persona común requiere algún tipo de instrucción o guía para empezar a incursionar apropiadamente con determinado instrumento.

Históricamente, la enseñanza musical ha tenido una evolución bastante notable, comenzando con la tradición oral, la cual “consiste esencialmente en escuchar y observar, por largos periodos de tiempo” (Jorquera, 2000, p. 11), hasta la complejidad del aprendizaje actual que “[...] exige el desarrollo de habilidades específicas: auditivas, de ejecución y de creación en tiempo real o diferido. A la vez, se apoya en la asimilación de contenidos -conceptos, hechos, proposiciones, sistemas teóricos- y el fomento de actitudes, propios de cada praxis musical.” (Rusinek, 2004, p. 1).

Podemos constatar que este conjunto de habilidades y conocimientos, si bien no son necesarios para interpretar un instrumento musical, permiten que el proceso de aprendizaje sea más consistente y significativo, ya que como afirma Rusinek (2004), los procedimientos por ensayo y error no producen necesariamente un aprendizaje, el individuo, a pesar de estar desarrollando una serie de destrezas musicales, tiene una limitación fuerte que resulta en un analfabetismo musical, que le impide relacionar sus logros con los desarrollos de su cultura

¹ Hace referencia a diversas sugerencias técnicas que tienen como objeto evitar lesiones corporales y alcanzar un nivel avanzado en la interpretación.

² “Una aptitud natural que lo hace susceptible de recibir un alto grado de pericia en un campo especial.” (como se cita en Galicia 2007).

musical, como base para aprendizajes posteriores. Además, sostiene que “saber música implica, más que hablar sobre ella, poder cantar o tocar, discriminar auditivamente y crear música” (p. 1).

Según Rusinek (2004), el aprendizaje memorístico requiere un gran esfuerzo de aprendizaje, ya que de otra manera se olvida rápidamente. Chacón (2008) también destaca la importancia de evitar este tipo de aprendizaje, y propone la creación de un entorno que le permita a los estudiantes la construcción de su propio conocimiento y sentido. Es por esto por lo que conviene recurrir a un aprendizaje deductivo, en el cual, el estudiante tenga la posibilidad de describir, entender y descifrar cada uno de sus movimientos frente al instrumento, y romper barreras que le impiden entrar en una situación de estancamiento.

Enciso (2013), afirma que “para muchos estudiantes el estudio del material teórico de la música resulta ser aburrido, algunos solo prefieren invertir el tiempo en la práctica instrumental dejando de lado el entrenamiento de los elementos básicos del lenguaje musical” (p. 15). Además, sostiene que los vacíos teóricos pueden desencadenar no sólo problemas técnicos o académicos, sino también un problema mayor como es la deserción definitiva de la música.

En las entrevistas realizadas para la presente investigación, se formuló la siguiente pregunta: *¿En algún momento de su carrera desde que tuvo su primer acercamiento con la música, ha tenido dificultades para abordar la teoría musical?*, como resultado, todos los maestros estuvieron de acuerdo en haber tenido dificultades respecto a la teoría musical, las cuales se presentaron principalmente en los inicios de sus respectivos estudios.

En la mayoría de los casos, los maestros le atribuyen estas dificultades a sus respectivos profesores, los cuales generaron frustraciones, traumatismos o confusiones a la hora de enseñar los contenidos. Afirman que la responsabilidad la tiene el docente, ya que debe exponer la materia

de una forma más atractiva para el estudiante, de manera que pueda reconocer la importancia de los conocimientos adquiridos desde la práctica.

Actualmente existen numerosas instituciones dedicadas a la enseñanza musical, pero éstas tienen falencias notables respecto a la instrucción de la teoría musical. Enciso (2013) afirma:

Generalmente en las academias de música y en los programas formales de educación musical, las asignaturas teóricas tienen bastante contenido por semestre y su intensidad horaria no supera las dos horas semanales, un tiempo limitado para que los estudiantes interioricen los conceptos que aprenden durante la clase y logren un verdadero análisis y real comprensión de la gramática musical” (p.15).

Para lograr que ese análisis y comprensión sean efectivos, se requiere práctica personal, la cual difícilmente los estudiantes ejercen debido a que no sienten una motivación o no reconocen la importancia de estos contenidos para su formación.

La motivación es un aspecto que está relacionado con la disposición que tiene la persona para el aprendizaje: si la persona que se encuentra en situación de aprendizaje no posee el suficiente interés por abordar de forma activa el contenido propuesto, ocurre que el aprendizaje simplemente no se dará, o se dará de manera “superficial”, en donde el estudiante tomará la actitud de hacer por *cumplir*. Por otro lado, si el individuo en situación de aprendizaje tiene verdaderamente la necesidad de aprender un saber, entonces será capaz de relacionar el nuevo contenido con sus experiencias y conocimientos previos, y a partir de ahí, podrá construir un significado propio (Alméciga, 2011, p. 37).

La falta de motivación no se debe únicamente a que un estudiante no reconoce la importancia o no entiende con facilidad determinado contenido, sino también a que el docente posiblemente no le está suministrando una herramienta que le facilite el aprendizaje de este.

Jorquera (2000) afirma que “el docente debe ser capaz de diagnosticar necesidades afectivas y cognitivas de sus alumnos, de estimular y reforzar su motivación, de organizar las actividades por grados y valorar las diversas estrategias de aprendizaje, manejando situaciones colectivas e individuales” (p. 8).

Entre estas estrategias de aprendizaje, el juego representa un aporte significativo para generar entusiasmo en los estudiantes. Chacón (2008) afirma que “la diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar” (p. 2).

Finalmente, como argumenta Moreno (2016), “la motivación y el disfrute son constantes en el quehacer del músico ya que sus actividades están motivadas por el gusto y el deseo interno [...] no se siente lo que hacen como un deber o tarea” (p. 12). Es por esto, que el autor tiene el reto de proponer una alternativa con el objetivo de que el aprendizaje de la teoría musical no resulte aburrida o abrumadora.

Justificación

El autor de la presente investigación empezó a estudiar guitarra acústica a partir de los 10 años. A pesar de que recibió algunas clases en el colegio, gran parte de su aprendizaje fue autodidacta hasta antes de empezar a estudiar formalmente música. Este es un proceso que Rusinek (2004) considera como *repetitivo-por descubrimiento autónomo*, esto quiere decir, que su aprendizaje fue “de oído”³.

³ Hace referencia a aprender música y/o interpretar un instrumento musical, sin utilizar la partitura en el aprendizaje.

Este tipo de aprendizaje, a pesar de que fue bastante enriquecedor, generó precisamente el analfabetismo que se menciona en el planteamiento del problema, ya que la falta de conocimientos y destrezas que se desarrollan a partir de la teoría, le impidieron el acceso a la educación superior y causaron que se viera obligado a cursar un programa de música que desarrollara y fortaleciera estos contenidos para posteriormente poder ingresar a la universidad.

Como actual docente de música, la principal preocupación es evitar que sus estudiantes tengan que pasar por este inconveniente. Tras haber terminado la carrera, las clases particulares de música han sido el principal insumo para desarrollar y plantear diversas estrategias metodológicas y principalmente, de carácter lúdico. Esto se debe a que, por experiencia propia, reconoce que durante el proceso autodidacta hubo una constante falta de interés e iniciativa por descubrir y explorar la teoría o el lenguaje musicales escrito.

Actualmente, el juego es un recurso bastante recurrente para la enseñanza, con el propósito de lograr que un estudiante afiance conocimientos y fortalezca habilidades. “La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar...para pasarlo bien, para avanzar y mejorar” (Chacón, 2008, p. 2).

El juego ha sido tema de estudio durante muchos años y de este, ha surgido una extensa serie de teorías, artículos, libros y demás. En términos generales, existe un enfoque bastante fuerte hacia la educación infantil, sin embargo, el propósito de este trabajo es determinar la importancia del mismo, en edades más avanzadas, especialmente a partir de la adolescencia en adelante, ya que existe menos información al respecto y adicionalmente, se busca enfatizar el valor y la importancia

del juego en todas las edades, y su utilidad para perfilar a los alumnos a través de una preparación adecuada, que les permita emprender estudios formales en música.

Por lo tanto, se procede a argumentar la importancia del juego desde un punto de vista general. Restrepo (2015) afirma:

El juego favorece y propicia un continuo descubrimiento y entendimiento de aspectos y situaciones que no están bajo el dominio y comprensión total de los sujetos, promoviendo continuamente la exploración, el interés y, en ocasiones, la disciplina; por tanto, la experimentación del juego favorece el cambio, el enriquecimiento, la agudeza, el entendimiento del individuo y de su contexto (p. 23 y 24).

Restrepo (2015) sostiene que “el juego representa la posibilidad de cambio, transformación y despliegue de lo humano, siendo esto indispensable tanto para su vida infantil como para su vida adulta” (p. 25). Se considera que este elemento es una clave fundamental para promover el estudio de la teoría musical, ya que “el juego puede convertirse en un criterio de motivación” (p. 61). “La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia” (Andreu y García, 2000, p. 122).

Más allá de la importancia hacia el desarrollo humano y la motivación, “la capacidad lúdica está ligada a la constitución de la vida afectiva del sujeto, y ésta a su vez es origen de sus capacidades cognitivas” (Como se cita en Hernández, 2013, p. 32), además, “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos que, en el caso de la educación, puede y debe ser el aprendizaje” (Pérez, 2012, p. 72).

Ruíz (2017) afirma que “el juego es una actividad subjetiva, espontánea, que produce placer y ayuda a resolver conflictos” (p. 9), así como también Salazar (2006) afirma “lo que es

evidente que en todas las actividades de juego es que los que la realizan encuentran un placer claro en ejecutarlas y que lo hacen por la satisfacción que les produce” (p. 4).

Otro de los elementos importantes que destacan al juego como un excelente componente para desarrollar el aprendizaje, es la posibilidad de fracasar una y otra vez sin generar una respuesta negativa. Lima (2018) afirma:

Los juegos nos informan si estamos fallando o teniendo éxito en cualquier momento y nos permiten volver a intentarlo, o “iterar”, después de una falla o pérdida. A diferencia de los sistemas educativos tradicionales, el fracaso es una parte necesaria e integral del juego” (p. 24).

Durán (2013) afirma que “las nuevas pedagogías podrían ser las pedagogías del juego, de la lúdica, de las posibilidades humanas, de la experiencia, del reconocimiento del otro en su diversidad cultural y subjetiva” (p. 2).

Marín (2018) plantea ocho razones por las cuales la *ludicidad* puede transformar la educación: entrar en una dinámica de juego, genera un efecto de desinhibición que permite exponer las conductas más espontáneas y cuestionar lo habitual; el juego promueve la acción y la reflexión sobre la acción donde se da el aprendizaje; el error es entendido como parte del proceso, por lo tanto no genera frustración sino que motiva la repetición hasta conseguir el objetivo; el juego incrementa el impacto de las emociones en el proceso, este factor es primordial para la acción; un entorno lúdico facilita la relación entre personas, propiciando la participación y la confianza; se recibe constante retroalimentación que le permite al alumno hacerse responsable de su aprendizaje; saca al alumno de su zona de confort, exigiendo sus competencias; los procesos generan un alto impacto en los participantes, va más allá del resultado y genera un mayor compromiso con los logros.

Teniendo en cuenta lo anterior, el autor a través del presente trabajo busca formular una estrategia que involucre a los estudiantes de manera lúdica con los contenidos a estudiar, para lograr que se despierte el interés, se desarrolle una mayor comprensión y, sobre todo, que resulte placentero el proceso de aprendizaje.

Definición de conceptos

Con el fin de facilitar la comprensión de los términos más relevantes que se utilizarán a lo largo del presente trabajo, se definen a continuación.

Aprendizaje musical: Implica el desarrollo de procesos cognitivos como el perfeccionamiento auditivo, el cual incluye el manejo del tiempo, el ritmo, la armonía y la melodía, apoyado por otros procesos como el desarrollo de la personalidad, la inteligencia, la psicomotricidad, la memoria, la expresión, la comunicación, la autoimagen y la postura crítica, elementos que se apropian desde el saber cultural y el gusto estético (Molina, 2015).

Atención: Se refiere a las actividades, ejecuciones o acciones que a través de procesos mentales se enfocan en algún estímulo o tarea determinada, por ejemplo: actividades deportivas, trabajos escolares y compromisos laborales (Ruíz, 2017).

Didáctica: Se considera como una disciplina científica, parte de la pedagogía, que investiga los factores que intervienen en el aprendizaje y los actores involucrados en este, además del origen, la circulación y la apropiación del saber (Alméciga, 2011). Pérez (2012) la define como la esencia, los principios, los contenidos, los métodos y la organización de la enseñanza, mientras que Jorquera (2000) la reconoce como un saber que estudia la práctica de la enseñanza-aprendizaje.

Según Tafuri (2004), se trata de una ciencia cuya finalidad es estudiar las estrategias necesarias para propiciar las condiciones más oportunas para el aprendizaje.

Enseñanza musical: Es un proceso que involucra la mente, el cuerpo y las emociones (Molina, 2015), que representa una serie de experiencias significativas para el alumno, con el objetivo de conseguir capacidades o competencias, que a través de cierta madurez afectiva y cultural, concurran a la formación musical y el desarrollo personal (Tafuri, 2004).

Gamificación: Se trata de usar elementos y diseños propios de los juegos en contextos no lúdicos. Estos elementos se caracterizan por la estética, los pensamientos y las mecánicas basadas en juegos, con el objetivo de fidelizar a las personas, y motivar a la acción para promover el aprendizaje y la resolución de problemas (Teixes, 2015).

Iniciación musical: Es un proceso pedagógico elemental, en el cual, el docente le brinda unas pautas al estudiante para que pueda desarrollar aptitudes y capacidades entorno a un tema específico, utilizando información básica, actividades o guías, que le permitan al docente reconocer las cualidades o virtudes del estudiante (Guaneme, 2013).

Juego: Se trata de una actividad innata, subjetiva y espontánea, que surge de forma natural, produce placer y ayuda a resolver conflictos. Está presente en todos los seres humanos, generalmente se asocia con la diversión y el descanso, y se considera contraria al trabajo (Ruíz, 2017). También es una actividad lúdica organizada que se puede utilizar para alcanzar fines específicos, como desarrollar un aprendizaje (Pérez, 2012), desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas (Mora, *et al*, 2016), fomentar el desarrollo integral de las personas y, la adquisición de valores y normas necesarias para una adecuada convivencia (Gallardo, 2018).

Juego didáctico: Se refiere a un juego con un objetivo educativo, reglas, momentos de acción pre-reflexiva y simbolización, que fomenten la apropiación de los contenidos y el desarrollo de la creatividad. Busca la ejercitación de habilidades en determinadas áreas de desarrollo, como pueden ser: la fisio-biológica, socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica (Chacón, 2008).

Juego serio: Está pensado para generar un aprendizaje, contenido o comportamiento concreto, su objetivo principal no es divertir, es más un medio para un fin. Puede considerarse como un juego con propósito, cuya finalidad se encuentra fuera del juego como tal, y debido a esto, se le considera juego serio (Marín, 2018).

Lúdica: Se trata de una dimensión del desarrollo humano, que fomenta habilidades psicosociales, la adquisición de saberes y la conformación de la personalidad. Encierra una serie de actividades que involucran el placer, la creatividad y el conocimiento (Hernández, 2013). La lúdica se presenta en la espontaneidad y cotidianidad del ser humano, es una sensación y una actitud frente a la vida, que atrae y seduce en su hacer, desligando su propia individualidad (Posada, 2014).

Memoria: “La memoria humana es un sistema cognitivo complejo, integrado por varios subsistemas, manifestándose sus procesos básicos en la adquisición o codificación de la información, su retención o almacenamiento y su ulterior recuperación en momentos y situaciones requeridas por la cognición” (Ruíz, 2017, p. 67).

Pedagogía: Es una disciplina científica que forma parte de las ciencias sociales, en la cual se llevan a cabo indagaciones teóricas y prácticas sobre la educación y la formación humana. Se ha institucionalizado en el contexto universitario de muchos países desde comienzos del siglo XX,

cuenta con desarrollos investigativos, y una comunidad académica en consolidación permanente que produce saberes y conocimientos referentes a las problemáticas educativas y formativas (Runge, *et al*, 2015).

Percepción: Es la capacidad que tienen las personas para procesar información sobre hechos, escenas y objetos; su estructura, propiedades y regularidades, que resulta decisiva en la cognición y la acción. Se desarrolla a través de los sentidos, de manera inmediata y sin esfuerzo aparente, por eso es considerado como uno de los aspectos más admirables de la experiencia humana (Ruíz, 2017).

Punto lúdico: Hace referencia a una acción que no constituye en sí misma un juego, que tampoco contiene lógicas de juego diferentes, pero que busca provocar una sonrisa, alimentar la curiosidad o crear expectativas, según su objetivo (Marín, 2018).

Estado del arte

Existe una gran cantidad de trabajos que tratan el tema de didácticas en el aula enfocados a la música, así como también la aplicación del juego como mecanismo de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, se tomaron los trabajos con el enfoque más relacionado a los intereses de la presente investigación. A continuación, el autor reseña las investigaciones más destacadas.

La gamificación como experiencia motivadora en el aula de conocimiento del medio (Lima, 2018). Este trabajo de pregrado pretende plantear un modelo de unidad didáctica basado en la gamificación de los recursos educativos. Este trabajo es un gran referente para utilizar el juego en procesos de enseñanza-aprendizaje, su aporte a la investigación destaca la importancia del juego y expone diversas razones por las cuales se debe aplicar en el aula de clase.

El juego, una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en la Educación Infantil (Ruíz, 2017). Este trabajo de pregrado busca visibilizar al juego como elemento fundamental en el desarrollo integral de los más pequeños, ayudándoles a conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea. Tiene un gran aporte a la investigación ya que abarca diversos significados del juego, así como diferentes teorías y estudios al respecto.

Explorando el Aprendizaje Informal en la Clase de Instrumento: Diseño de un Dispositivo Pedagógico para la Enseñanza de la Guitarra Clásica en Edades Juveniles (Moreno, 2016). Este trabajo de posgrado presenta el diseño y los resultados de la implementación de un dispositivo pedagógico en el marco de un enfoque de investigación-acción, con el que se busca enseñar la guitarra clásica a un grupo de tres estudiantes entre 15 y 17 años. Su aporte a la investigación es muy valioso en cuanto la definición de la motivación, sus dimensiones, características, teorías y perspectivas.

Los procesos formativos y la práctica en la didáctica de la enseñanza de la música (Molina, 2015). Este trabajo expone un análisis de las interpretaciones que un conjunto de estudiantes, egresados y docentes del Departamento de Música de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Pedagógica Nacional, hacen sobre los aspectos formativos y las prácticas en la didáctica de la enseñanza de la música, con el propósito de aportar elementos que contribuyan al mejoramiento de la enseñanza de la didáctica de la música dentro de la facultad y fuera de ella. Su contribución a la presente investigación es fundamental debido a que contiene información acerca de la educación musical, la didáctica musical y los modelos didácticos en la música.

El juego, una oportunidad para el desarrollo e identidad del ser humano (Bonilla, 2015). Este trabajo de pregrado propone el juego como medio para el desarrollo y construcción de una

identidad propia, con el fin de que el ser humano pueda ser partícipe de la transformación de su misma sociedad. Su aporte a la investigación es muy pertinente ya que destaca la importancia del juego en el ser humano desde un punto de vista general, sin discriminar edades.

El juego: fundamento pedagógico en la construcción de propuestas para el desarrollo humano (Restrepo, 2015). Este trabajo de posgrado tiene el objetivo de plantear el juego como fundamento pedagógico para la construcción de propuestas que favorezcan el desarrollo humano, desde perspectivas individuales y sociales. Su aporte a la investigación es fundamental, ya que analiza y destaca la importancia del juego desde un punto de vista más general y global, también con un enfoque filosófico y social.

Juegos de mesa como estrategia para el refuerzo de conceptos del lenguaje musical (Enciso, 2013). Este trabajo de pregrado sistematiza y aplica cuatro juegos de mesa con el objetivo de ampliar las herramientas para reforzar el aprendizaje de la gramática y la teoría musical; logrando además motivar a los alumnos hacia el estudio de este, como aporte significativo del proceso musical integral. Este es uno de los trabajos más importantes para la investigación en cuestión, ya que comparte objetivos y resultados, debido a que el producto de la presente investigación, se considera como un juego de mesa. Su aporte fundamenta el planteamiento del problema, la justificación y la estrategia posteriormente planteada.

Jugando a tocar guitarra (Guaneme, 2013). Este trabajo de pregrado surge de los problemas e inconvenientes en la lectura de partituras y el reconocimiento del diapasón de la guitarra en la Escuela de Formación musical de Tocancipá. Debido a esto se desarrolla una herramienta didáctica, que evidencia los elementos musicales que se requieren para trabajar la funcionalidad del diapasón en la guitarra por medio de números, números romanos, palabras y

colores. Su aporte a la investigación es relevante, ya que desarrolla y pone en práctica ampliamente conceptos como el juego y la iniciación musical.

Influencia del juego didáctico en los procesos cognitivos: Atención, Percepción y Memoria en niños de tercero de primaria (Pérez, 2012). Este trabajo de pregrado propone una propuesta que aporte al desarrollo cognitivo de los sujetos, específicamente a partir de la articulación de los procesos cognitivos básicos del ser humano y la acción de un docente de educación física mediada por el juego didáctico en la educación formal. Tiene un aporte considerable a la investigación ya que enuncia diversos significados del juego, así como características que destacan su importancia.

Propuesta de material didáctico para la iniciación de la lectura musical en la guitarra eléctrica (Alméciga, 2011). Este trabajo de pregrado tiene dos partes, en la primera, se hace un acercamiento a la historia de la guitarra eléctrica, explicando el origen de este instrumento y las modificaciones que ha tenido a lo largo del tiempo. En la segunda se realiza un material didáctico a manera de cartilla, el cual contiene principalmente ochenta ejercicios de lectura melódica y otras herramientas relacionadas a la postura corporal y la teoría musical. Tiene un aporte significativo a la investigación, ya que profundiza ampliamente el concepto de la didáctica y el concepto del juego.

El juego como herramienta pedagógica (Hernández, 2010). Este trabajo de pregrado se enfoca en la manera como la docente busca estrategias pedagógicas para el desarrollo de las competencias de los niños de 1 y 2 años teniendo en cuenta el juego como desencadenante de los procesos de aprendizaje en los niños de la primera infancia. Su aporte a la investigación es significativo, ya que destaca la importancia de la lúdica y el juego.

El juego: Como estrategia didáctica (Salazar, 2006). Este trabajo de pregrado es una investigación teórica que aborda la temática de la actividad lúdica en la Educación Primaria. Su aporte a la investigación es principalmente sobre las posturas teóricas del juego, abarcando diversos autores y destacando la importancia de la labor docente utilizando este mecanismo.

Referentes conceptuales

Para determinar los conceptos teóricos en el campo de la música occidental, que a partir de los testimonios de los maestros de música entrevistados y la experiencia docente del investigador, se han establecido como “básicos”. Se tomaron como referencia varios textos de teoría musical, principalmente los más recientes y los que fueron elaborados por *Berklee College of Music*⁴, considerada una de las mejores escuelas de música en el mundo y la cual ha sido un destacado referente para la educación musical contemporánea. Adicionalmente, se tomó en cuenta el *syllabus*⁵ de esta institución, de manera que se puede establecer concretamente el contenido más actual y primordial que todo estudiante de música debe entender al iniciarse en la música.

Conceptos musicales básicos

Cualidades de sonido

Un sonido se produce cuando un cuerpo u objeto vibra, esta vibración se transmite en forma de ondas sonoras que viajan a través de diferentes medios como el aire o el agua. En el momento que estas ondas entran en contacto con el oído, el cerebro interpreta esta información y finalmente

⁴ Es la universidad privada de música más grande y reconocida del mundo.

⁵ Hace referencia al programa o esquema de un curso académico.

se percibe como un sonido. Por lo tanto, el sonido es la sensación que experimenta una persona cuando las ondas producidas por la vibración de un cuerpo sonoro llegan al oído. Cada sonido se puede diferenciar e identificar, y son las cualidades del sonido las que permiten clasificarlo.

Existen cuatro cualidades:

- La altura: Es la cualidad del sonido que distingue entre sonidos graves y agudos.
- La duración: Es la cualidad del sonido que diferencia entre sonidos largos y cortos.
- La intensidad: Es la cualidad del sonido que distingue entre sonidos fuertes y suaves.
- El timbre: Es la cualidad del sonido que indica qué lo produce.



Ilustración 1. Resumen de las cualidades del sonido. Tomado de López, Palazón y otros, 2019.

Elementos de la música

Existen diversas posturas sobre qué son exactamente los elementos de la música, algunos autores incluyen las cualidades dentro de estos, así como otros también los combinan con los elementos de la partitura. Para este apartado el autor de la investigación ha decidido, como se nombran en Luna (2017), establecer los siguientes:

- *Ritmo*: Es la diferencia de movimiento que resulta de la rapidez o lentitud, de la dilatación o brevedad de los tiempos (De la Fuente, 2007). 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 en metro y en tiempo, la irregularidad de los acentos y la variación de los valores de duración (Latham, 2008).
- *Melodía*: “Resultado de la interacción entre la altura de los sonidos y el ritmo” (Latham, 2008, p. 933). “Sucesión de sonidos de tal manera ordenados según las leyes del ritmo y de la modulación, que produce una sensación agradable al oído” (De la Fuente, 2007, p. 295).
- *Armonía*: “Combinación de sonidos musicales simultáneos que forman acordes y progresiones armónicas” (Latham, 2008, p. 102). “Según los modernos, es una sucesión de acordes [dispuestos] según las leyes de la modulación” (De la Fuente, 2007, p. 86).

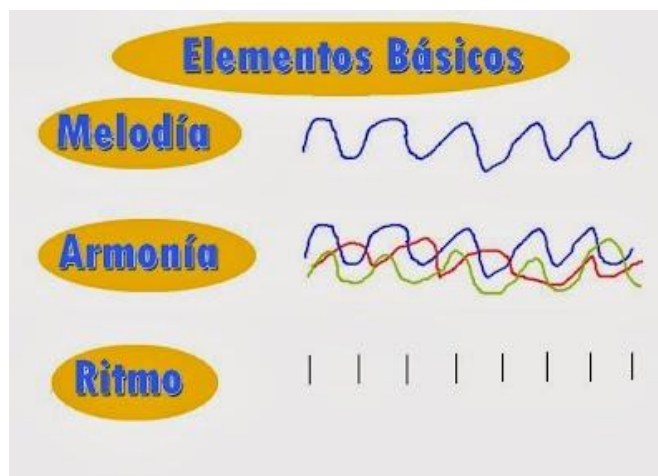


Ilustración 2. Representación gráfica de los elementos básicos de la música. Tomado de <https://sites.google.com/site/analyemn/4-caracteristicas>

“El pentagrama, 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” (De la Fuente, 2007, p. 325).

“En notación musical se refiere a las líneas horizontales y los espacios en los que se escriben las notas musicales. Un signo de clave escrito al comienzo de la pauta determina la altura de una de sus líneas (y, por extensión, de las líneas y espacios restantes), que se hace extensiva a las notas que se escriben sobre ésta. Las notas cuya altura exceda el rango cubierto por las líneas de la pauta se escriben con líneas adicionales” (Latham, 2008, p. 1168).

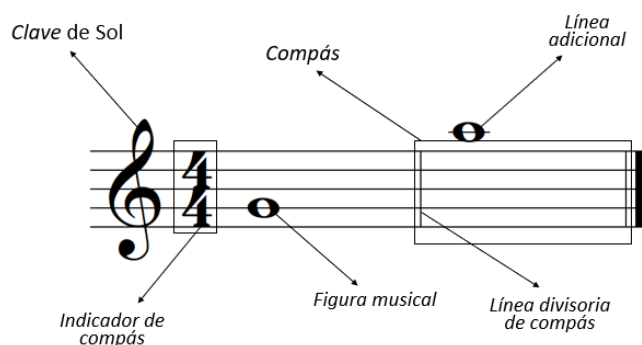


Ilustración 3. Partes del pentagrama. Autoría propia.

El alfabeto musical

Hace referencia a las notas musicales como actualmente se le conocen. Una nota es un signo escrito que representa la altura o duración, o ambas, de un sonido musical. “En la terminología inglesa la palabra “*note*” tiene dos significados adicionales: la tecla de un instrumento de teclado; y el propio sonido producido” (Latham, 2008, p. 1053). Conviene conocer los dos cifrados más utilizados para referirse a las notas musicales en la actualidad:



Ilustración 4. Cifrados del alfabeto musical. Autoría propia.

Las figuras musicales

Cada una de las notas anteriormente mostradas, se puede representar en el pentagrama a través de diferentes figuras musicales. “Además de la posición de las notas, que indica su tono, todas tienen alguna figura determinada que indica su duración o tiempo, es decir, que determina el valor de la nota” (De la Fuente, 2007, p. 439). Cada una de estas figuras tiene su respectivo silencio y un valor numérico representativo.

Nombre de la figura	Figura	Nombre del silencio	Silencio	Valor
Cuadrada		Silencio de cuadrada		
Redonda		Silencio de redonda		1
Blanca		Silencio de blanca		2
Negra		Silencio de negra		4
Corchea		Silencio de corchea		8
Semicorchea		Silencio de semicorchea		16
Fusa		Silencio de fusa		32

Tabla 1. Figuras musicales, silencios y valores numéricos. Tomado de <https://www.escribircanciones.com.ar/teoria-musical/4441-teoria-musical4441-figuras-musicales-html.html>

La métrica

La métrica es la estructura subyacente que se basa en la aparición periódica, normalmente a intervalos regulares, de sonidos u otros elementos acentuados. A pesar de que existe una relación

entre métrica y ritmo, la métrica se ocupa de la forma de los pulsos de un compás, mientras que la rítmica se ocupa de las figuras musicales que lo componen.

El compás

“El compás es la división de la duración o del tiempo en varias partes iguales, lo suficientemente largas para que el oído pueda comprender y subdividir la cantidad, y lo suficientemente cortas para que la idea de una no desvanezca antes del retorno de la otra, y se alcance a percibir su igualdad” (De la Fuente, 2007, p. 136). “Cada una de estas partes iguales se llama también compás; se subdividen en otras partes alícuotas que se llaman tiempos y que se marcan con movimientos iguales de la mano o del pie” (De la Fuente, 2007, p. 137).

El indicador de compás

El indicador de compás es un signo de notación que se escribe al comienzo de una pieza musical, después de la clave y la armadura, también a lo largo de la pieza en momentos en que se necesita indicar un cambio de métrica en la música. Generalmente, consiste en una fracción numérica en la que el denominador (número inferior) muestra la unidad de medida del pulso en relación con la redonda, y el numerador (número superior) indica el número de pulsos contenidos en cada compás (Latham, 2008).

Tipos de compás

Hay diferentes categorías según como varían los valores del indicador de compás. Existen tres tipos de tiempos: simple, compuesta e irregular. Tanto la simple como la compuesta, están

divididas entre binaria, ternaria y cuaternaria. A continuación, una tabla que ilustra cada una de estas categorías.














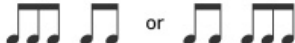
	Time Signature	Beat Value	Beat Grouping
Simple Duple	$\frac{2}{2}$		
Simple Triple	$\frac{3}{8}$		
Simple Quadruple	$\frac{4}{4}$		
Compound Duple	$\frac{6}{16}$		
Compound Triple	$\frac{9}{4}$		
Compound Quadruple	$\frac{12}{8}$		
Complex	$\frac{5}{8}$		

Tabla 2. Tipos de métrica. Tomado de <https://dictionary.onmusic.org/appendix/topics/meters>

Los intervallos

Un intervalo musical es la “diferencia de un sonido a otro, entre lo grave y lo agudo; es el espacio completo que uno de los dos tendría que recorrer para llegar al unísono del otro” (De la Fuente, 2007, p. 244). “Es la distancia entre las alturas de dos notas. Cada intervalo es nombrado de acuerdo con el número de notas de la escala que abarca. De tal manera, do-re (arriba) o do-si (abajo) es una segunda (dos notas), do-mi (arriba) o do-la (abajo) es una tercera (tres notas), y así sucesivamente” (Latham, 2008, p. 786). Los intervallos se dividen según su calificación y su

composición, a continuación, una tabla que explica estas características según cada tipo de intervalo.

INTERVALOS	CLASIFICACIÓN	CALIFICACIÓN	COMPOSICIÓN	
	2da		Disminuida	Unisano
			Menor	Semitono diatónico
			Mayor	Un tono
			Aumentada	Un tono y un semitono cromático
	3ra		Disminuida	Dos semitonos diatónicos
			Menor	Un tono y un semitono diatónico
			Mayor	Dos tonos
			Aumentada	Dos tonos y un semitono cromático
	4ta		Disminuida	Un tono y dos semitonos diatónicos
		Justa	Dos tonos y un semitono diatónico	
		Aumentada	Tres tonos	
5ta		Disminuida	Dos tonos y dos semitonos diatónicos	
		Justa	Tres tonos y un semitono diatónico	
		Aumentada	Cuatro tonos	
6ta		Disminuida	Dos tonos y tres semitonos diatónicos	
		Menor	Tres tonos y dos semitonos diatónicos	
		Mayor	Cuatro tonos y un semitono diatónico	
		Aumentada	Cinco tonos	
7ma		Disminuida	Tres tonos y tres semitonos diatónicos	
		Menor	Cuatro tonos y dos semitonos diatónicos	
		Mayor	Cinco tonos y un semitono diatónico	
		Aumentada	Seis tonos	
8va		Disminuida	Cuatro tonos y tres semitonos diatónicos	
		Justa	Cinco tonos y dos semitonos diatónicos	
		Aumentada	Seis tonos y un semitono diatónico	

Tabla 3. Intervalos musicales. Tomado de <https://www.escribircanciones.com.ar/teoria-musical/4442-teoria-musical4442-intervalos-musicales-html.html>

Las triadas

Una triada es un acorde de tres notas. Su forma básica consiste en una “raíz” o “fundamental” con otras dos notas que forman intervalos superiores de tercera y quinta respecto a ésta, conformando así dos intervalos de tercera sobrepuestos. Si el intervalo de tercera inferior es mayor y el superior es menor, el acorde es una triada mayor; si la tercera inferior es menor u la superior es mayor, la triada es menor; si las dos terceras son mayores, la triada es aumentada; y si

las dos terceras son menores, la triada es disminuida. A continuación, una gráfica que ilustra estas características.

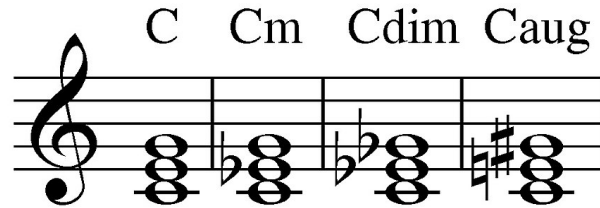


Ilustración 5. Tipos de triadas. Tomado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Tr%C3%ADada_\(m%C3%BAsica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Tr%C3%ADada_(m%C3%BAsica))

Tonalidad

La tonalidad es “la relación establecida entre una serie de sonidos con uno principal llamado tónica, el cual rige la función de los demás. La tonalidad nace a partir de la construcción de la escala mayor natural y a partir de esta las diferentes tonalidades existentes como lo muestra este círculo de quintas, estableciendo las diversas armaduras” (Luna, 2017, p. 16).

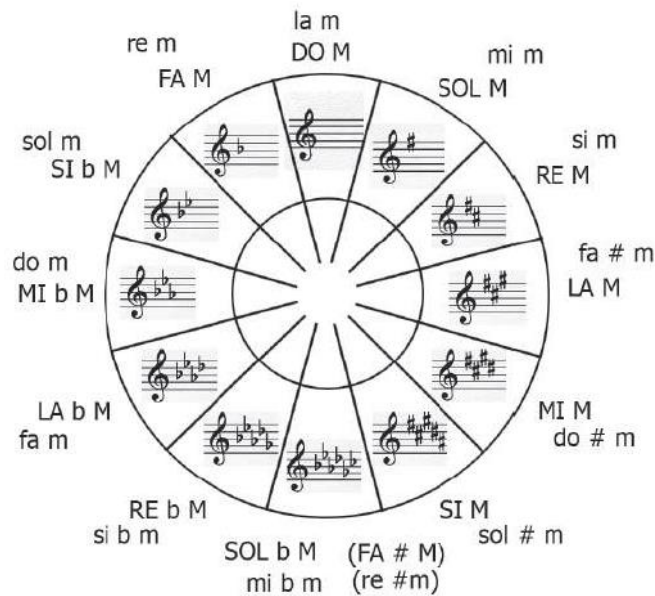


Ilustración 6. Círculo de quintas. Tomado de Luna (2017).

También se puede afirmar que la tonalidad es un

“sistema de organización de la altura de las notas en el que los elementos guardan entre si un orden jerárquico de mayor a menor importancia; rige la construcción del discurso musical de la cultura occidental. Todos los sistemas tonales tienen en común el concepto de que la música progresa alejándose y regresando a las notas fundamentales, que son las que rigen la importancia relativa de todos los sonidos de una composición musical” (Latham, 2008, p. 1115).

Escalas

Una escala “es el nombre otorgado a la sucesión diatónica de las siete notas” (De la Fuente, 2007, p. 207). La escala se forma sea con una selección o con todas las notas características de la música de un periodo, cultura o repertorio determinados. La función básica de las escalas es definir y regular las alturas que conforman una interpretación o una composición. Las escalas sirven también al músico como ejercicios para mejorar la técnica de ejecución y de comprensión de la música (Latham, 2008).

Las escalas más básicas son las siguientes:

- Escala mayor natural: “es una escala de 7 sonidos, se construye conservando distancias de tonos completos a excepción del 3ro al 4to grado y del 7mo al 8vo” (Luna, 2017, p. 16).

Escala de Eb

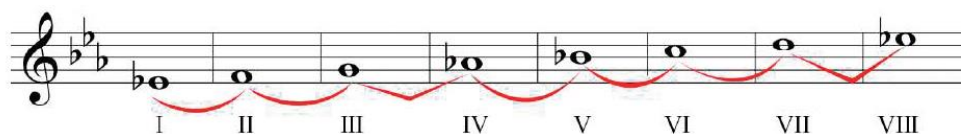


Ilustración 7. Ejemplo de escala mayor. Tomado de Luna (2017).

- Escala menor natural: “es una fuente completamente relativa a la escala mayor, se construye sobre el sexto grado de la escala mayor usando todos sus sonidos diatónicos considerando la rotación de los grados respectivamente” (Luna, 2017, p. 17).

Escala de Cmi

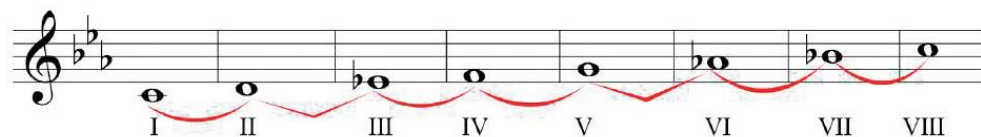


Ilustración 8. Ejemplo de escala menor. Tomado de Luna (2017).

- Escala menor armónica: “a diferencia de la escala menor natural tiene la séptima mayor” (Luna, 2017, p. 17).

Escala de Cmi armónica

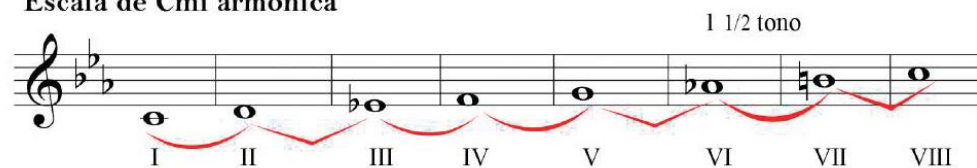


Ilustración 9. Ejemplo de escala menor armónica. Tomado de Luna (2017).

- Escala menor melódica: “tiene como punto de partida a la menor armónica, a partir de esta el sexto grado pasará de ser menor a mayor” (Luna, 2017, p. 17).

Escala de Cmi melódica

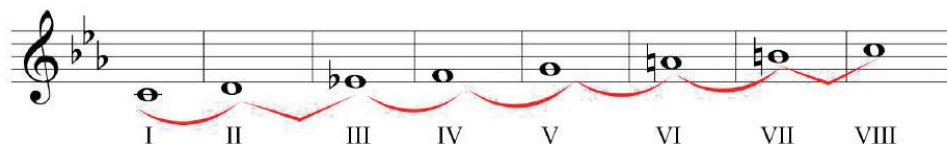


Ilustración 10. Ejemplo de escala menor melódica. Tomado de Luna (2017).

- Escala hexáfona: “como su nombre lo indica, la escala hexáfona es una escala compuesta por tan solo seis sonidos. Esta escala tiene la característica de contener distancias de un tono entre cada sonido” (Luna, 2017, p. 18).

Escala de C hexáfona



Ilustración 11. Ejemplo de escala hexáfona. Tomado de Luna (2017).

- Escala dominante de 8 notas: “la escala dominante de 8 notas se caracteriza por poseer b9 y #9, razón por la cual tiene 8 sonidos. Para construir esta escala, partimos de una tónica y luego construimos la escala a partir de la fórmula de semitono, tono, semitono, tono, etc.” (Luna, 2017, p. 18).

Escala de C dominante de 8 notas

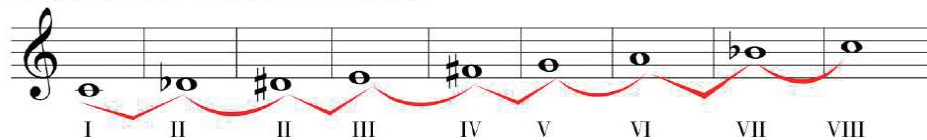


Ilustración 12. Ejemplo de escala dominante de 8 notas. Tomado de Luna (2017).

- Escala disminuida de “8 notas: tiene la fórmula inversa a la dominante de 8 notas. La otra particularidad de esta escala es que posee doble 7ma (7° y MA7)” (Luna, 2017, p. 18).

Escala de C disminuida de 8 notas

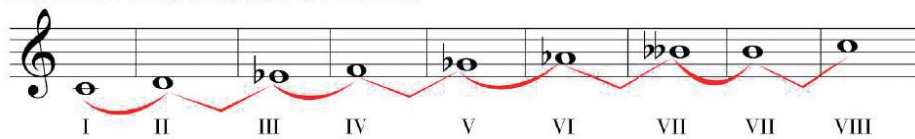


Ilustración 13. Ejemplo de escala disminuida de 8 notas. Tomado de Luna (2017).

Construcción de acordes

Los acordes más básicos son los que están contruidos por 3 notas diatónicas a la escala correspondiente, las cuales están divididas por intervalos con clasificación de 3ra y su composición varía según la escala de donde provienen. A continuación, un ejemplo de los acordes que se derivan a partir de la escala de do mayor:

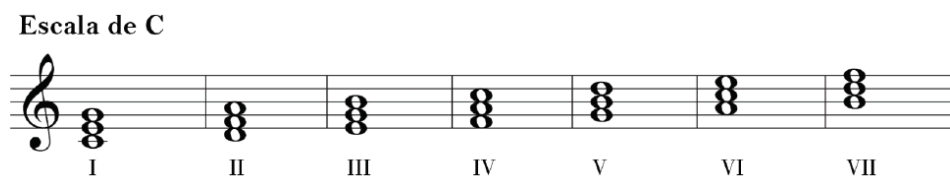


Ilustración 14. Ejemplo de acordes pertenecientes a una escala mayor. Tomado de Luna (2017).

Metodología de investigación

Para este trabajo se utilizaron dos referentes principales: el primero es Barriga (2012), ya que sus contenidos están enfocados a la investigación en educación artística, es pertinente, debido a que la educación musical está dentro de ese ámbito. La estructura del trabajo está basada enteramente en la guía que este libro aporta, los elementos más característicos de este método a diferencia de otros, son la caracterización del estado del arte, la definición de términos y el tipo de investigación. El segundo referente es Hernández, *et al* (2010), a pesar de ser un manual más amplio y general en materia de metodología de la investigación, suministra recursos fundamentales de los cuales se aplican conceptos en el tipo y el enfoque de la investigación.

La investigación

A partir de Barriga (2012) podemos destacar dos clasificaciones de investigación generales en el ámbito de la educación artística: la *investigación formativa* y la *investigación pura*.

Mediante la investigación formativa se genera información ya conocida dentro del área o disciplina. Convoca a estudiantes y profesores para que, en la búsqueda de solución a problemas, se inicien y ejerciten en el uso de un método científico determinado. Puede realizarse dentro o fuera del aula; como estrategia de aprendizaje por descubrimiento; para terminar de formular o estructurar problemas; para buscar indagar, revisar, y recoger datos; analizar, interpretar, y enunciar soluciones, y para construir conocimiento, aunque sea ya existente (Barriga, 2012, p. 45).

Para la presente investigación se toma como punto de partida la *investigación formativa*, debido a que la *investigación pura* “se caracteriza por la generación sistemática de conocimientos nuevos que desplazan las fronteras de una disciplina” (Barriga, 2012, p. 46), lo cual implica un nivel de investigación que sale de los alcances y productos que este trabajo contiene, esta segunda categoría de investigación es recomendada para realizarse en estudios de doctorado o postdoctorado.

Tipo de investigación

La presente investigación es catalogada como *investigación aplicada*, ya que como afirma Barriga (2012):

Se realiza de tal forma que el investigador incluye sugerencias prácticas para aplicar los resultados de un estudio a una situación de enseñanza o aprendizaje. El foco de un estudio de este tipo es presentar sugerencias prácticas para utilizar los resultados. Usualmente se trata de un proyecto práctico que puede llevarse directamente al aula de clase (p. 46).

Sin embargo, desde un punto de vista más general se puede denominar como *investigación acción*, debido a que como afirman Hernández, *et al* (2010), “la finalidad de la investigación-acción es resolver problemas cotidianos e inmediatos y mejorar prácticas concretas” (p. 509).

Adicionalmente, Barriga (2012) afirma que la investigación acción está emprendida por profesionales que buscan mejorar su propia práctica, además asegura que comparte con la música el enfoque de solucionar problemas prácticos, “para los cuales no existe una sola respuesta correcta y ambos evocan el conocimiento que va más allá del hecho” (p. 147).

En este caso específico se procura mejorar la práctica docente y el aprendizaje de la teoría musical básica, a través de una herramienta didáctica que se puede aplicar directamente en las clases de música. Los tipos de investigación resultan variables según el autor que se tome como referencia, a tal punto que existen varias denominaciones y características en la literatura de la metodología para cada clasificación. Para evitar confusiones, el presente trabajo se estableció bajo técnicas específicas para la investigación en educación artística.

Enfoque de la investigación

El enfoque de esta investigación es *cualitativo*. “Parte de una idea, que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica” (Hernández, *et al*, 2010, p. 46).

Los investigadores cualitativos no se aproximan a los problemas con un método preestablecido. En lugar de ello, diseñan múltiples métodos, por consiguiente, pueden ser metodológicamente flexibles, respondiendo a las acciones y significados de la persona o grupo que están estudiando (Barriga, 2012, p. 143).

Entre otras características importantes se puede destacar que en estudios cualitativos no se prueban hipótesis, sino que estas se generan durante el proceso y van refinándose a medida que se recolectan datos, cabe resaltar que este enfoque usa métodos de recolección no estandarizados, no se efectúan mediciones numéricas, lo cual implica que el análisis no es estadístico. Los

instrumentos de recolección de información pueden ser abiertos y la información recolectada puede ser de carácter verbal, escrita o visual. El enfoque cualitativo evalúa el desarrollo natural de los sucesos, no hay manipulación ni estimulación con respecto a la realidad.

Instrumentos de recolección de información

En la presente investigación se realizó una extensa revisión bibliográfica en la cual hubo consulta de: artículos indexados y no indexados, trabajos de pregrado y posgrado, y libros de texto tanto físicos como virtuales. Adicionalmente, se hizo una serie de entrevistas, las cuales tienen preguntas enfocadas a la discusión sobre el problema de la investigación, la justificación y los objetivos propuestos.

- Revisión bibliográfica: Para la búsqueda de los artículos se usaron bases de datos de todo tipo, a continuación, se enlistan las más relevantes: Google Scholar, Microsoft Academic Search, Dialnet, Redalyc, Scielo, entre otras. Asimismo, para rastrear los trabajos de grado más relevantes, se consultaron los repositorios institucionales de las universidades más representativas del país teniendo en cuenta las palabras claves de la investigación, a continuación, algunas de las más destacadas: Universidad Pedagógica Nacional, Universidad Nacional, Pontificia Universidad Javeriana, Universidad de los Andes, Universidad Sergio Arboleda, entre otras.
- Entrevista: Debido a la coyuntura actual que se está viviendo a nivel mundial por la pandemia, para actuar de acuerdo con los protocolos establecidos y evitar posibles contagios, ninguna entrevista se realizó de manera presencial. Todas las entrevistas fueron estructuradas o cerradas, y se realizaron virtualmente, a través de la herramienta de

mensajería instantánea llamada *Whatsapp*. Los principales temas principales fueron la teoría musical y el juego como herramienta didáctica.

Se escogieron maestros licenciados en música o áreas afines, que preferiblemente tuvieran o estuvieran cursando el nivel de posgrado, además de contar con amplia experiencia profesional como docentes de música. Las entrevistas fueron de carácter individual, se usaron preguntas previamente preparadas, se fijó un tiempo aproximado de 20 minutos para efectuarlas, se tuvo en cuenta que la persona entrevistada contara con la disponibilidad y estuviera situado en un lugar cómodo para responder cada pregunta, por último, se agendó cada entrevista con debida anticipación.

Resultados de la entrevista

Obedeciendo al enfoque cualitativo, se recolectaron perspectivas y puntos de vista de los participantes (como emociones, experiencias y otros aspectos subjetivos), las respuestas se recibieron en su totalidad de manera verbal. A continuación, se exponen las principales deducciones que se concluyeron luego de analizar cada una de las respuestas señaladas por los entrevistados.

Perfiles de los entrevistados:

- **Andrés Santana**, Lic. Educación Básica con énfasis en Educación Artística. Esp. Aplicación de TICs para la enseñanza. Tesista en Mg. Tecnologías digitales aplicadas a la enseñanza. 10 años de experiencia como docente de áreas artísticas en instituciones privadas y 5 años como docente en instituciones públicas.

- **Tatiana Cruz**, Lic. Música. Tesista en Mg. TICs aplicadas a la educación. 3 años de experiencia como docente del SENA
- **Laura Saavedra**, Lic. Música. 8 años de experiencia docente en jardines infantiles, academias musicales, el Instituto de Cultura y Turismo de Cajicá y actualmente es docente de técnica vocal en la Universidad Cooperativa de Colombia.
- **Laura Montenegro**, Lic. Música. 3 años de experiencia como docente de los procesos corales en la Casa de la Cultura de Mosquera.
- **Cristian Torres**, Lic. Música. 2 años de experiencia docente en la Casa de la Cultura de Mosquera, actualmente trabaja en la Institución para el Trabajo Humano como docente de Técnico en Música.

¿En algún momento de su carrera desde que tuvo su primer acercamiento con la música, ha tenido dificultades para abordar la teoría musical?

Absolutamente todos los maestros entrevistados aceptaron haber tenido dificultades en el aprendizaje o desarrollo de contenidos referentes a la teoría musical. Se usaron palabras como traumatismo, frustración, falta de pedagogía docente, información confusa e inseguridad. Adicionalmente, todos coincidieron en que estas dificultades se presentaron principalmente en las etapas iniciales de sus estudios.

“Muchos profesores, aunque tienen la técnica del instrumento y saben cómo enseñarlo, digamos que la teoría no la tienen tan clara, o a la hora de enseñarla, no saben cómo” (C. Torres, comunicación personal, 24 de abril de 2020). “Comenzar la lectura fue algo tortuoso, y fue más tortuoso porque el maestro que me dictaba solfeo en ese momento me hacía sentir profundo miedo

e inseguridad, y eso hizo más difícil todavía el proceso” (L. Montenegro, comunicación personal, 24 de abril de 2020).

¿Es importante aprender teoría musical desde el primer momento en el que se estudia un instrumento musical?

Para esta respuesta, se recolectaron opiniones opuestas, un grupo de maestros apoyan que es primordial abordar el instrumento desde la práctica más que desde la teoría; mientras que otros destacan que es importante optar por el recurso teórico desde el principio. “Es muy importante, porque la teoría musical lo que busca es ahorrar caminos, uno puede aprender muchas cosas de manera empírica, pero se va a demorar más en entender conceptos y llegar a apropiarlos” (C. Torres, comunicación personal, 24 de abril de 2020).

“Yo siento que, al venderles inicialmente la teoría y sólo la teoría a los estudiantes, les frustramos ese interés que es el tocar” (D. Montenegro, comunicación personal, 24 de abril de 2020). “Cuando enseño, siento que no es importante la teoría musical en un primer momento, de iniciación [...] es importante cuando es ya un nivel más avanzado” (L. Saavedra, comunicación personal, 24 de abril de 2020). “Muchas universidades, muchos conservatorios, se enfocan en la teoría, pero no se enfocan en preparar a músicos que sean *audio-perceptivos* que sean prácticos, porque es que la música es totalmente práctica” (T. Cruz, comunicación personal, 25 de abril de 2020).

¿Considera que la teoría musical es un tema atractivo para un estudiante de música?

¿Por qué?

Se presentaron opiniones diversas para esta pregunta. Una primera postura, es que depende del tipo de estudiante, si es de colegio, o de universidad, varía qué tan atractivo es el tema de la teoría “Pues depende del contexto, si es un estudiante que va a estar ligado estrechamente a la música, tiene que parecerle atractivo y va a volverse una necesidad” (A. Santana, comunicación personal, 24 de abril de 2020); Una segunda postura, apoya que la teoría si es atractiva “Sin duda, la teoría es atractiva para los estudiantes porque les ayuda a responderse preguntas, de cómo es lo que hace el instrumento, cómo funciona y por qué” (C. Torres, comunicación personal, 24 de abril de 2020).

La última postura indica que la responsabilidad es completamente del profesor “Si yo creo que, si puede ser muy atractivo en la medida que se le explique al estudiante el por qué, y para qué le funciona en la ejecución de su instrumento, lastimosamente siento que la falla como tal no es el contenido sino la manera en que se propone y expone el contenido” (D. Montenegro, comunicación personal, 24 de abril de 2020). “Lo más importante es cómo se aborden las temáticas, cómo se aborden los ejercicios, creo que depende del profesor.” (L. Saavedra, comunicación personal, 24 de abril de 2020).

¿Qué contenidos específicos considera que son básicos dentro de la enseñanza de la teoría musical?

Para esta respuesta todos los entrevistados, aunque nombraron diversas temáticas, todas coinciden con lo indicado por la bibliografía y lo expuesto en el marco teórico. “Me parece muy importante todo lo que tiene que ver con la parte rítmica, duración de figuras silencios [...] lectura

simple, ejercicios de escritura simple” (A. Santana, comunicación personal, 24 de abril de 2020). “Que se pueda entender la música en sus tres fundamentos: melodía, armonía y ritmo, en cuanto a lo melódico las escalas, entender las distancias de los intervalos, dominar las alteraciones, conocer las tonalidades” (C. Torres, comunicación personal, 24 de abril de 2020). “Para mí los contenidos básicos tienen que ser la lectoescritura, cómo leer una partitura, el reconocimiento auditivo, la armonía” (D. Montenegro, comunicación personal, 24 de abril de 2020).

¿Cuáles cree que son los principales vacíos teóricos que tiene un estudiante en sus estudios musicales?

A pesar de que cada entrevistado ha tenido una experiencia distinta, debido a la población con la que ha trabajado y los instrumentos o materias que ha impartido. Hay unos vacíos relevantes que se pueden destacar. “En cuanto a la experiencia que he tenido los vacíos más recurrentes en los estudiantes que he tenido a mi cargo son los que tienen que ver con la lectura del pentagrama, no conocer la métrica, el ritmo ni como se ubican las notas en el pentagrama.” (C. Torres, comunicación personal, 24 de abril de 2020). “Yo considero que más la parte de la armonía, siento que hace falta conocimiento armónico para poder hacer arreglos, composiciones de una manera más consciente” (L. Saavedra, comunicación personal, 24 de abril de 2020). “Desde mi experiencia, creo que los vacíos que se ven más en los estudiantes son en la parte de la armonía funcional, de la cuestión de las escalas, los acordes y las funciones armónicas” (T. Cruz, comunicación personal, 25 de abril de 2020).

¿Cree usted que el juego es un mecanismo eficiente para enseñar teoría musical básica?

¿Por qué?

Al igual que la primera pregunta, todos los entrevistados coincidieron en que el juego es una herramienta idónea para transmitir la teoría musical, a continuación, opiniones varias: “Muchos teóricos basados en la lúdica han demostrado que el juego es una excelente herramienta para aprender cualquier tipo de conocimiento y teoría” (A. Santana, comunicación personal, 24 de abril de 2020). “Creo que el mecanismo es eficiente para enseñar teoría musical y también cualquier otra disciplina porque cuando se estudia con el juego se activan diferentes emociones y para la persona es más fácil recordar los conceptos debido a las diferentes emociones que sintió” (C. Torres, comunicación personal, 24 de abril de 2020).

“Es completamente eficiente porque se pueden introducir diferentes contenidos y los estudiantes al estar jugando no sienten que sea una actividad rígida, entonces se hace muy placentero el aprendizaje” (L. Montenegro, comunicación personal, 24 de abril de 2020). “Me parece que el juego es algo muy importante porque hay distintos tipos de juego, por lo tanto, hay muchas aplicaciones de este para distintas temáticas que se quieran abordar” (L. Saavedra, comunicación personal, 24 de abril de 2020).

¿Considera que el juego es una herramienta didáctica que sólo es efectiva con niños?

¿Por qué?

Para esta última pregunta, todos los entrevistados coincidieron en que el juego es una herramienta didáctica que funciona y aplica para todas las edades sin excepción. “La lúdica es una

herramienta motivacional que, en cualquier ámbito, disciplina, estadio, puede ser utilizado tanto con niños, jóvenes o adultos [...] esa motivación logra que los aprendizajes sean realmente significativos” (A. Santana, comunicación personal, 24 de abril de 2020). “El juego es efectivo en todas las edades, pues es algo inherente en el ser humano, es esencial, todo el tiempo nosotros buscamos jugar, aunque los adultos tengan actividades diferentes a los niños, buscamos entretenimiento” (C. Torres, comunicación personal, 24 de abril de 2020).

“Yo siento que el juego se puede utilizar en cualquier etapa de la vida, yo particularmente lo trabajo mucho en las agrupaciones corales de adultos y adultos mayores porque aparte de que los ayuda a relajarse, les ayuda a comprender conceptos rítmicos, conceptos de afinación, aprender notas musicales y realmente hace que el aprendizaje de ellos sea mucho más interesante” (L. Montenegro, comunicación personal, 24 de abril de 2020). “Siento que debe enfocarse para todas las edades, porque el juego es un momento de diversión en medio de la emoción, de sentir, pues estoy dejándolo en la memoria corporal, tiene que ser para todos” (T. Cruz, comunicación personal, 25 de abril de 2020).

Caracterización de la población

Para poder establecer la población a la que está dirigida la estrategia didáctica, primero hay que definir a partir de qué edad se puede hacer partícipe de esta, y posteriormente, ajustarla teniendo en cuenta los objetivos y propósitos de la investigación. Como se indica más adelante en la propuesta metodológica, se emplea el juego didáctico como referente para realizar los diseños y herramientas lúdicas.

Este tipo de juego se encuentra dentro de la categoría de *juego de reglas*, el primer punto de referencia lo establece Salazar (2015) constatando que, a partir de los 7 años, un niño puede participar en juegos de reglas. Ruíz (2017) afirma que hasta los 7 años aún se presenta una etapa

preoperacional en la cual el lenguaje acelera rápidamente y los niños cada vez tienen una mayor habilidad para utilizar diferentes símbolos que representan objetos, de manera que los juegos fundamentalmente son *simbólicos*.

Sin embargo, en experiencias propias del autor como docente, se ha notado que, a esta edad, los niños aún carecen de paciencia y capacidad de atención para obedecer y comprender la importancia de las normas, debido a que podría no parecerles tan divertido acatarlas, e incluso quieren proponer e imponer las suyas propias. Sin duda, el ejercicio estimula activamente la participación y creatividad, pero no es factible para los propósitos de la investigación.

Como se describe en la justificación, la motivación para proponer las herramientas que abarcan la presente metodología, es que los estudiantes de música que deseen escalar formalmente sus estudios de manera profesional puedan cimentar un conocimiento sólido de la teoría musical básica. Adicionalmente, se tiene en cuenta la gran variedad de material didáctico que existe en la actualidad para la población infantil, por lo cual, el trabajo se encuentra dirigido hacia adolescentes y adultos jóvenes (aproximadamente entre los 12 y 20 años).

Propuesta metodológica del autor

Luego de haber establecido los conceptos básicos de la teoría musical y de haber identificado a través de los instrumentos de recolección de información, los posibles vacíos teóricos más relevantes que tienen los estudiantes en la actualidad. Se procede a plantear una metodología de enseñanza cuya base fundamental sea el juego, la cual más adelante se encuentra materializada con herramientas concretas.

Categorías de juego

Marín (2018) afirma “Estoy convencida de que el juego como metodología y estrategia, esencia de lo lúdico, puede transformar de forma radical y disruptiva el proceso de la enseñanza y del aprendizaje” (p. 12). Esta autora en su libro “¿Jugamos?” busca argumentar por qué el juego tiene la capacidad de mejorar sustancialmente la educación, y por qué el juego es la mejor forma de aprender. A continuación, se presenta una gráfica que muestra los diferentes tipos de juegos según su capacidad de promover la sensación de estar jugando, y cuáles son más adecuados para cambiar comportamientos o para trabajar competencias.

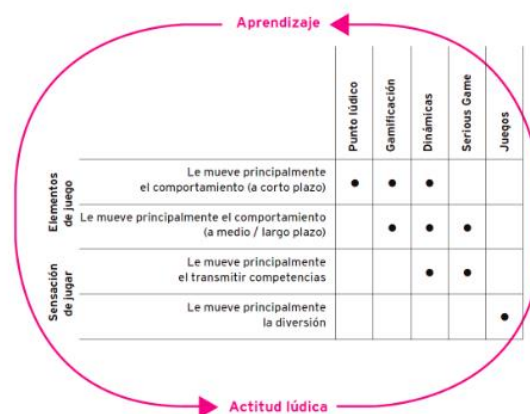


Ilustración 15. Gráfico comparativo de unidad y predominancia. Tomado de Marín (2018).

El juego, desde su naturaleza, no tiene ninguna finalidad fuera de sí mismo, su principal propósito es el disfrute de quien lo juega. Pero, el autor de la presente investigación tiene la intención de usarlo como un medio de motivación, transmisión de conocimientos y desarrollo de competencias. Dentro de la gráfica podría establecerse como un *juego serio*, sin embargo, la diversión que suministra la naturaleza del juego también es relevante para mantener la motivación en pie. Por lo tanto, la propuesta metodológica se fundamenta sobre el *juego didáctico* y la *gamificación*.

El juego didáctico

Chacón (2008) afirma que en el juego didáctico deben destacar tres elementos: El objetivo didáctico, es el que precisa el juego y su contenido; las acciones lúdicas, estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de enseñanza y aumentan la atención de los alumnos; y las reglas del juego, son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas. El juego didáctico también debe tener unas características específicas: intención didáctica, objetivo didáctico, reglas, limitaciones y condiciones, número de jugadores, edad específica, diversión, tensión, trabajo en equipo y competición.

Gamificación

Con el fin de que el estudio de la teoría musical sea más atractivo para los estudiantes de música, la metodología debe apropiarse elementos y diseños propios de los juegos, los cuales permiten que éstos sean atractivos, y en ocasiones, adictivos. De manera que los contenidos a enseñar, que se encuentran en contextos no lúdicos adquieran características específicas como:

mecánicas basadas en juegos, estética, pensamiento lúdico, acciones, promoción del aprendizaje y resolución de problemas.

Características fundamentales

Una vez se ha definido el tipo de juego que se va a aplicar y las características específicas que posteriormente se van a documentar y describir en cada una de las actividades, se procede a presentar los pilares sobre los cuales se fundamentan las herramientas didácticas:

- Motivación intrínseca: a pesar de que los juegos tienen un objetivo entorno al proceso de enseñanza-aprendizaje o entrenamiento, es importante que la recompensa primordial para el estudiante sea el disfrute de estar jugando, el cual le facilite asumir los retos y esfuerzos que se requieren para alcanzar determinadas metas, pero sin perder el deseo de querer jugar, porque es gratificante en sí mismo (Marín, 2018).
- El espacio liminal: se trata de un lugar imaginario o material, que les ofrece libertad y seguridad a los participantes de determinada actividad lúdica, sin aislarlos de la realidad, pero facilitando la motivación intrínseca (Huizinga, 2000).
- La competencia: tanto la que se puede establecer consigo mismo, como la que se realiza jugando en conjunto con uno o más compañeros, poniendo a prueba sus habilidades adquiridas.
- El logro: hace referencia a alcanzar los objetivos propuestos en cada una de las actividades, las cuales evidencian el desarrollo de una habilidad o conocimiento concreto.
- El flujo de conciencia: o también llamado *flow*, en el contexto educativo hace referencia al equilibrio del nivel adecuado de dificultad de las actividades según la población objetivo,

no pueden ser demasiado fáciles porque se tornan aburridas, ni tampoco demasiado difíciles, porque generan frustración.

- Las emociones positivas: divertirse y disfrutar la experiencia de juego.
- El azar: a pesar de que las habilidades y destrezas cumplen un papel importante para definir quién es el ganador, el componente de la suerte es relevante para brindar situaciones impredecibles que se desprendan ligeramente del propósito meramente educativo, propiciando condiciones de igualdad e incertidumbre.
- Las mecánicas: se trata de los movimientos que deben hacer los jugadores, para esta metodología están presentes el uso de las manos y la voz principalmente, ya que se manipulan objetos físicos y se interacciona hablando o cantando, teniendo en cuenta los contenidos a trabajar.
- Las reglas: cada juego debe tener reglas específicas para cumplir los objetivos propuestos y conservar el orden, de manera que se pueda aprender fácilmente y reiterar su proceso.
- Los componentes físicos: esta metodología, inicialmente está diseñada para aplicarse de manera presencial, para aplicar directamente en el aula de clase, por lo tanto requiere objetos con los que se deben interactuar.
- La estética: el diseño de los objetos debe ser atractivo y llamativo, para que los jugadores tengan interés y se sientan motivados durante el aprendizaje y la interacción con los juegos.
- La repetición: un aspecto fundamental para que se desarrollen correctamente las habilidades que se desean aprender o mejorar.
- La retroalimentación: al momento de aplicar los juegos, es importante escuchar la opinión de los jugadores para mejorar constantemente y optimizar las herramientas didácticas.

Características prescindibles

Luego de haber descrito las bases fundamentales para la estrategia didáctica, es importante describir los aspectos que a pesar de que en ocasiones hacen parte del juego, no son indispensables o necesarias para las actividades y herramientas propuestas más adelante:

- Motivación extrínseca: se trata de los refuerzos externos a la ejecución de la actividad, con el objetivo de manipular o modificar el comportamiento de los participantes. Por ejemplo: medallas, trofeos, recompensas, calificaciones, entre otros (Marín, 2018).
- El disparador: se trata de una acción o llamada que incita a los estudiantes a participar en una actividad, puede ser producida por una sorpresa, reto, entre otros (Marín, 2018).
- La improvisación: los juegos planteados dentro de su diseño y propósito tienen limitaciones y reglas que se deben cumplir, de manera que se pueda constatar su componente pedagógico.
- La narrativa: numerosos juegos cuentan con historias, para generar vínculos emocionales y generar mayor empatía con los personajes o escenarios, pero esta metodología únicamente busca plantear actividades concretas e inmediatas que estimulen destrezas específicas.

La estrategia didáctica

Después de haber realizado la investigación y de haber establecido la propuesta metodológica, ahora se procede a exponer y describir con detalle el diseño de los productos que tienen como objetivo principal, evidenciar la metodología de enseñanza y mitigar los elementos descritos en el planteamiento del problema.

Diseño de juego

Hasta el momento, se han mencionado diferentes categorías y aspectos teóricos respecto al juego, pero en este caso, se va a especificar bajo qué modalidad están diseñados los recursos, según la mecánica y la dinámica de su funcionamiento. Se trata de juegos de mesa, más concretamente, juegos de cartas o naipes.

Los naipes son formas planas, normalmente rectangulares (de papel, cartulina, plástico, entre otros materiales) los cuales llevan impresas figuras, números y/o objetos por un lado (parte frontal), y una ilustración uniforme por el otro (parte trasera). Generalmente, se construye una baraja con una cantidad determinada de cartas, dependiendo de los juegos o actividades que se busca realizar con esta.

Las cartas atraen la atención del participante y, por lo tanto, despiertan la curiosidad de conocer el funcionamiento, para jugar, resolver los retos que conlleva y posteriormente, reiniciar el proceso de manera que desee mejorar su desempeño. Dependiendo de las figuras de las cartas, las reglas de juego y la dificultad, se trabajan distintas partes del cerebro (Delgrosso, 2003).

Diseño de las cartas

Ahora se procede a exponer el diseño de las cartas⁶ con las cuales se pueden trabajar los juegos didácticos propuestos más adelante. A continuación, se muestra el prototipo diseñado para trabajar los apartados de elementos de la música, notación, intervalos, triadas, tonalidad y escalas. Estos diseños conforman la baraja de cartas cifradas.

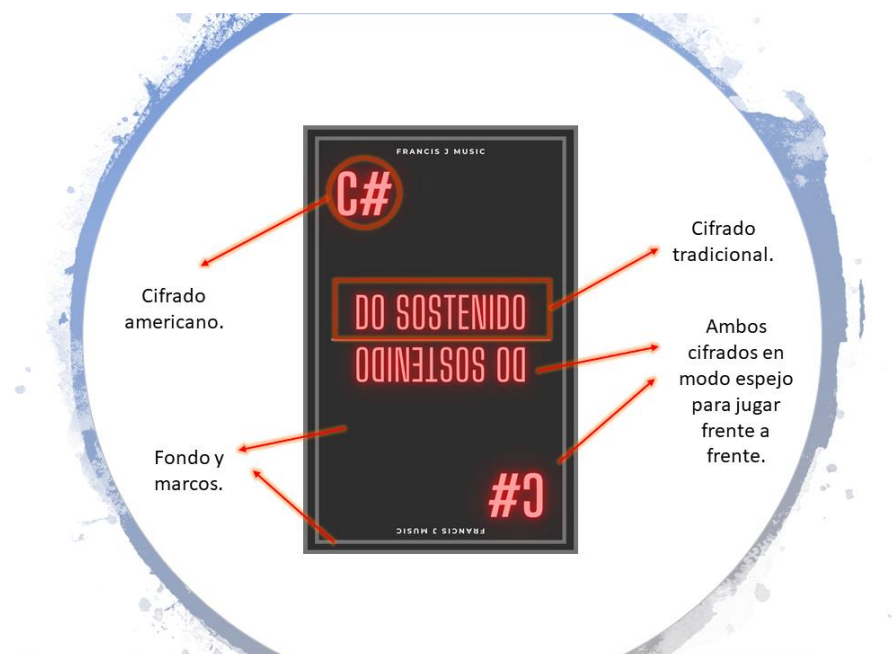


Ilustración 16. Descripción y diseño general del prototipo de carta cifrada. Autoría propia.

La baraja contiene todas las notas musicales, las cuales están divididas en cuatro colores por cada nota, y tiene tres tipos de notas: naturales, sostenidos y bemoles. Se ha distribuido así, para poder ejecutar los juegos de forma cómoda y óptima, basándose en la cantidad de cartas repetidas en el naipe tradicional de cartas que contiene picas, tréboles, corazones y diamantes.

⁶ Absolutamente todos los diseños mostrados en esta sección fueron fabricados por el autor, utilizando la herramienta: www.canva.com



Ilustración 17. Ejemplo de colores en las caras. Autoría propia.

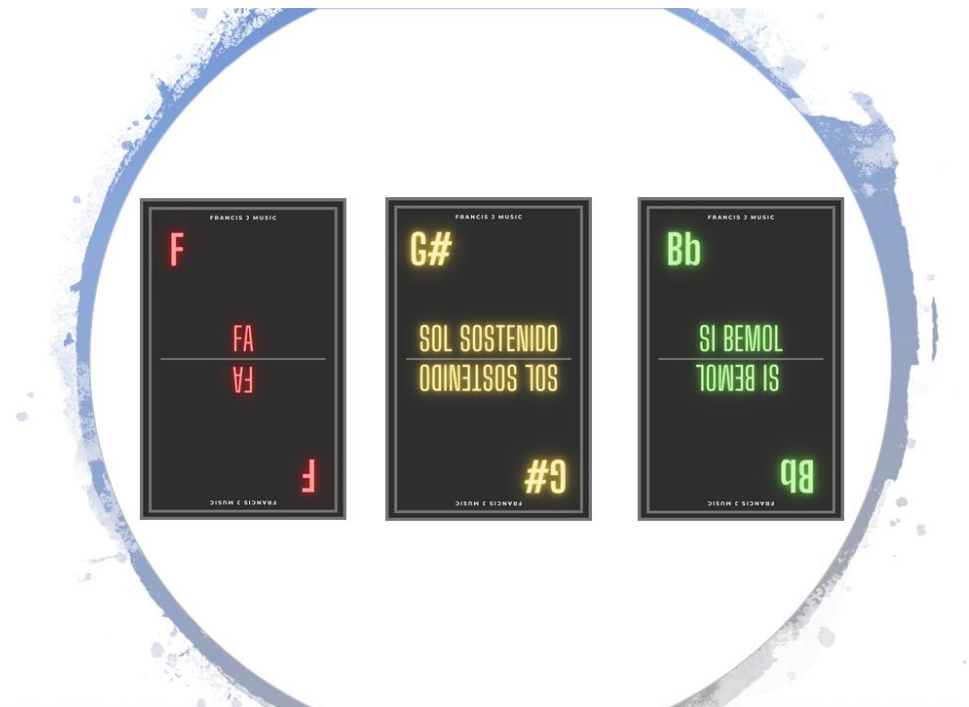


Ilustración 18. Ejemplo de tipos de notas en las cartas. Autoría propia.

Adicionalmente, también se realizó un diseño uniforme para la parte trasera de todas las cartas, el cual para la entrega del presente trabajo tiene el logotipo de la marca personal del autor. Basándose en los naipes tradicionales, también se han diseñado comodines con el fin de dinamizar y fomentar el aspecto del azar en cada uno de los juegos, para el diseño se utilizaron los símbolos de sostenido, bemol y becuadro.



Ilustración 19. Ejemplo de comodines en las cartas. Autoría propia.



Ilustración 20. Ejemplo de parte trasera de las cartas. Autoría propia.

Luego de haber mostrado la baraja de cartas cifradas, ahora se procede a mostrar la baraja de cartas de pentagrama, con la cual, no sólo se pueden aplicar los mismos juegos planteados para la baraja cifrada, sino que también se pueden desarrollar los aspectos teóricos de: partes del pentagrama, además de reconocimiento y lectura de notas.

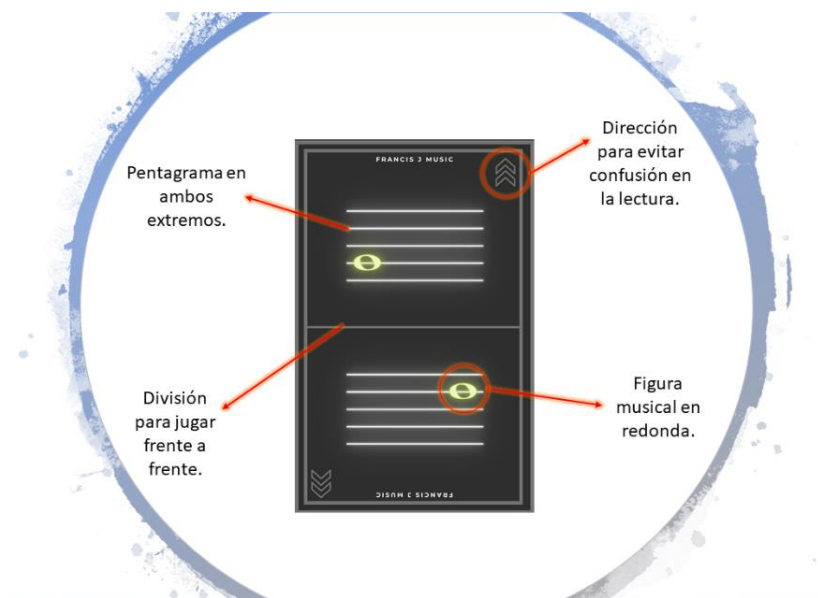


Ilustración 21. Descripción y diseño general del prototipo de carta de pentagrama. Autoría propia.



Ilustración 22. Ejemplo de notas ubicadas en diferentes posiciones con sus respectivos colores. Autoría propia.

A diferencia de las cartas cifradas, la nota indicada según su posición ya sea en líneas o espacios auxiliares y principales, tiene su propio color y este se repite de la misma manera para su nota equivalente en otras posiciones. Esto con el propósito de facilitar su reconocimiento y entrenamiento a través de los juegos, también para darle un diseño más atractivo. Como se puede apreciar a continuación, las notas con sus respectivas alteraciones conservan el mismo color correspondiente según su posición en el pentagrama.



Ilustración 23. Ejemplo de notas sostenidas y bemoles. Autoría propia.

A continuación, se exponen diseños de cartas que, al ser usadas, siempre deben estar visibles sobre la mesa como guía para poder leer correctamente tanto los juegos que incluyen lectura hablada o solfeada (claves musicales), como los juegos que buscan entrenar lectura rítmica y comprensión de métricas (fórmulas de compás).

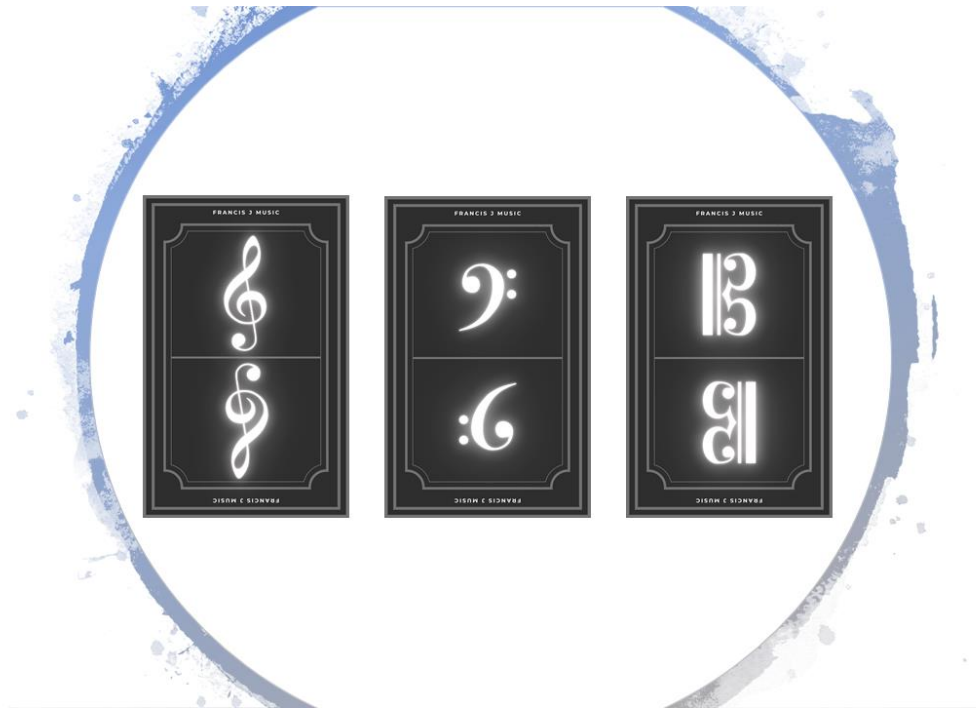


Ilustración 24. Diseño de las claves musicales. Autoría propia.

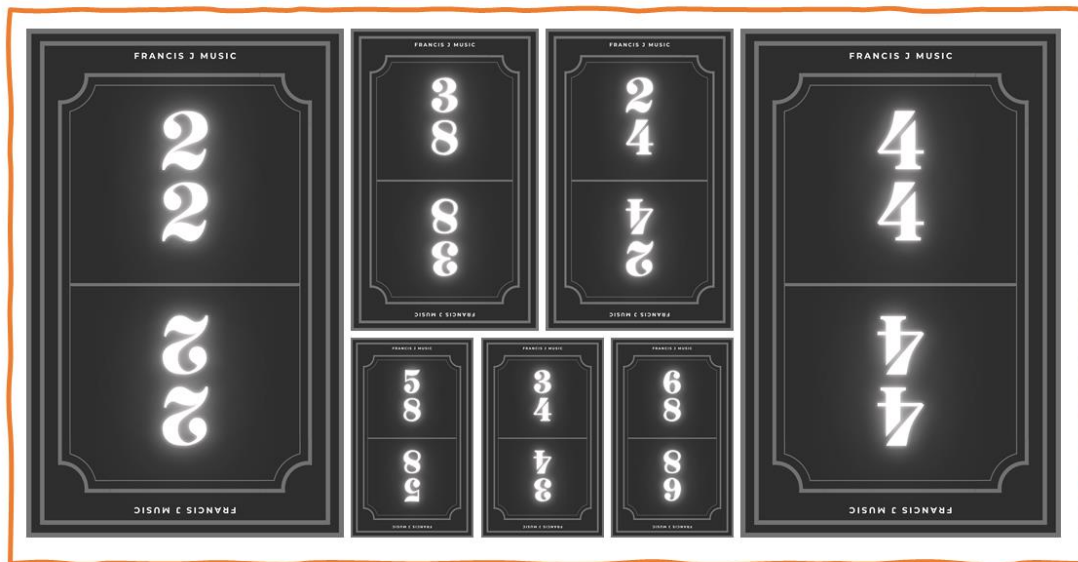


Ilustración 25. Diseño de fórmulas de compás básicos. Autoría propia.

Por último, se exponen los diseños de figuras musicales pensadas para fomentar su comprensión, relación y lectura. Se dividen en tres categorías de células rítmicas e incluyen silencios, para ajustarse a las diferentes métricas presentadas anteriormente: figuras que sólo caben en un compás de 4/4 (color durazno), figuras que sólo caben en un compás de 2/4 (color turqués), y figuras que sólo caben en un compás de 1/4 (color verde). Gracias a esta subdivisión, se pueden trabajar todas las métricas básicas planteadas.



Ilustración 26. Ejemplo de figuras musicales correspondientes a 4 pulsos de negra. Autoría propia.



Ilustración 27. Ejemplo de figuras musicales correspondientes a 2 pulsos de negra. Autoría propia.



Ilustración 28. Ejemplo de figuras musicales correspondientes a 1 pulso de negra. Autoría propia.

Planteamiento de las actividades

A continuación, se procede a describir cada una de las actividades destinadas a trabajar, reforzar y desarrollar los diferentes aspectos de la teoría musical básica. Teniendo en cuenta las características del juego didáctico, expuestas previamente en el apartado de la propuesta metodológica. Estos juegos se pueden aplicar tanto con la baraja de cartas cifradas como con la baraja de cartas de pentagrama. Para mostrar esta información, se utiliza el formato del juego didáctico creado por Chacón (2018).

Reconociendo notas

- Título del juego: Reconociendo notas.
- Área de conocimiento: Teoría musical.
- Objetivos: Aprender las 7 notas musicales, tanto en cifrado tradicional como en cifrado americano. Reconocer las notas musicales en el pentagrama.
- Contenidos:
 - Conceptuales: Las notas musicales, tipos de cifrado. Ubicación de notas en el pentagrama.
 - Procedimentales: Observar e identificar las notas musicales básicas, los cifrados tradicional y americano, además de encontrar las notas en el pentagrama.
 - Actitudinales: Apreciar la importancia de las notas musicales en la teoría musical.
- Estructura de juego: Mezcla de cartas y posicionamiento de cartas en la superficie.
- Audiencia: Estudiantes de música con edades entre 12 y 20 años.
- Número de jugadores: 2.
- Duración: Entre 2 y 7 minutos.

- Materiales: Baraja de cartas de notas naturales (cifradas y/o de pentagrama).
- Instrucciones:
 - Sujeto 1: El maestro o compañero debe mezclar la baraja de cartas de notas naturales. Posteriormente, sostener el mazo de cartas boca abajo sobre su mano no dominante y con la mano dominante, desplegar la primera carta boca arriba sobre la superficie (mesa, tapete, suelo, pupitre, entre otros). Una vez reaccione el segundo sujeto, debe continuar sacando las cartas hasta que se acaben todas las del mazo. Si el segundo sujeto se equivoca, se retiran las cartas puestas en la mesa y se ponen debajo del mazo boca abajo⁷, se repite el procedimiento hasta terminar todas las cartas.
 - Sujeto 2: El estudiante o compañero, debe esperar a que el primer sujeto ponga la primera carta sobre la superficie, y luego decir el nombre de la nota en voz alta (siempre se debe nombrar como se escribe en el cifrado tradicional, por ejemplo: do, re, mi, etc.). Este procedimiento se repite, hasta que el primer sujeto haya terminado de poner todas las cartas de la baraja boca arriba sobre la superficie.
 - Observaciones:
 - Es importante que el procedimiento se realice lentamente, hasta que se le facilite al segundo sujeto la actividad, luego se debe aumentar la velocidad gradualmente, para que sea un reto constante, genere mayor diversión y fortalezca la reacción para identificar cada una de las notas.
 - La competencia en este juego es individual, debido a que el primer sujeto es un emisor y el segundo sujeto es un receptor. Entre menos tiempo tarde

⁷ Siempre que haya que poner cartas debajo del mazo, estas van boca abajo, aplica para todos los juegos.

el segundo sujeto en terminar las cartas del mazo mejor habrá sido su desempeño.



Ilustración 29. Representación visual de *Reconociendo notas* usando cartas cifradas. Autoría propia.

Manotazo musical

- Título del juego: Manotazo musical.
- Área de conocimiento: Teoría musical.
- Objetivos: Aprender las escalas musicales básicas y el concepto de tonalidad. Reconocer las escalas musicales básicas en el pentagrama.
- Contenidos:
 - Conceptuales: Escala mayor, escala menor natural, escala menor armónica, escala menor melódica, escala hexatónica, escala cromática, entre otras. Tonalidad mayor y menor.

- Procedimentales: Diferenciar e identificar las diferentes tonalidades y escalas musicales, tanto en cifrados americano y tradicionales, como dentro del pentagrama.
 - Actitudinales: Estimular la construcción de escalas a través de la competencia.
- Estructura de juego: Este juego está basado en el tradicional juego de cartas llamado *Manotazo*⁸.
 - Audiencia: Estudiantes de música con edades entre 12 y 20 años.
 - Número de jugadores: Entre 2 y 6.
 - Duración: Entre 5 y 15 minutos (dependiendo el número de participantes).
 - Materiales: Baraja de cartas de notas naturales, notas sostenidas y notas bemoles según el nivel de dificultad establecido (cifradas y/o de pentagrama).
 - Instrucciones:
 - El maestro o compañero debe mezclar la baraja de cartas de notas según la escala musical que se va a utilizar. Posteriormente, debe sostener el mazo de cartas boca abajo y dividir equitativamente las cartas en cantidades iguales y entregarlas a cada uno de los participantes, por ejemplo, si sólo participan dos, debe dividir la baraja por la mitad. El participante que comienza se decide al azar. Para comenzar, debe tomar la primera carta del mazo y ponerla sobre la superficie boca arriba, al mismo tiempo se debe decir en voz alta, el nombre de la nota correspondiente a la escala con la que se juega en la ronda, por ejemplo: do. Si esta nota coincide con la carta, los participantes deben poner la mano rápidamente sobre la carta y el último en ponerla, debe tomar la carta y ponerla boca abajo debajo de su mazo. Siempre y

⁸ Para más información, consultar el siguiente video: <https://youtu.be/5cE40q6ySdw>

cuando la nota mencionada no coincide con la carta puesta sobre la superficie, cada participante debe continuar colocando las cartas y diciendo los nombres de las notas de la respectiva escala, repitiendo la escala si es necesario hasta que alguna nota coincida.

- Observaciones:
 - El ganador es el primer participante que logre quedarse sin cartas.
 - Una vez haya un ganador, la ronda termina, sin importar la cantidad de participantes.
 - Si un participante se ha quedado sin cartas, pero otros siguen colocando cartas sin que coincidan con la nota mencionada, este debe seguir participando hasta que logre poner la mano y se declare ganador si no lo hizo de último. De lo contrario, toma las cartas y continua el juego.
 - El nivel de dificultad cambia según la escala musical que se va a utilizar para cada ronda, se recomienda empezar con las notas naturales y luego incorporar gradualmente las nos sostenidas y bemoles.

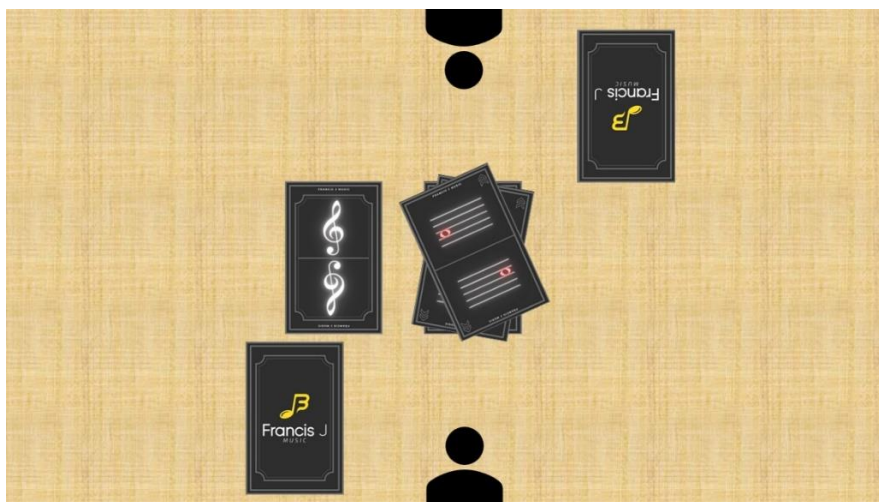


Ilustración 30. Representación visual de Manotazo musical usando cartas de pentagrama. Autoría propia.

Speed musical

- Título del juego: Speed musical.
- Área de conocimiento: Teoría musical.
- Objetivos: Aprender los intervalos musicales y deducir las distancias entre los mismos. Relacionar los intervalos musicales con la construcción de escalas. Reconocer los intervalos musicales en el pentagrama.
- Contenidos:
 - Conceptuales: Intervalos de 2da menor, 2da mayor, 3ra menor, 3ra mayor, 4ta justa, Tritono, 5ta justa, 6ta menor, 6ta mayor, 7ma menor, 7ma mayor y 8va justa.
 - Procedimentales: Reconocer y distinguir cada uno de los intervalos musicales tanto con los cifrados como en el pentagrama.
 - Actitudinales: Interiorizar los cálculos interválicos según las distancias relativas que hay entre cada nota musical.
- Estructura de juego: Este juego es una mezcla entre los juegos tradicionales *solitario*⁹ y *speed*¹⁰.
- Audiencia: Estudiantes de música con edades entre 12 y 20 años.
- Número de jugadores: Entre 2 y 4.
- Duración: Entre 2 y 10 minutos (dependiendo el número de participantes).
- Materiales: Baraja de cartas de notas naturales, notas sostenidas y notas bemoles según el nivel de dificultad establecido (cifradas y/o de pentagrama).
- Instrucciones:

⁹ Para más información, consultar el siguiente video: <https://youtu.be/14QD9wUXVvw>

¹⁰ Para más información, consultar el siguiente video: <https://youtu.be/7Ay90D-vGGo>

- El maestro o compañero debe mezclar la baraja de cartas de notas escogida según la dificultad de intervalos que se va a emplear. Posteriormente, debe sostener el mazo de cartas boca abajo, repartir equitativamente las cartas en cantidades iguales y entregarlas a cada uno de los participantes. Cada jugador debe tener una totalidad de 10 cartas (Si juegan más de 2 participantes se recomienda tener dos barajas, para poder jugar cómodamente cuando sólo se usan notas naturales). Todos los participantes deben poner las cartas en el siguiente orden: primera carta boca arriba en el extremo derecho de la superficie, tres cartas boca abajo a la izquierda de cada una de manera consecutiva (quedarían 4 cartas en fila, siendo la de la derecha boca arriba y las demás boca abajo), y posteriormente se siguen colocando cartas encima de las filas boca abajo hasta que queden columnas con 2, 3 y 4 cartas de derecha a izquierda después de la carta que se encuentra boca arriba (a este le llamamos set personal). Para comenzar, cada participante debe tomar una carta del mazo y ponerla en un espacio destinado delante de sus filas ya previamente puestas, de manera que se arme una nueva fila de cartas boca arriba construida por todos los participantes (a este le llamamos set colectivo), es importante que todos se pongan de acuerdo y hagan este proceso juntos, esto quiere decir que todos los participantes comienzan el juego al mismo tiempo. Una vez ha comenzado el juego, deben destapar únicamente las cartas de la superficie de su set personal y comenzar a poner las cartas sobre cualquiera de las filas del set colectivo, bajo la norma interválica que se haya establecido para la ronda, por ejemplo, 2das mayores y menores. El juego termina hasta que uno de los jugadores haya logrado ubicar correctamente todas las cartas de su set individual en el set colectivo.

- Observaciones:
 - El ganador es el primer participante que logre quedarse sin cartas, el cual debe gritar ¡Speed!
 - Una vez haya un ganador, la ronda termina, sin importar la cantidad de participantes.
 - Cada jugador puede armar una escalera interválica en su set personal para destapar más cartas, sólo si las cartas que se encuentran boca arriba lo permiten según la configuración interválica de la ronda.
 - El nivel de dificultad cambia según los intervalos musicales que se usan, siendo las 2das diatónicas a la escala de do mayor el nivel más sencillo (ya que sólo usa notas naturales), y luego aumenta a 3ras, 4tas, y demás, así como también puede usar otras escalas para incrementar la complejidad gradualmente.

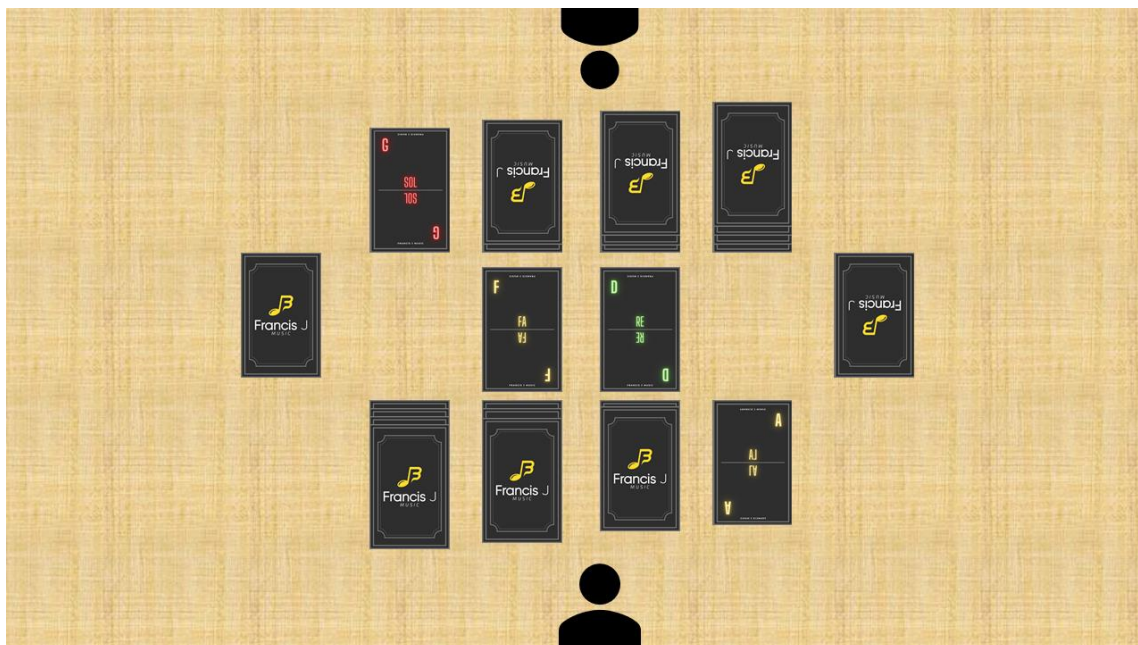


Ilustración 31. Representación visual de *Speed musical* usando cartas cifradas. Autoría propia.

Continental musical

- Título del juego: Continental musical.
- Área de conocimiento: Teoría musical.
- Objetivos: Aprender el concepto y construcción de triadas y escalas, con cifrados y en el pentagrama.
- Contenidos:
 - Conceptuales: Triadas mayores, menores, disminuidas y aumentadas. Escalas menores y mayores.
 - Procedimentales: Construir diferentes tipos de triadas y escalas, tanto con cifrado como en el pentagrama.
 - Actitudinales: Reconocer la importancia de los cálculos interválicos en la creación de escalas y triadas musicales.
- Estructura de juego: Este juego está basado en el tradicional juego llamado *Continental*¹¹.
- Audiencia: Estudiantes de música con edades entre 12 y 20 años.
- Número de jugadores: Entre 2 y 4.
- Duración: Entre 10 y 30 minutos (dependiendo el número de participantes).
- Materiales: Baraja de cartas de notas naturales, notas sostenidas y notas bemoles según el nivel de dificultad establecido (cifradas y/o de pentagrama).
- Instrucciones:
 - El maestro o compañero debe mezclar la baraja de cartas de notas escogida según la dificultad de triadas y escalas que se va a emplear. Posteriormente, debe sostener

¹¹ Para más información, consultar el siguiente video: <https://youtu.be/Bt5F1IDtbwg>

el mazo de cartas boca abajo, repartir equitativamente las cartas en cantidades iguales y entregarlas a cada uno de los participantes. Este juego está compuesto por varias rondas: la primera, cada jugador debe tener 3 cartas; la segunda, cada jugador debe tener 6 cartas; la tercera, cada jugador debe tener 7 cartas; la cuarta, cada jugador debe tener 10 cartas; y la quinta y última ronda, cada jugador debe tener 14 cartas. (Para este juego, se recomienda utilizar dos barajas cuando participan más de 2 jugadores, debido a la cantidad de cartas que se utilizan en las últimas rondas). Una vez se haya terminado de repartir las cartas, se debe dejar el mazo boca abajo sobre la superficie, en la mitad de todos los participantes y una carta boca arriba al lado derecho de este. Los jugadores pueden observar permanentemente sus propias cartas mientras las sostienen en sus manos, y no pueden permitir que los otros participantes las vean. Este juego es por turnos, y el primer jugador se escoge al azar. Para comenzar, el jugador debe tomar una carta del mazo o la carta que se encuentra a la derecha (si le sirve), y posteriormente botar una carta boca arriba de su elección, al lado derecho del mazo (donde se encuentra inicialmente la carta boca arriba), este proceso lo deben repetir todos los jugadores una tras otro las veces que sea necesario, hasta que haya un ganador que logre completar la triada o escala objetivo. Una vez lo logre, debe poner sus cartas boca arriba sobre la superficie para que todos corroboren si efectivamente cumplió el objetivo. Luego de cada ronda, se debe anotar el puntaje de cada participante, teniendo en cuenta que cada carta tiene el valor de 1. A continuación, se muestra la cantidad de triadas o escalas que hay que construir en cada ronda:

- Ronda 1: Una triada.

- Ronda 2: Dos triadas.
 - Ronda 3: Una escala.
 - Ronda 4: Una triada y una escala.
 - Ronda 5: Dos escalas.
- Observaciones:
 - El ganador es el participante que al final de todas las rondas, logre sumar la menor cantidad de puntos, ya que cada vez que gane una ronda, no le sobran cartas y tendrá cero puntos. En cambio, los perdedores de cada ronda irán acumulando puntos por cada carta que tengan en su mano si no logran ganar.
 - Después de la primera ronda, los jugadores pueden mitigar la acumulación excesiva de puntos logrando la mitad de los objetivos, por ejemplo, cuando el objetivo es hacer dos triadas, al lograr sólo una, se acumulan menos puntos.
 - Se recomienda anotar los puntajes por cada ronda en un papel o de manera digital en cualquier dispositivo móvil.
 - El nivel de dificultad cambia según las triadas y escalas que se usan, siendo las mayores las más fáciles, y luego se incorporan triadas menores, disminuidas y aumentadas; y escalas menores, menores armónicas, entre otras; para incrementar la complejidad gradualmente.
 - Es importante que, al finalizar cada ronda, se barajen nuevamente todas las cartas y el encargado de hacer este procedimiento se turne cada ronda entre los participantes.

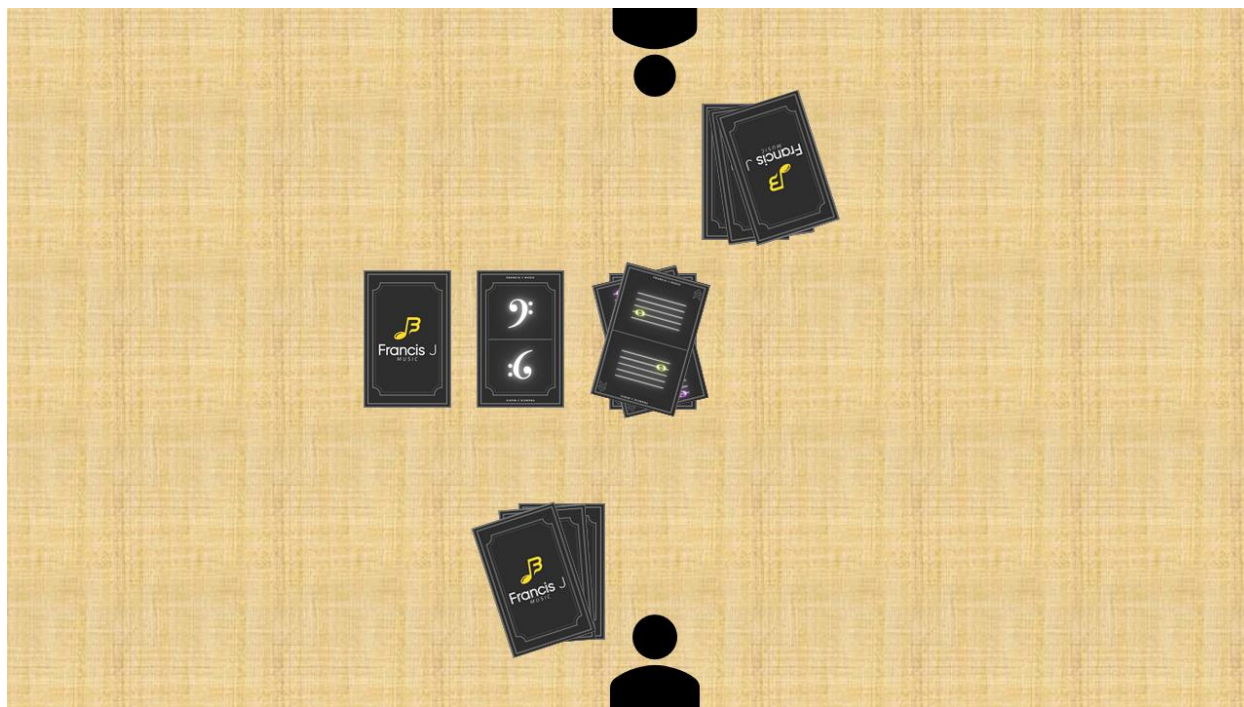


Ilustración 32. Representación visual de *Continental* usando cartas de pentagrama. Autoría propia.

Las actividades que se plantean a continuación tienen una dinámica distinta, y por lo tanto sólo aplican para usar la baraja de cartas de figuras musicales junto con las cartas de fórmulas de compás o métricas. Esto se debe a que pretenden fortalecer los aspectos de reconocimiento de figuras musicales, métrica y lectura rítmica.

Reconociendo figuras musicales

- Título del juego: Reconociendo figuras musicales.
- Área de conocimiento: Teoría musical.
- Objetivos: Reconocer la apariencia de cada figura musical y su respectivo nombre.
- Contenidos:
 - Conceptuales: Redondas, blancas, negras y corcheas.

- Procedimentales: Distinguir los diferentes tipos de figuras musicales básicas.
 - Actitudinales: Aceptar el uso de la voz como mecanismo de participación del juego para reconocer las figuras musicales.
- Estructura de juego: Este juego está basado en *Reconociendo notas*, el cual ya está planteado anteriormente.
- Audiencia: Estudiantes de música con edades entre 12 y 20 años.
- Número de jugadores: 2 jugadores.
- Duración: Entre 5 y 10 minutos.
- Materiales: Baraja de cartas de figuras musicales y fórmulas de compás.
- Instrucciones:
- Sujeto 1: El maestro o compañero debe mezclar la baraja de cartas de figuras musicales. Posteriormente, sostener el mazo de cartas boca abajo y desplegar la primera carta boca arriba sobre la superficie. Una vez reaccione el segundo sujeto, debe continuar sacando las cartas hasta que se acaben todas las del mazo. Si el segundo sujeto se equivoca, se retiran las cartas puestas en la mesa y se ponen debajo del mazo, se repite el procedimiento hasta terminar todas las cartas.
 - Sujeto 2: El estudiante o compañero, debe esperar a que el primer sujeto ponga la primera carta sobre la superficie, y luego decir el nombre de la figura musical en voz alta (redonda, blanca, negra, corchea). Este procedimiento se repite, hasta que el primer sujeto haya terminado de poner todas las cartas de la baraja boca arriba sobre la superficie.
 - Observaciones:

- Es importante que el procedimiento se realice lentamente, hasta que se le facilite al segundo sujeto la actividad, luego se debe aumentar la velocidad gradualmente, para que sea un reto constante, genere mayor diversión y fortalezca la reacción para identificar cada una de las figuras.
- La competencia en este juego es individual, debido a que el primer sujeto es un emisor y el segundo sujeto es un receptor. Entre menos tiempo tarde el segundo sujeto en terminar las cartas del mazo mejor habrá sido su desempeño.

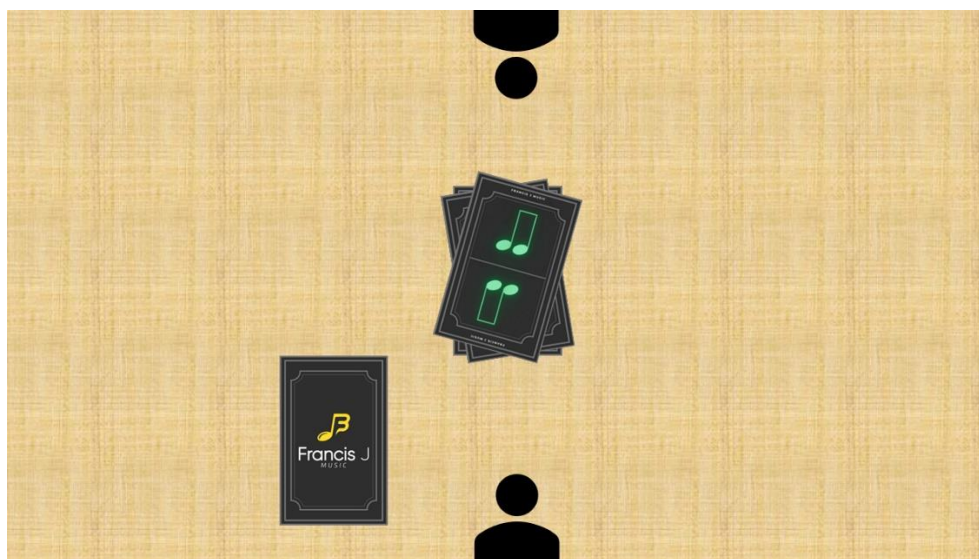


Ilustración 33. Representación visual de *Reconociendo figuras musicales*. Autoría propia.

¡A tiempo!

- Título del juego: ¡A tiempo!
- Área de conocimiento: Teoría musical.
- Objetivos: Leer correctamente las figuras musicales bajo una métrica aleatoria específica.

- Contenidos:
 - Conceptuales: Fórmulas de compás básicas. Figuras musicales básicas.
 - Procedimentales: Distinguir las diferentes métricas presentadas y las figuras musicales que pueden hacer parte de cada una.
 - Actitudinales: Apreciar la importancia del metrónomo como herramienta para desarrollar aptitudes musicales.
- Estructura de juego: Este juego combina el uso de naipes con un elemento característico en el estudio de la música, llamado metrónomo.
- Audiencia: Estudiantes de música con edades entre 12 y 20 años.
- Número de jugadores: 2 jugadores.
- Duración: Entre 5 y 10 minutos.
- Materiales: Baraja de cartas de figuras musicales, fórmulas de compás y un metrónomo (se puede usar desde un computador o cualquier dispositivo móvil a través de diversas aplicaciones y páginas web).
- Instrucciones:
 - El maestro o compañero debe mezclar las cartas de fórmulas de compás y colocar el mazo boca abajo sobre la superficie. Posteriormente debe mezclar las cartas de figuras musicales y sostenerla con la mano. Para comenzar, primero se debe destapar una carta de fórmula de compás y ponerla sobre la mesa, luego se debe programar el metrónomo con la métrica correspondiente y reproducirlo. Una vez esté sonando, se debe desplegar carta por carta de la baraja de figuras musicales y cada jugador debe recitar el ritmo de la figura a tiempo sobre el metrónomo. Si ambos jugadores lo hacen correctamente, la carta se queda ahí, de lo contrario el

que pierda se lleva la carta y debe arrastrarla a su costado derecho sobre la superficie. El ganador es el que se haya quedado con la menor cantidad de cartas, ya que fue el que cometió menos errores.

- Observaciones:
 - Sin importar la métrica que salga al azar, se recomienda programar el metrónomo a un tiempo lento, y a medida que evolucionen las capacidades de los jugadores, se puede subir gradualmente para aumentar la dificultad. Esto mismo pasa con las figuras a utilizar en cada ronda, por ejemplo, se pueden utilizar sólo redondas y blancas, y más adelante incorporar negras y corcheas.
 - El juego se puede complementar realizando lectura de múltiples figuras al colocar varias cartas en fila. También se pueden variar las métricas entre cada ronda, tomando una nueva carta de la baraja de fórmulas de compás y así sucesivamente.

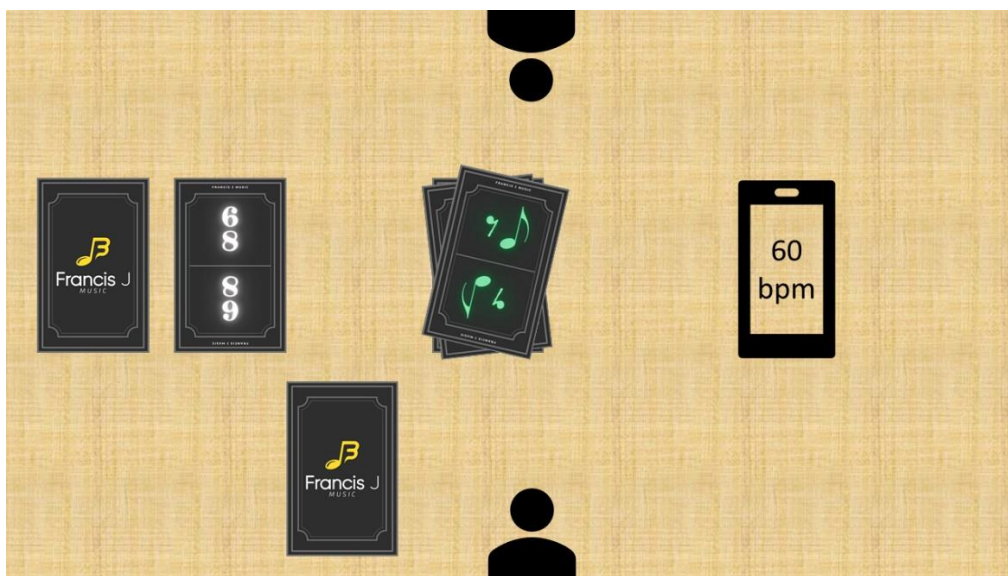


Ilustración 34. Representación visual de *¡A tiempo!* Autoría propia.

Compás ganador

- Título del juego: Compás ganador.
- Área de conocimiento: Teoría musical.
- Objetivos: Relacionar el valor de las figuras musicales con las fórmulas de compás para construir diversos ritmos.
- Contenidos:
 - Conceptuales: Fórmulas de compás y figuras musicales básicas.
 - Procedimentales: Calcular correctamente la cantidad y categoría de figuras musicales según la métrica que se utilice.
 - Actitudinales: Tomar conciencia acerca de la importancia de la fórmula de compás en la construcción de ritmos musicales.
- Estructura de juego: Este juego combina el uso de naipes con un elemento característico en el estudio de la música, llamado metrónomo.
- Audiencia: Estudiantes de música con edades entre 12 y 20 años.
- Número de jugadores: De 2 a 4 jugadores.
- Duración: Entre 5 y 10 minutos.
- Materiales: Baraja de cartas de figuras musicales y fórmulas de compás.
- Instrucciones:
 - El maestro o compañero debe mezclar las cartas de fórmulas de compás, colocar el mazo boca abajo sobre la superficie y dejar una carta destapada que indique la métrica que se usara para la ronda justo a la derecha. Posteriormente debe mezclar las cartas de figuras musicales y repartir a cada jugador 3 cartas, las cuales deben

conservar en sus manos sin permitir que otro jugador pueda observarlas. El mazo de cartas sobrantes se debe poner boca abajo sobre la superficie y tomar la primera carta de este para colocarla boca arriba justo a la derecha. Este juego es por turnos, y el primer jugador se escoge al azar. Para comenzar, el jugador debe tomar una carta del mazo o la carta que se encuentra a la derecha (si le sirve), y posteriormente botar una carta boca arriba de su elección, al lado derecho del mazo (donde se encuentra inicialmente la carta boca arriba), este proceso lo deben repetir todos los jugadores una tras otra las veces que sea necesario, hasta que haya un ganador que logre completar el primer compás (de acuerdo con la métrica indicada) con las cartas de su mano. Una vez lo logre, debe poner sus cartas boca arriba sobre la superficie para que todos corroboren si efectivamente cumplió el objetivo.

- Observaciones:
 - Para este juego sólo hay un ganador, y es el que logre cumplir el objetivo antes que los demás participantes.
 - El nivel de dificultad se puede incrementar gradualmente agregando más figuras musicales y más compases por cada ronda.



Ilustración 35. Representación visual de *Compás ganador*. Autoría propia.

Conclusiones

- La teoría musical es una materia que aún merece mucha más atención y relevancia en los procesos de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles de formación musical. Hay que seguir buscando alternativas para que no se convierta en una dificultad para el estudiante, sino en una vía para fortalecer el conocimiento y las aptitudes musicales. De manera que los estudiantes estén mejor preparados para afrontar la educación formal en todos sus niveles.
- Ha sido una grata experiencia poder contribuir a la educación musical, aportando nuevos recursos, diseñando más herramientas y resaltando la importancia del juego didáctico en los procesos musicales.
- Aún queda mucho terreno por explorar, si bien esta investigación se ha delimitado a cierta población y cantidad específica de contenidos. Se tiene la certeza de que se pueden abarcar muchos más aspectos de la enseñanza musical a partir del juego didáctico.
- La lúdica se puede explorar como estrategia didáctica más allá del uso del juego, pues al estar presente de forma natural en la personalidad y la espontaneidad del ser humano, es un elemento valioso que podría ser articulado y sistematizado, para posteriormente ser utilizado como recurso en el aula de clase de manera consciente.
- El juego didáctico les permite a los estudiantes situarse en un entorno seguro, donde a partir de sus experiencias lúdicas, están construyendo su propio conocimiento y descubriendo su propio sentido, más allá del objetivo de desarrollar determinado aprendizaje.

- El docente no sólo tiene la capacidad, sino también el deber de diagnosticar las necesidades afectivas y cognitivas de sus alumnos, con el objetivo de estimular y reforzar su motivación, de manera que resulte significativo su aprendizaje.
- Es importante debatir la idea conservadora de que el juego sólo está diseñado para la población infantil, los alcances y experiencias que le puede brindar a un estudiante se encuentran por encima de su edad.
- El rol docente en la investigación acción, surge a través de la necesidad o la intención de cambiar o mejorar una cuestión relevante para su labor y un contexto determinado. No sólo los estudiantes se pueden ver beneficiados al experimentar las sugerencias prácticas planteadas, sino también el mismo docente investigador como participante, ya que permanece en constante aprendizaje para mejorar su labor pedagógica.
- La creación de recursos didácticos es un ejercicio que va más allá de la investigación, desarrolla competencias fuera del área y fortalece aún más las que están dentro del área. Sin duda alguna, esta experiencia ha convertido al autor, en un mejor investigador, docente y músico.

Bibliografía

Trabajos de grado

- Lima, M. (2018). La gamificación como experiencia motivadora en el aula de conocimiento del medio [Trabajo fin de grado, Universidad de Sevilla]. idUS. [LIMA MORILLA MATILDE MARIA gamificación.pdf \(us.es\)](#)
- Ruíz, M. (2017). El juego, una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en la Educación Infantil [Trabajo fin de grado, Universidad de Cantabria]. Ucrea. [El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil \(unican.es\)](#)
- Moreno, M. (2016). Explorando el Aprendizaje Informal en la Clase de Instrumento: Diseño de un Dispositivo Pedagógico para la Enseñanza de la Guitarra Clásica en Edades Juveniles [Trabajo fin de máster, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional. [Explorando el aprendizaje informal en la clase de instrumento : diseño de un dispositivo pedagógico para la enseñanza de la guitarra clásica en edades juveniles \(javeriana.edu.co\)](#)
- Molina, M. (2015). Los procesos formativos y la práctica en la didáctica de la enseñanza de la música [Trabajo fin de máster, Universidad Santo Tomás]. CRAiUSTA. [Los procesos formativos y la práctica en la didáctica de la enseñanza de la música \(usta.edu.co\)](#)
- Bonilla, D. (2015). El juego, una oportunidad para el desarrollo e identidad del ser humano [Trabajo fin de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio UPN. [El juego, una oportunidad para el desarrollo e identidad del ser humano. \(pedagogica.edu.co\)](#)
- Restrepo, L. (2015) El juego: fundamento pedagógico en la construcción de propuestas para el desarrollo humano [Trabajo fin de especialización, Universidad Pedagógica

- Nacional]. Repositorio UPN. [El juego: fundamento pedagógico en la construcción de propuestas para el desarrollo humano. \(pedagogica.edu.co\)](#)
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. [Trabajo fin de máster, Universidad Nacional]. Repositorio UNAL. [La lúdica como estrategia didáctica \(unal.edu.co\)](#)
 - Enciso, P. (2013) Juegos de mesa como estrategia para el refuerzo de conceptos del lenguaje musical [Trabajo fin de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional. [Juegos de mesa como estrategia para el refuerzo de conceptos del lenguaje musical. \(pedagogica.edu.co\)](#)
 - Guaneme, J. (2013). Jugando a tocar guitarra [Trabajo fin de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional. [Jugando a tocar guitarra. \(pedagogica.edu.co\)](#)
 - Pérez, Z. (2012). Influencia del juego didáctico en los procesos cognitivos: Atención, Percepción y Memoria en niños de tercero de primaria [Trabajo fin de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional. [Influencia del juego didáctico en los procesos cognitivos : atención, percepción y memoria en niños de tercero de primaria. \(pedagogica.edu.co\)](#)
 - Alméciga, I. (2011). Propuesta de material didáctico para la iniciación de la lectura musical en la guitarra eléctrica [Trabajo fin de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional. Consulta interna en biblioteca.
 - Hernández, S. (2010). El juego como herramienta pedagógica [Trabajo fin de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional. [El juego como herramienta pedagógica. \(pedagogica.edu.co\)](#)

- Salazar, J. (2006). “El juego: Como estrategia didáctica” [Trabajo fin de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Secretaría de educación pública. [Tesis digitales \[UPN\]: El juego: cómo estrategia didáctica](#)

Artículos

- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. AFOE. Sevilla, España. ISBN: 978-84-09-00794-3. [Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf \(upo.es\)](#)
- Mora, C., Plazas, F. y otras. (2016). El juego como método de aprendizaje. Revista Nodos y nudos, 4(40), p. 137-144. ISSN: 0122-4328. [El Juego como método de aprendizaje | Nodos y Nudos \(pedagogica.edu.co\)](#)
- Runge, A., Muñoz, D. y Ospina, C. (2015). Relaciones del saber sobre la educación y la formación (pedagogía) y del saber sobre lo humano (antropología) en Comenio, Rousseau y Kant: Aportes de la antropología pedagógica. Bogotá, Colombia. Revista Pedagogía y Saberes, (43), p. 9-28. ISSN: 0121-2494. [Relaciones del saber sobre la educación y la formación \(pedagogía\) y del saber sobre lo humano \(antropología\) en Comenio, Rousseau y Kant: Aportes de la antropología pedagógica | Pedagogía y Saberes \(pedagogica.edu.co\)](#)
- Durán, V. (2013). Juego, cultura y nuevas pedagogías. Bogotá, Colombia. Revista Lúdica Pedagógica, 2(18), p. 05-07. ISSN: 0121-4128. [Juego, cultura y nuevas pedagogías | Lúdica Pedagógica \(pedagogica.edu.co\)](#)
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Revista Nueva Aula Abierta, (16), p. 1-8. [06 - El Juego Didactico Como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje.pdf \(e-historia.cl\)](#)

- Galicia, I. (2007). Aspectos implicados en el talento y en la práctica de un instrumento musical. Distrito Federal, México. Revista Intercontinental de Psicología y Educación, 9(2), p. 49-68. ISSN: 0187-7690. [Redalyc.Aspectos implicados en el talento y en la práctica de un instrumento musical](#)
- Tafuri, J. (2004). Investigación y Didáctica en Educación Musical. España. Revista de Psicodidáctica, (17). ISSN: 1136-1034. [Redalyc.Investigación y Didáctica en Educación Musical](#)
- Delgrosso, A. (2003). Los juegos con naipes como recurso terapéutico. Avances en Fonoaudiología. (7), p. 6-8. [\(Microsoft Word - LOS JUEGOS CON NAIPES COMO RECURSO TERAP\311UTICO.doc\) \(adinarosario.com.ar\)](#)
- Andreu, M. y García, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. I Congreso Internacional de Español para fines específicos. CIEFE, Amsterdam, Países Bajos, p. 121-125. ISBN: 90-806886-1-4. [Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico - Dialnet \(unirioja.es\)](#)
- Jorquera, C. (2000). ¿Existe una didáctica del instrumento musical? Revista de la Lista Electrónica Europea de Música en la Educación, (9), p. 1-12. ISSN: 1575-9563. [¿Existe una didáctica del instrumento musical? | Jorquera Jaramillo | Revista Electrónica de LEEME \(uv.es\)](#)

Libros

- López, M., Palazón, J., y otros. (2019). Música CLAVE A 1 ESO. Libro del alumno. España. Editorial Mc Graw Hill. ISBN: 978-84-4861-727-1.
- Marín, I. (2018). ¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación. España. Editorial Paidós. ASIN: B079K4Z1CT.

-
- Luna, V. (2017). Las relaciones armónicas. Tabasco, México. UJAT. ISBN: 978-607-606-438-2.
 - Teixes, F. (2015). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Barcelona, España. Editorial UOC. ISBN: 978-84-9064-669-4.
 - Barriga, M. (2012). La investigación en educación artística. Bogotá, Colombia, Editorial UD. ISBN: 978-958-8723-55-6.
 - Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. P. (2010). Metodología de la investigación. México D. F. Editorial Mc Graw Hill. ISBN: 978-607-15-0291-9.
 - Latham, A. (2008). Diccionario enciclopédico de la música. México, D.F. Fondo de Cultura Económica. ISBN: 979-607-16-0020-2.
 - De la Fuente, J. (2007). Diccionario de música. Madrid, España. Ediciones Akal, S.A. ISBN: 978-84-460-2172-8.
 - Huizinga, J. (2000). Homo ludens. Madrid, España. Alianza Editorial. ISBN: 978-84-206-3539-2.