



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD DE BELLAS ARTES  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN MUSICAL  
LICENCIATURA EN MÚSICA

### ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

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

#### LA APROPIACIÓN DEL LENGUAJE MUSICAL A PARTIR DEL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS BASADAS EN EL USO DE VIDEOJUEGOS

Presentado por el estudiante:

**JAIRO ANDRÉS SABOYÁ SANTANDER**  
C.C. 1019.040.817  
Código: 2009175038

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


1. Es una idea innovadora.
2. Vincula el saber del estudiante con su experiencia investigativa.
3. Es proyectivo hacia diferentes escenarios pedagógicos y grupos poblacionales.
4. Sustenta con suficiencia la propuesta.

	NOMBRE	FIRMA	NOTA
Jurado 1 - lector	Lila Adriana Castañeda Mosquera		4.0
Jurado 2- lector	Alfredo Ardila Villegas		4.0
Jurado 3 - asesor	Luz Ángela Gómez Cruz		4.4
Jurado 4 - asesor	Olga Lucia Jiménez Silva		4.4

**NOTA FINAL: Cuatro. Uno (4.1)**

**OBSERVACIONES:**

Dado en Bogotá D.C. a los 2 días del mes marzo de 2015



LA APROPIACIÓN DEL LENGUAJE MUSICAL  
A PARTIR DEL DESARROLLO DE  
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS BASADAS  
EN EL USO DE VIDEO JUEGOS

JAIRO ANDRÉS SABOYÁ SANTANDER

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
BOGOTÁ D.C. Feb. 2015

**LA APROPIACIÓN DEL LENGUAJE MUSICAL A PARTIR DEL DESARROLLO  
DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS BASADAS EN EL USO DE VIDEO  
JUEGOS**

**JAIRO ANDRÉS SABOYÁ SANTANDER**  
cc. 1019040817  
cód. 2009175038

**ASESORA ESPECÍFICA  
OLGA LUCIA JIMENEZ SILVA**

**ASESORA METODOLÓGICA  
LUZ ÁNGELA GÓMEZ CRUZ**

**Proyecto presentado como requisito para optar por el título de Licenciado  
en Música**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD DE BELLAS ARTES  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN MÚSICA  
Bogotá. D.C.,  
Febrero de 2015**

## **AGRADECIMIENTOS Y RECONOCIMIENTOS**

Ante todo agradecer por la excepcional guía brindada por mis asesoras Luz Angela y Olga Lucía, quienes desde el principio mostraron interés y creyeron totalmente en mi proyecto, mil gracias por el apoyo y la paciencia.

A los profesores Andrés Pineda, Fabio Martínez, Mario Riveros, Angélica Vanegas y David Martínez por su colaboración permitiéndome hacer parte de su clase y sus entrevistas.

A toda la comunidad universitaria por proveer un espacio ideal para una investigación seria.

## RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

1. Información General	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de grado
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Facultad de Bellas Artes
<b>Título del documento</b>	LA APROPIACIÓN DEL LENGUAJE MUSICAL A PARTIR DEL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS BASADAS EN EL USO DE VIDEOJUEGOS.
<b>Autor(es)</b>	Jairo Andrés Saboyá Santander
<b>Director</b>	Luz Ángela Gómez Cruz, Olga Lucía Jiménez
<b>Publicación</b>	Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, 2015. 118 p.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional
<b>Palabras Claves</b>	Lenguaje musical, videojuegos, metodología

2. Descripción
Esta investigación pretende aportar las herramientas necesarias para el desarrollo del proceso creativo en la construcción de una propuesta para la apropiación del lenguaje musical; el pedagogo al desarrollar una propuesta plasmada en un método de su autoría, podrá formular alternativas que le permitan adecuarse a diversos contextos.

3. Fuentes
Anónimo (s.f). Lenguaje musical o solfeo, elementos esenciales y su origen histórico [en línea], disponible en <a href="http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12173/8/t4-1.pdf">http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12173/8/t4-1.pdf</a> , recuperado: 5 de febrero de 2015.
Cook, N. (1987). Analyzing music in sonata form, New York, George Braziller. En: A guide to musical analysis.
Correa, O., y Estrella, C. (2011). Enfoque Reggio Emilia y su aplicación en la unidad educativa Santana de Cuenca. Cuenca, Ecuador.
Domingo, Á. (s.f). El profesional reflexivo [en línea], disponible en: <a href="http://www.practicareflexiva.pro/docs/D.SCHON_FUNDAMENTOS.pdf">http://www.practicareflexiva.pro/docs/D.SCHON_FUNDAMENTOS.pdf</a> , recuperado: 12 de agosto de 2014.
Edelstein, G. (2003). Prácticas y residencias: memorias, experiencias, horizontes. Argentina.
Gainza, V. (2003). La educación musical entre dos siglos: Del modelo metodológico a los nuevos paradigmas.
Ibañez, T. (2012). El cuerpo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura rítmica en la clase de lenguaje musical. Santiago de Chile.
Ipiña, A (2014). Método Dalcroze musicalidad y ritmo. [En línea], disponible en: <a href="http://es.slideshare.net/alicreativa/mtodo-dalcroze-musicalidad-y-ritmo">http://es.slideshare.net/alicreativa/mtodo-dalcroze-musicalidad-y-ritmo</a> , recuperado: 4

de septiembre de 2014.

Jorquera, C. (2000). Métodos históricos o activos en educación musical. Universidad de Sevilla.  
Kawulich, B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos.

#### 4. Contenidos

Este documento en primera instancia contará con la descripción de la problemática a tratar, la pregunta generadora, los objetivos a cumplir, una justificación y antecedentes; también describirá el enfoque metodológico que guiará la investigación y la descripción de los instrumentos de recolección de información que usará.

Posteriormente, el trabajo se dividirá en cuatro capítulos; en el primero, se describirán unos referentes contextuales y conceptuales necesarios para la comprensión de la temática tratada. Se realizará un panorama relacionado con modelos en educación musical y una categorización reflexiva del profesional aplicado a la pedagogía. En el capítulo dos se reseñarán unas bases en cuanto a la apropiación del lenguaje musical, su finalidad y una reseña de métodos activos en educación musical. En el capítulo tres se le realizará una reseña a metodologías más cercanas, diseñadas por maestros actuales, bajo los mismos parámetros que el realizado en el capítulo anterior. En el cuarto y último capítulo se sintetizará la información obtenida hasta el momento para fundamentar y diseñar una propuesta metodológica para la apropiación del lenguaje musical.

#### 5. Metodología

Análisis profesional reflexivo (Donald Schon), Análisis métodos activos (Dalcroze, Orff, Kodaly, Willems y Martenot), Análisis metodologías cercanas (Andrés Pineda y Fabio Martínez), presentación de la propuesta.

#### 6. Conclusiones

Esta investigación lleva a pensar el ejercicio pedagógico como un producto del repensar constante del profesional, ya que su reflexión antes, durante y después del proceso beneficia su desempeño en el aula. Estas reflexiones aportan a la experiencia del maestro, dicha experiencia, su transformación y reflexión es parte del saber específico del que este documento habla.

Un pedagogo puede utilizar cualquier herramienta que fabrique desde su experticia para favorecer su labor pedagógica, puesto que serán instrumentos que llevarán a la mejora de sus procesos en el aula. Estas herramientas pueden venir de alguna de las categorías que menciona Donald Schön y por lo tanto serán de carácter disciplinar, didáctico, comunicativo o filosófico.

Estas herramientas aunque pueden ser trasladadas y aplicadas en otros contextos, serán mejor aprovechadas si son usadas para, donde y como las pensó su diseñador. Es por esto que

el ejercicio creativo al momento de la planeación pedagógica es tan importante, la toma de recursos externos es válida; pero el valor la fabricación de metodologías a partir de la autonomía es ideal.

Esta investigación permite también percibir el videojuego como una herramienta vigente y de características aprovechables en el aula de clase ya que sincretiza sonido imagen y movimiento en una sola experiencia de aprendizaje. Es inmersivo y de interés para el alumno, dado que éste pasa de espectador a activo, brinda aportes desde lo afectivo puesto que el hecho de jugar aporta al mejoramiento de vínculos en relación con el maestro.

Se pretendió realizar el trabajo metodológico de una manera que le resulte natural y sencilla al estudiante, dado que se determinó que en un ambiente en el que el estudiante avanza a su propio ritmo se obtienen mejores resultados.

Es importante destacar entre lo concluido con esta investigación la notable labor de los maestros de Formación Teórico Auditiva y Lenguaje y Gramática Musical que hoy están en la Universidad Pedagógica Nacional, fiel ejemplo de preparación, estudios y reflexión constante de su trabajo; tras la observación de sus clases se identificaron herramientas y estrategias que evidencian un altísimo nivel de experimentación y práctica, han logrado establecer metodologías inspiradoras y son sin duda un ejemplo de humildad, esfuerzo e inteligencia para cualquier pedagogo.

<b>Elaborado por:</b>	Jairo Andrés Saboyá Santander
<b>Revisado por:</b>	Luz Ángela Gómez Cruz

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	05	03	2015
--	----	----	------

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	12
DESCRIPCIÓN DEL TEMA Y PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	14
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN .....	15
OBJETIVOS .....	15
JUSTIFICACIÓN.....	16
METODOLOGÍA .....	17
MODELO DE INVESTIGACIÓN.....	17
INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	18
1.1. MODELOS EN LA ENSEÑANZA .....	24
1.2. MAESTROS REFLEXIVOS.....	29
2.1. FINALIDAD DEL LENGUAJE MUSICAL.....	34
2.2. LOS MÉTODOS ACTIVOS EN LA APROPIACIÓN DEL LENGUAJE MUSICAL .....	36
2.2.1. Emile Jacques-Dalcroze, musicalidad y ritmo .....	37
2.2.2. Carl Orff, lenguaje música y danza .....	40
2.2.3. Zoltan Kodaly, contextualización y acercamiento al estudiante .....	43
2.2.4. Edgar Willems, música – ser humano .....	46
2.2.5. Maurice Martenot, ritmo y canto libre .....	48
3. METODOLOGÍAS ACTUALES .....	55
3.1 .FABIO ERNESTO MARTÍNEZ.....	54
3.2. ANDRÉS PINEDA BEDOYA.....	59
4. LA APROPIACIÓN DEL LENGUAJE MUSICAL A PARTIR DEL USO DE VIDEOJUEGOS.....	63
4.1. APORTE DE LOS VIDEO JUEGOS .....	65
4.2. EL VIDEO JUEGO PARA LA APROPIACIÓN DEL LENGUAJE MUSICAL.....	67
4.2.1. Primera etapa, el juego libre .....	67
4.2.2. Segunda etapa, transformación del plano simbólico al teórico .....	68
4.2.2.1. Tocando Con Donkey Konga.....	69
➤ ANÁLISIS .....	69
➤ PROPUESTA.....	77
4.2.2.2. Cantando Con Sing Party .....	98



➤	ANÁLISIS .....	98
➤	PROPUESTA.....	101
	CONCLUSIONES.....	107
	BIBLIOGRAFÍA.....	109
	ANEXOS.....	111

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES Y TABLAS

Ilustración 1: Organización de las notas en el pentagrama, tomado de <a href="http://tusolfeco.blogspot.com/2012/10/que-es-el-solfeco.html">http://tusolfeco.blogspot.com/2012/10/que-es-el-solfeco.html</a> . .....	36
Ilustración 2: Instrumental Orff, tomado de <a href="http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_Orff">http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_Orff</a> . .....	42
Ilustración 3: Utilización de las primeras sílabas rítmicas en la metodología Kodaly, tomado de Zuleta, 2004. ....	45
Ilustración 4: Utilización del sistema del Do movable en la metodología Kodaly, tomado de Zuleta, 2004. ....	45
Ilustración 5: Signos de Curwen, tomado de Zuleta, 2004. ....	46
Ilustración 6: Descripción del pensamiento musical según Martínez, Tomado de <a href="http://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf">http://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf</a> . ....	57
Ilustración 7: Monograma, tomado de <a href="http://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf">http://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf</a> . ....	58
Ilustración 8: Bigrama superior, tomado de <a href="http://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf">http://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf</a> . ....	58
Ilustración 9: Bigrama inferior, tomado de <a href="http://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf">http://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf</a> . ....	58
Ilustración 10: Trigrama, tomado de <a href="http://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf">http://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf</a> . ....	58
Ilustración 11: Pentagrama, tomado de <a href="http://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf">http://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf</a> . ...	58
Ilustración 12: Portada y contraportada de Donkey Konga, tomado de <a href="http://www.emuparadise.me/Nintendo_Gamecube_ISO/Donkey_Konga/66184">http://www.emuparadise.me/Nintendo_Gamecube_ISO/Donkey_Konga/66184</a> . ....	69
Ilustración 13: Donkey Bongos, tomado de <a href="http://www.forocoches.com/foro/showthread.php?t=3138093">http://www.forocoches.com/foro/showthread.php?t=3138093</a> . ....	69
Ilustración 14: Captura de pantalla de Donkey Konga. ....	71
Ilustración 15: Círculos de acción utilizados en Donkey Konga. ....	72
Ilustración 16: Sistema de calificación por aciertos usado por Donkey Konga. ....	73
Ilustración 17: Ejemplo de círculo de acción con una estela de su mismo color. ....	73
Ilustración 18: Control de Game Cube. ....	75
Ilustración 19: Figuración rítmica y círculos de acción en el primer nivel de <i>La bamba</i> . ....	78
Ilustración 20: Figuración rítmica y círculos de acción de las estrofas en el segundo nivel de <i>La bamba</i> . ....	78
Ilustración 21: Figuración rítmica y círculos de acción del coro en el segundo nivel de <i>La bamba</i> . ....	79
Ilustración 22: Figuración rítmica y círculos de acción del solo de guitarra en el segundo nivel de <i>La bamba</i> . ....	79
Ilustración 23: Figuración rítmica y círculos de acción en el coro del tercer nivel de <i>La bamba</i> . ....	79
Ilustración 24: Primera página de partitura Konga del primer nivel de <i>Darte un beso</i> . ....	81
Ilustración 25: Segunda página de partitura Konga del primer nivel de <i>Darte un beso</i> . ....	82
Ilustración 26: Primera página de partitura Konga del segundo nivel de <i>Darte un beso</i> . ....	83
Ilustración 27: Segunda página de partitura Konga del segundo nivel de <i>Darte un beso</i> . ....	84
Ilustración 28: Tercera página de partitura Konga del segundo nivel de <i>Darte un beso</i> . ....	85

Ilustración 29: Primera página de partitura Konga del tercer nivel de <i>Darte un beso</i> .....	86
Ilustración 30: Segunda página de partitura Konga del tercer nivel de <i>Darte un beso</i> .....	87
Ilustración 31: Tercera página de partitura Konga del tercer nivel de <i>Darte un beso</i> .....	88
Ilustración 32: Primera página de partitura final del primer nivel de <i>Darte un beso</i> .....	90
Ilustración 33: Segunda página de partitura final del primer nivel de <i>Darte un beso</i> .....	91
Ilustración 34: Primera página de partitura final del segundo nivel de <i>Darte un beso</i> .....	92
Ilustración 35: Segunda página de partitura final del segundo nivel de <i>Darte un beso</i> .....	93
Ilustración 36: Tercera página de partitura final del segundo nivel de <i>Darte un beso</i> .....	94
Ilustración 37: Primera página de partitura final del tercer nivel de <i>Darte un beso</i> .....	95
Ilustración 38: Segunda página de partitura final del tercer nivel de <i>Darte un beso</i> .....	96
Ilustración 39: tercera página de partitura final de tercer nivel de <i>Darte un beso</i> .....	97
Ilustración 40: Portada de Sing Party.....	98
Ilustración 41: Micrófono usado por Sing Party.....	98
Ilustración 42: Captura de pantalla de Sing Party.....	100
Ilustración 43: Líneas divisoras en Sing Party.....	102
Ilustración 44: Ejemplo de ubicación de notas en Sing Party.....	103
Ilustración 45: Sistema de adaptación en Sing Party.....	103
Ilustración 46: Armonía utilizada durante toda la canción <i>Baby</i> .....	105
Ilustración 47: Primer ostinato sugerido para la canción <i>Baby</i> .....	105
Ilustración 48: Segundo ostinato sugerido para la canción <i>Baby</i> .....	105
Ilustración 49: Tercer ostinato sugerido para la canción <i>Baby</i> .....	106

Tabla 1. Cuadro comparativo entre la escuela tradicional y la escuela activa tomado de Jorquera, 2000.....	27
Tabla 2: Descripción de los métodos activos desde Donlad Schön. Autoría propia.....	52
Tabla 3: Descripción de las metodologías cercanas según Schön. Autoría propia.....	61

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación es motivada por un interés centrado en el diseño de estrategias, para uso del pedagogo musical, dirigidas a la apropiación del lenguaje musical, convirtiéndose en una reflexión del quehacer musical y su impacto en la sociedad actual y el aprendizaje por medio de la experimentación. Esto para mantener al maestro a la vanguardia de las necesidades actuales y así poder adaptarse a los contextos en los que deba desempeñarse.

En el caso concreto de la lectura musical, por medio de la vivencia se genera la inquietud de si los materiales didácticos existentes son consecuentes con los procesos ejecutados por los maestros, y si no lo son, de qué manera se puede generar una articulación que responda a esta necesidad. Por ello se recurre a la experiencia de dos maestros que han dedicado su trabajo a la enseñanza de la lectoescritura musical con estrategias propias que sirven de motivación para que el pedagogo inicie la creación de un material propio, que responda a sus capacidades. Esto por medio de la creación de una propuesta autónoma de enseñanza de la lectura musical, que esté fundamentada en un análisis de metodologías ya existentes.

Este documento en primera instancia contará con la descripción de la problemática a tratar, la pregunta generadora, los objetivos a cumplir, una justificación y antecedentes; también describirá el enfoque metodológico que guiará la investigación y la descripción de los instrumentos de recolección de información que usará.

Posteriormente, el trabajo se dividirá en cuatro capítulos; en el primero, se describirán unos referentes contextuales y conceptuales necesarios para la comprensión de la temática tratada. Se realizará un panorama relacionado con modelos en educación musical y una categorización reflexiva del profesional aplicado a la pedagogía. En el capítulo dos se reseñarán unas bases en cuanto a la apropiación del lenguaje musical, su finalidad y una reseña de métodos activos en educación

musical. En el capítulo tres se le realizará una reseña a metodologías más cercanas, diseñadas por maestros actuales, bajo los mismos parámetros que el realizado en el capítulo anterior. En el cuarto y último capítulo se sintetizará la información obtenida hasta el momento para fundamentar y diseñar una propuesta metodológica para la apropiación del lenguaje musical.

## DESCRIPCIÓN DEL TEMA Y PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En la actualidad hay muchos escenarios en los cuales toma lugar la educación musical, lo que genera necesidades académicas específicas dependiendo de los estudiantes que provienen de diversos contextos y condiciones. Para responder a esta realidad, el pedagogo musical debe desarrollar una versatilidad que le permita adaptarse a variadas circunstancias y así realizar adecuadamente su ejercicio educxativo en relación al logro de la conciencia rítmica, melódica, armónica teniendo en cuenta habilidades como la entonación, la audición, el desarrollo psicomotor, la cognición y en especial la memoria; por ello es indispensable la creación de nuevos materiales que respondan a las necesidades y a los contextos actuales.

En este sentido, la apropiación del lenguaje musical como fundamento de la educación musical no debe ser extraña a esta condición, ya que al abordar su enseñanza se hace necesario, no solo la estipulación de logros u objetivos a cumplir, sino también el diseño de didácticas que aporten a su aprendizaje.

Su enseñanza se ve beneficiada por una escogencia acertada del repertorio y de la metodología utilizada en su instrucción, en este aspecto se han presentado propuestas interesantes que han tenido resultados satisfactorios, como por ejemplo, las trabajadas por Dalcroze, Orff, Kodaly, Martenot y Willems (estas propuestas se explicarán con mayor detalle en el capítulo dos). Sin embargo, éstas pueden no tener éxito si se implementan desconociendo el contexto, sin tener en cuenta las diferencias que puedan existir.

Estas estrategias, creadas en contextos específicos y diseñadas para responder a éstos, son el tema central de esta investigación, puesto que son testimonio de creatividad y reflexión del quehacer pedagógico musical y obtienen los resultados más satisfactorios en el aprendizaje del lenguaje musical.

Otro apartado importante en este documento es la utilización del juego como herramienta didáctica para la enseñanza, la propuesta descrita en esta investigación explota el componente atractivo y dinámico del juego, que permite tener al alumno entretenido e interesado en la actividad; característica que Martenot (entre otros) utiliza como constante en su metodología.

## **PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

¿Cómo fortalecer el proceso de apropiación del lenguaje musical por medio de videojuegos?

## **OBJETIVOS**

### **General**

Presentar los video juegos Donkey Konga y Sing Party como parte de una estrategia metodológica para la apropiación del lenguaje musical.

### **Específicos**

- Puntualizar los beneficios del ejercicio creativo de didácticas para la enseñanza del lenguaje musical para el pedagogo musical.
- Resaltar las posibilidades del videojuego en la pedagogía musical moderna.
- Destacar la labor pedagógica de los maestros Fabio Martinez Navas y Andrés Pineda Bedoya.

## JUSTIFICACIÓN

Esta investigación pretende aportar las herramientas necesarias para el desarrollo del proceso creativo en la construcción de una propuesta para la apropiación del lenguaje musical; el pedagogo al desarrollar una propuesta plasmada en un método de su autoría, podrá formular alternativas que le permitan adecuarse a diversos contextos.

La constante reflexión de la actividad docente y el ejercicio de repensar los currículos educativos permite mejorar el desempeño del maestro de música en el aula, por lo que se vuelve importante acercar al pedagogo musical a la creación autónoma de materiales. Como maestros de una Universidad Pedagógica, es relevante desarrollar herramientas para facilitar y optimizar el abordaje creativo en la enseñanza del mismo; al otorgar las herramientas para la creación de propuestas para la apropiación del lenguaje musical, se permite que cada maestro de manera autónoma desarrolle su metodología, sus repertorios y los pueda llevar a cabo en unas condiciones que sean de su comodidad.

La premisa que impulsa esta investigación es que un maestro puede, desde un saber específico con el cual sienta mayor afinidad, desarrollar una didáctica más eficiente y acorde al contexto en el que se encuentra, es decir el aula de enseñanza, puesto que no debe limitarse a repertorios o procesos impuestos, sino valerse de sus conocimientos, experiencias y preferencias como insumos para la construcción de la misma, en este caso el uso de los videojuegos.

Esta investigación no pretende reemplazar alguna propuesta ya existente ni crear un material didáctico para el aprendizaje, tampoco busca poner un método por encima de otro. Su finalidad es tomar elementos de experiencias y métodos existentes, para con un análisis de sus principios, estrategias y herramientas; diseñar una propuesta didáctica para el acompañamiento de la apropiación del lenguaje musical.



## **METODOLOGÍA**

Es importante tener claridad en cuanto a los lineamientos metodológicos que conducirán esta investigación y definir las herramientas que arrojarán los datos que en una instancia final brindarán las pautas que sustentarán la propuesta a establecer. Para esto es necesario delimitar el modelo de investigación así como los instrumentos de recolección de información que permiten encontrar evidencias de los logros alcanzados.

### **MODELO DE INVESTIGACIÓN**

Este proyecto tiene trazos de investigación descriptiva, dado que se pregunta por las costumbres y actividades de una población de maestros que trabajan la formación teórica, específicamente en la apropiación del lenguaje musical, sus principios, estrategias y herramientas. De otro lado se evidencia como una investigación cualitativa, puesto que emplea métodos de recolección de información con resultados no cuantitativos y pretende indagar en relaciones sociales y puntualizar la realidad tal como la vivencian sus protagonistas(Cerda, 1993).

Lo que se describe gira en torno a las reflexiones sobre las dimensiones del ser maestro, preguntándose permanentemente por el saber, saber hacer, saber comunicar y saber ser de los sujetos de observación e investigación; categorías del quehacer pedagógico que serán desglosadas en detalle en el capítulo uno.

## **INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

### **- Revisión Bibliográfica**

La revisión bibliográfica es el primer paso a dar en la investigación, permite realizar un informe preliminar del objeto de estudio y brinda datos que aportan directa o indirectamente al objeto de estudio, dando fundamento y estructura a la propuesta que se soporta en la teoría de Donald Schön.

### **- Entrevistas a profundidad**

Las entrevistas a profundidad buscan obtener información de primera mano, y permiten que el entrevistado aporte toda la información que crea pertinente. Tienen como finalidad comprender la opinión, postura y conocimientos que tiene un sujeto sobre un determinado tema, arrojan una información cualitativa, pues el investigador pregunta, escucha y registra y de ser necesario puede realizar más preguntas que surjan de las respuestas iniciales, es decir, que tiene una preparación, pero está sujeta a cambios a medida que se desarrolla. El entrevistado, explica en sus propias palabras desde su propio conocimiento y vivencia. La divulgación de la entrevista y sus contenidos estará siempre sujeta a la aprobación del entrevistado.

En este caso las entrevistas se aplicarán a los maestros Fabio Martínez y Andrés Pineda, docentes de la Licenciatura en Música de la Universidad pedagógica Nacional.

## - **Observación participante**

Una observación es participante o no participante dependiendo del papel que tiene el observador; según Kawulich (2005) la observación es participante cuando el investigador para obtener los datos que necesita se incluye en el grupo, hecho o fenómeno observado y así conseguir la información “desde adentro”.

Esta investigación comenzará por reseñar históricamente las metodologías usadas para la apropiación del lenguaje musical, posteriormente se hará un análisis metodológico de estas propuestas y se categorizarán los elementos que las componen. Después centrará su atención en maestros que están realizando la ejecución de metodologías de su autoría, se realizará seguimiento de sus clases y entrevistas para con la información obtenida realizar un paralelo con el análisis previamente realizado. Con los datos obtenidos se procederá con la descripción y justificación de una propuesta autónoma diseñada por el autor.

Se realizará observación y entrevista a dos profesores del programa de Licenciatura en Música de la facultad de Bellas Artes de la Universidad Pedagógica Nacional, estas indagaran sobre la postura pedagógica del maestro de la siguiente manera:

### **Observaciones:**

#### **-Saber:**

¿Cuál es y de qué manera se evidencia el saber específico que nutre la metodología?

#### **-Saber hacer:**

¿Qué estrategias, herramientas y actividades realiza en su clase?

¿Qué relación existe entre lo planeado y lo ejecutado en clase?

**-Saber comunicar:**

¿Qué estrategias comunicativas utiliza con los estudiantes?

¿Cómo son los vínculos que se forman con los estudiantes?

**-Saber ser**

¿De qué manera se evidencian los principios de la metodología en clase?

**Entrevistas:**

**-Saber:**

¿Qué es el solfeo?

¿Qué temáticas se tratan en sus clases?

¿Qué elementos caracterizan su metodología?

**- Saber hacer:**

¿Cómo planea sus clases?

¿Cómo aplica en su vida profesional los conocimientos adquiridos durante su carrera?

**-Saber comunicar:**

¿Cómo afronta la resolución de dificultades?

¿Cómo describe su relación con sus estudiantes?

**-Saber ser:**

¿Cuáles son los principios filosóficos de su metodología?

**Delimitación de la población**

Esta investigación obtendrá información de primera mano de los maestros de gramática musical de la licenciatura en música de la Universidad Pedagógica Nacional Fabio Ernesto Martínez Navas y Andrés Pineda Bedoya, estos dos maestros fueron

escogidos por sus considerables aportes a la pedagogía musical, puesto que sus metodologías son ejemplo de constante reflexión del quehacer pedagógico y se esfuerzan por mantenerse a la vanguardia y utilizar todas las herramientas posibles para el cumplimiento de los objetivos trazados en sus lecciones.

Por su parte, la propuesta en la que desencadenará esta investigación será dirigida a una población que va de los 9 años en adelante y que esté en una etapa de iniciación musical. Se parte de esta edad ya que pueden aprovechar todos los elementos y la experiencia con la relación audio, video y movimiento que brinda el videojuego.

## 1. REFERENTES CONTEXTUALES

Para poder llegar a un entendimiento de la temática tratada en esta investigación, es indispensable generar claridad en cuanto a algunos términos que son utilizados con frecuencia a lo largo del documento, empezando por cómo se concibe la enseñanza y su relación con el aprendizaje. Ésta debe ser relacionada no sólo a los procesos vinculados a enseñar sino también a los procesos vinculados a aprender (Meneses, 2007). La relación enseñanza-aprendizaje es un fenómeno que se vivencia a través de procesos de interacción e intercambio regido por una normatividad establecida en algún escenario de aprendizaje. Utiliza como herramientas el contexto, la comunicación, estrategias, medios y contenidos y se vale de modelos didácticos en los que maestro y alumno tienen un protagonismo.

Esta investigación se centra en el dominio de una serie de simbologías, ordenamientos y normas que comprenden el lenguaje musical. Al hablar de un lenguaje musical es necesario primero lograr una comprensión de la música como lenguaje; esto es posible entendiendo que una expresión artística puede ser una forma de comunicar, por tanto la música puede servir como elemento comunicador y como tal tiene una normatividad que permita su entendimiento. Ésta se presentará en forma de un lenguaje que como dice Fabio Martínez debe ser codificado para su escritura y decodificado para su lectura. Esta codificación es lo que se conoce como lenguaje musical; una simbología que obedece a un ordenamiento para que puede ser escrita y posteriormente leída, o viceversa.

En la actualidad, los procesos de enseñanza aprendizaje buscan que tanto docente como estudiante creen un ambiente cooperativo y colaborativo en donde la autonomía permita la interacción del uno y el otro desde el interés por aprender. Esta autonomía del griego *auto*: “uno mismo” y *nomos*: normas, etimológicamente hace referencia a la capacidad de darse reglas a uno mismo o la toma de decisiones sin intervención ni influencia externa. Pero ¿Cuándo hay realmente autonomía? Y ¿Cómo se puede crear una “metodología autónoma”?

La autonomía es un concepto psicológico y filosófico, en este último es posible afirmar que es opuesta a la heteronimia y está categorizada dentro de las disciplinas que estudian la conducta humana (ética). En el ámbito psicológico tiene una notable importancia dentro de la psicología evolutiva. La autonomía habla de cómo el hombre se comporta en sociedad. Kant habla de autonomía en el ámbito de la moralidad, sostiene que es la ausencia de determinación, y es quien la contrapone a la heteronimia, que es la aceptación de una ley que no deriva de la razón propia. Los más recientes aportes al campo de la autonomía son realizados por Piaget y su discípulo Lawrence Kohlberg. Los autores mencionados en capítulos posteriores, han desarrollado una metodología autónoma, por ejemplo: Kodaly para su metodología propuso unos principios filosóficos basados en teorías y reglas de su autoría, fundamentadas en su concepción de lo que debía tener un método eficiente.

Al hablar de una metodología autónoma, se refiere a una serie de procesos y didácticas que carecen de intervención externa y se desarrolla bajo las reglas y parámetros de su autor. Para que esto exista, el autor debe entonces formular sus propias reglas y diseñar la propuesta de una manera funcional y eficiente, esto a partir de sus propios conocimientos, habilidades y en sí de su experiencia, puesto que su propuesta perdería su status de "autónomo" si se ve demasiado impregnada de normas que toma externamente, para esto le será muy útil valerse de un *saber específico*.

## 1.1. MODELOS EN LA ENSEÑANZA

Los modelos pedagógicos son posibilidades metodológicas (entre otras) adaptables a diferentes escenarios y contextos relativos a la educación, Rafael Flórez Ochoa los categoriza en cinco, así:

- Modelo tradicional
- Modelo conductista
- Modelo romántico
- Modelo cognitivo
- Modelo social

El modelo tradicional ejemplifica la relación maestro alumno más clásica, en la que el primero es el instructor de conocimientos y el segundo meramente un receptor, sin posibilidades de socialización o debate y en la que el aprendizaje se da por medio de herramientas memorísticas.

El modelo conductista está orientado por teorías de condicionamiento, postula que los comportamientos pueden ser modelados en función del conocimiento. Promueve la evocación de lo aprendido en los contextos sociales y laborales que lo requieran.

El modelo romántico representa una ruptura en el rol docente del maestro y su función en la sociedad, en éste se propone un valor a la individualidad del estudiante y del maestro y una libertad en cuanto a lo metodológico, el aprendizaje se da de una manera libre y espontánea, el alumno pasa a ser el eje central absoluto de la educación y el maestro una herramienta auxiliar en el contexto educacional.

En el modelo cognitivo priman los niveles más altos de inteligencia, se da de manera progresiva a medida que los conocimientos del alumno se desarrollan y propone unos parámetros de crecimiento físico-intelectual estandarizados. El rol del



maestro sigue teniendo verticalidad pero propone estimulación para el desarrollo integral, respecto a las inteligencias que el estudiante desarrolla en su formación.

El modelo social parte de la premisa que tanto maestro como estudiante deben ubicarse en igualdad para optimizar los resultados educativos, impulsa tanto el desarrollo individual como el colectivo permitiendo un desarrollo integral en el alumno.

Según Flórez estos modelos evolucionaron a la par que lo hizo el concepto mismo de educación con la finalidad de suplir el avance social en cuanto a lo cultural, social, tecnológico y político.

Por su parte, Cecilia Jorquera realiza su propia categorización a partir de lo que llama modelos didácticos.

*“Son las herramientas que utilizan los profesores e investigadores para avanzar en su labor de construcción de un cuerpo de conocimiento en relación con los procesos de enseñanza y aprendizaje” (PONT, s.f,p.15 citado en Jorquera, 2000).*

En esencia son modelos pedagógicos que buscan la enfatización en una disciplina, según Jorquera (2000) se caracterizan por:

- Ser especulativos y por tanto provisionales y posteriormente optimizables.
- Pretender simular una situación de la realidad o algún aspecto de ella.
- Su aporte es el de organizar las acciones, sea en la investigación o en el trabajo de aula.
- Al contrastar con la realidad, se vuelven evaluables.
- Son producto de una actividad científica.

Así mismo, según Jorquera (2000) los modelos pedagógicos pueden ser categorizados de la siguiente manera:

- Modelos clásicos
- Modelos racional-tecnológicos
- Modelos mediacionales
- Modelos contextuales
- Modelos activos

Entre los modelos clásicos se destaca *el modelo socrático*, que se basa en el diálogo propuesto por el profesor, que da una notable ventaja por sus posibilidades de interacción; este modelo es aún vigente tanto en clases individuales como en prácticas didácticas, también está entre los clásicos el *modelo tradicional* que es un modelo explicativo, catedrático; aun es usado pero con algunas innovaciones(Jorquera, 2000).

Por su parte los modelos racional–tecnológicos se basan en el cartesianismo<sup>1</sup>, también es llamado en ocasiones *cientismo* dado que plantea la ciencia como referente absoluto; es a través del conocimiento científico que se formulan preguntas objetivos y posteriormente respuestas y logros, tal y como lo explica Jorquera(2005) “*En síntesis, el conocimiento científico es el núcleo generador de la actuación didáctica*” (p.16)

Los modelos mediacionales dan prelación a los eventos que participan entre los estímulos y las respuestas, tomando en cuenta los procesos del estudiante y del profesor por igual y por tanto da un papel trascendental a la comunicación y la decodificación de estímulos de ambos participantes (Jorquera, 2000).

Los modelos contextuales dan importancia y protagonismo al contexto en el cual se desarrolla el acto didáctico, por esta razón los procesos de enseñanza terminan siendo complejos, variables e irrepetibles (Jorquera, 2000).

Los modelos activos son los que más le competen a esta investigación y por esto serán los que se abordarán de manera extensa más adelante. Se destacan por un

---

<sup>1</sup> Sistema filosófico de Descartes, considera la razón como única fuente de conocimiento.

interés en que el estudiante llegue solo a un determinado conocimiento, el maestro es una guía, más no la fuente directa de la información, tiene sus orígenes en pensadores como Pestalozzi, Rousseau y Fröbel entre otros. Este modelo fue el que protagonizó la *escuela activa* desarrollada durante el siglo XIX, que fue una reforma educativa de gran importancia, que proponía cambios e innovaciones significativas frente a los modelos de enseñanza previos. Estos cambios e innovaciones tuvieron también un rol determinante en la educación musical, enumerados en un cuadro comparativo (PONT, s.f. citado por Jorquera, 2000).

Tabla 1. Cuadro comparativo entre la escuela tradicional y la escuela activa tomado de Jorquera, 2000.

ESCUELA TRADICIONAL-PASIVA	ESCUELA NUEVA
<p>1. Base: <b>el programa</b> El valor intelectual es la medida para la acumulación de materiales.</p>	<p>1. Base: <b>el niño</b>  Aquello que importa es la evolución normal de los intereses favorecida por el alimento apropiado para cada uno.</p>
<p>2. <b>El niño-homúnculus</b> Un adulto en miniatura.</p>	<p>2. <b>El niño, ser sui géneris</b>  Perfectamente preparado para adaptarse a cada una de las fases del desarrollo.</p>
<p>3. <b>Disociación de la inteligencia en facultades</b> Valor de las disciplinas ante cada una de las facultades.</p>	<p>3. <b>La inteligencia, funcionalmente una</b>  El material es percibido según los intereses y según una mentalidad característica.</p>
<p>4. <b>Principio</b> De lo simple (<b>abstracto</b>) a lo compuesto (<b>concreto</b>).</p>	<p>4. <b>Principio: seguir los intereses</b>  Primero aparecen los intereses concretos.</p>
<p>5. <b>Clasificación adulta del saber</b></p>	<p>5. <b>Estudio de las cosas</b></p>

<p><b>en especialidades de estudio</b> Es síntesis de las experiencias de la especie.</p>	<p>La totalidad, ordenadas en clasificaciones rudimentales y personales; después, mediante comparaciones entre ellas, hasta llegar a una síntesis de experiencias personales.</p>
<p><b>6. Proceso abreviado de las adquisiciones mentales</b> De las intuiciones a la generalización de la lección.</p>	<p><b>6. Proceso natural</b>  Sostenido mediante los intereses concreto-analítico-sintéticos en el proceso de escolaridad.</p>
<p><b>7. Enseñanza verbal</b> Colectiva, a nivel de alumno medio.</p>	<p><b>7. Enseñanza mediante la vida, individualizada</b>  De acuerdo con las reacciones propias de cada uno y mediante el uso de juegos educativos.</p>
<p><b>8. El maestro enseña al alumno pasivo</b> Es el maestro quien impone el proceso de aprendizaje.</p>	<p><b>8. El alumno se autoeduca activamente</b>  El alumno sigue sus intereses como propulsores</p>
<p><b>9. Las técnicas son finalidades a las que es necesario someterse</b> Metodología</p>	<p><b>9. Las técnicas son instrumentos</b>  Para perfeccionar la conducta, que es la finalidad.</p>
<p><b>10. Disciplina represiva, constricción</b></p>	<p><b>10. Libertad guiada – educación social.</b></p>

## 1.2. MAESTROS REFLEXIVOS

El principio de análisis de esta propuesta nace de la observación que hace Donald Schön en su documento, *La formación de profesionales reflexivos*. En ella indica cómo se pueden solucionar las problemáticas que se le presentan al profesional en su práctica, en este caso al maestro y cómo esto lleva a la construcción del conocimiento desde la acción misma. En su trabajo el autor dirige su mirada a la educación al interior de las artes, para proyectarla hacia la reflexión en otros campos del saber puesto que encuentra en ellas el modelo indicado para aprender en la acción; es así como presupone cuatro categorías básicas:

El saber: Esta categoría hace alusión al saber disciplinar y lo relaciona con lo pedagógico y lo didáctico.

El saber Hacer: relaciona las estrategias y actividades en el aula, desde el punto de vista metodológico.

El Saber Comunicar :Tiene que ver con la interacción dialógica, en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El Saber ser: Se refiere a la imagen y a la postura que construyen los estudiantes alrededor del ser docente.

Schön, (1992), pretende romper el esquema Experto - Estudiante – receptor, pensando desde una práctica reflexiva como “una forma de investigación que estudia los procesos por los que los individuos adquieren (o no logran adquirir) el arte de la práctica” Schon, (1992: 272).

Schön (1987 citado en Domingo, s.f) propone una “reflexión en la acción”, el modelo que plantea pretende responder a la necesidad de mejorar los procesos de enseñanza de los maestros, su intención es llevar los conceptos teórico – científicos al aula. Considera que el éxito de un profesional depende en una muy buena parte de su habilidad ante la adversidad; esta habilidad es la integración inteligente y creadora del

conocimiento y de la técnica (Domingo, s.f) y le servirá al docente para optimizar su capacidad de respuesta ante las problemáticas presentadas en el aula.

Schön (1987 citado en Domingo, s.f) concibe el pensamiento práctico en tres momentos:

- Conocimiento en la acción.
- Reflexión en y durante la acción.
- Reflexión sobre la acción y sobre la reflexión en la acción.

El conocimiento en la acción, es el componente intelectual, es el conocimiento tácito que posee un individuo, es dividido en el saber teórico adquirido por medio de un estudio científico, y en el saber en la acción, que procede de la práctica profesional, es un saber espontáneo y didáctico (Domingo, s.f).

De este modo el maestro cuando se dispone a ejercer su tarea docente diariamente, va con un bagaje de conocimientos teórico – prácticos, vivencias experiencias, prejuicios, recuerdos y demás que consolidó en su etapa de estudio científico y en su práctica profesional(Domingo, s.f).

La reflexión en y durante la acción es un sub conocimiento que consiste en aquellos aprendizajes que el individuo adquiere sobre lo que hace según actúa. Schön (1987 citado en Domingo, s.f) define este momento en concreto, como una conversación reflexiva con la problemática en cuestión, esta etapa está caracterizada por la inmediatez, por la variabilidad y por la repentización. Se trata de una reflexión que surge ante lo inesperado y que posteriormente llevará a la experimentación. El proceso de reflexión en la acción se da de la siguiente manera, como lo explica Domingo (s.f):

- Inicialmente está una situación sobre la cual se está actuando, a ésta se le dan respuestas espontáneas y de rutina, estas respuestas son las que

eventualmente darán el conocimiento en la acción, y aparecerán en forma de estrategias, comprensión y herramientas asociadas a la situación.

- En un determinado momento, las respuestas rutinarias previamente obtenidas producen sorpresa, esto causado por un resultado inesperado, sea agradable o no. La sorpresa en este contexto se interpretará como variación de lo esperado.
- Posterior a la sorpresa, se da una reflexión, que aunque no sea verbalizada, es producida en cierta medida conscientemente. En esta etapa, según Domingo (s.f, p.3) se dan preguntas como estas:

- a) ¿Qué está sucediendo?;
- b) ¿Está ocurriendo algo que me sorprende y que no es lo habitual?
- c) ¿Es adecuado en este momento lo que estoy haciendo?
- d) ¿Tengo que modificar, enmendar, cambiar lo que estoy haciendo y siendo para ajustarlo a las circunstancias cambiantes, recuperar el equilibrio, prestar atención con precisión, etc.?;
- e) Debo comprobar conmigo mismo si estoy en el buen camino
- f) Si no estoy en el buen camino, ¿hay una forma mejor de proceder?

La reflexión en la acción está en constante cuestionamiento con el conocimiento en la acción debido a que es de carácter crítico, provocado por la espontaneidad y que conduce a la búsqueda ágil de nuevas estrategias o el redireccionamiento de aquellas ya utilizadas.

La reflexión conduce a la experimentación sobre la marcha. Esto es reflexionar de manera simultánea con la producción de la acción. Se crean y se ponen a prueba nuevas acciones, se descartan y se aprueban nuevos enfoques.

Cabe destacar que, el conocimiento que se obtiene de la reflexión en y durante la acción está limitado por las presiones y demandas psicológicas y sociales del

escenario en el que tiene lugar la acción, pero aún con estas dificultades y limitaciones es un recurso muy provechoso en la formación docente (Domingo, s.f). Esta clase de conocimiento permite corregir o reorientar sobre la marcha procesos anteriores a la propia acción. Es muy útil especialmente para los profesionales abiertos a la dificultad y la complejidad que brinda la interacción con la práctica (Domingo, s.f).

La reflexión sobre la acción y sobre la reflexión en la acción es la fase final, y corresponde al análisis posterior sobre las características de la acción, acompañada de la reflexión que se hizo de manera simultánea (Domingo, s.f). Esta última etapa es un componente esencial para el proceso de aprendizaje docente, éste al interactuar con la situación elabora un plan que experimenta y redirecciona continuamente como resultado de esta reflexión, que según (Domingo, s.f) permite al docente la puesta en consideración y cuestionamiento individual y colectivo de:

- La naturaleza de la situación problemática en cuestión.
- Los procesos que se han tenido en cuenta en el diagnóstico del problema.
- La postulación de metas, la selección de herramientas y la intervención que ponen en acción las decisiones tomadas.
- Los esquemas de pensamiento, las teorías y formas de representar la realidad vivida por el profesional

Estos tres momentos de la reflexión práctica no deben ser entendidos como componentes individuales, sino que por el contrario se necesitan de manera mutua para garantizar una intervención práctica racional. (Domingo,s.f.)

En cuanto al *saber* y *conocer*, van ligados a una evidencia, que es una creencia basada en la experiencia y en la memoria. Saber requiere además de lo anterior una justificación fundamental, una conexión de lo conocido con la coherencia y su significación. Ahora bien al hablar de saber específico se habla de un conocimiento adquirido en una disciplina o temática determinada o “específica”. Al crear una metodología de educación musical, el saber musical y el saber pedagógicos están ya



implícitos en la metodología y por tanto ninguno sería ese saber específico que se está mencionando.

Un claro ejemplo de una metodología impregnada con un saber específico, es la propuesta de Edgar Willems, quien sobresale por el carácter científico de su investigación y posterior metodología (temas que se tratarán más adelante); logró articular satisfactoriamente su conocimiento de la psicología con la enseñanza musical, estas tres disciplinas: psicología, pedagogía y música, funcionan homogéneamente durante todos sus procesos y jamás se separan.

Al hablar de estas propuestas vale la pena tratar la ambigüedad presente entre método y metodología, lo cierto es que una abarca a la otra; De un lado el método, en el ámbito de la enseñanza musical, históricamente habla de instrucciones, normas y procesos que llevan al aprendizaje de un instrumento o del solfeo, lo que lleva a pensar en método como un manual (Jorquera, 2000).

*“Es decir un texto monográfico que tiene como meta facilitar el aprendizaje de una determinada materia, en este caso en el ámbito musical, mediante ejercicios ordenados según lo que el autor considera una dificultad creciente”*(Jorquera, 2000).

Más adelante se desarrolla el texto con indicaciones del maestro a sus discípulos, estas indicaciones eran producto de una observación de la práctica y con frecuencia eran muy personalizadas, puesto que el docente elaboraba ejercicios y posibles soluciones a problemas que presentaba un alumno en específico (Jorquera,2000)

Por su parte una metodología es un término más amplio, pues habla de herramientas, procesos, instrucciones, preceptos que llevarán a la ejecución del método y el cumplimiento de sus objetivos. Una vez formulada la metodología, queda llevarla a la práctica satisfactoriamente.

## 2. LA APROPIACIÓN DEL LENGUAJE MUSICAL

Este capítulo da cuenta de las definiciones y consideraciones sobre el lenguaje musical y su enseñanza, se describirán unas generalidades sobre su ejercicio y posteriormente se reseñarán metodologías representativas, definidas como métodos activos.

### 2.1. FINALIDAD DEL LENGUAJE MUSICAL

La música, desde hace mucho tiempo, hace parte de la historia del lenguaje del hombre, posiblemente en una protolengua<sup>2</sup> más antigua que el lenguaje y la música mismos; están tan ligados que el ser humano tiene música durante y para cada época de su vida(Ibañez, 2012).

La música es un lenguaje y como tal puede escribirse, leerse y hablarse; por ello es de vital importancia generar una claridad sobre el lenguaje musical y su rol en la educación a través de la historia(Ibañez, 2012).

Este lenguaje se compone de varios elementos, normas, estilos entre los que se encuentran, el desarrollo auditivo, los elementos gramaticales y el solfeo.

#### **Desarrollo auditivo:**

La audición le da al músico la capacidad de reconocer melodías sin la necesidad de leerlas; puede identificar con exactitud los sonidos para una posterior escritura o reproducción instrumental o vocal, de la misma manera que se pueden escribir y repetir palabras con escucharlas(Ibañez, 2012). El oído se desarrolla a la par de la voz, y su entrenamiento es muy similar al del dominio de un segundo idioma(Ibañez, 2012), y al igual que éste, es necesario pronunciar con precisión las palabras, los

---

<sup>2</sup> Reconstrucción probable de la lengua origen de un grupo de lenguas.

sonidos, esta “pronunciación” en música significará una correcta afinación de cada sonido. Entre más se entrene la reproducción vocal de notas, intervalos y melodías, mejor será la capacidad del oído de reconocerlas(Ibañez, 2012)

Una de las propiedades de la audición es la posibilidad de generar imágenes sonoras cerebrales, ésta es la capacidad de reproducir y analizar relaciones sonoras mentalmente sin que éstas estén siendo producidas por algún instrumento. Esto le brinda al músico ventajas en varios escenarios y situaciones; le permite agilizar procesos memorísticos al no tener que interpretar sus ideas musicales en algún instrumento, dado que todo está sonando con precisión en su mente, a lo que se le denomina imagen sonora.

### **Pensamiento musical:**

El pensamiento musical se da según la medida de la información que se recibe y se procesa, depende de los niveles de comprensión que se han desarrollado alrededor del hecho musical y de la articulación de ideas musicales que puedan ser reproducidas por la voz o en el instrumento. Dependen de las imágenes sonoras y de la audición interna que se esté procesando en la cabeza del intérprete.

Para el dominio adecuado de un idioma, es necesario obtener un entendimiento de las normas gramaticales que lo rigen. En música estas normas se aprenden con el solfeo, a través de una fundamentación teórica que siempre va ligada a la ejecución vocal.

El objetivo principal del solfeo es realizar una observación, análisis y posterior vocalización hablada o entonada de una escritura musical dada, esto a través de la lectura de partitura. La grafía musical se plasma en pentagrama, éste permite una

visualización de la altura de una nota y de su duración en un espacio temporal.



Ilustración 1: Organización de las notas en el pentagrama, tomado de <http://tusolfteo.blogspot.com/2012/10/que-es-el-solfteo.html>.

También es parte del solfeo el entrenamiento auditivo, que es la capacidad de realizar el proceso inverso al del solfeo entonado: codificar los fenómenos sonoros en lenguaje de grafía musical, esto lo realiza a través del dictado musical, sea oral o escrito. El dictado musical es un ejercicio en el cual se escribe en notación musical un fragmento musical.

## 2.2. LOS MÉTODOS ACTIVOS EN LA APROPIACIÓN DEL LENGUAJE MUSICAL

Los métodos activos son resultado de la ejecución y aplicación del modelo activo (Jorquera, 2000). A finales del siglo XIX y principios del XX, se presenta una transformación en los principios filosóficos que rigen la pedagogía, con la que llegan los llamados métodos activos; estos métodos se caracterizan por dejar que el estudiante entienda y aprenda la música por medio de la vivencia de la misma, se llega a un dominio teórico por medio de la experimentación (Jorquera, 2000). Ya influenciados por el constructivismo<sup>3</sup>, las metodologías usadas favorecían el juego y la fundamentación lúdica en las actividades, basados no solo en el hacer sino en el construir, teniendo como principio el aprendizaje por descubrimiento, en el que el estudiante es participe en la construcción de sus saberes (Jorquera, 2000). También buscaban la transformación

---

<sup>3</sup> Corriente pedagógica que propone que al estudiante se le deben dar las herramientas para que llegue al conocimiento por si mismo.

del maestro y que éste desarrollara habilidades didácticas que respondieran a las necesidades educativas de su población (Jorquera, 2000).

A continuación se dará una explicación de algunas metodologías de enseñanza musical con métodos activos de autores que se han tratado de emular con resultados satisfactorios:

### **2.2.1. Emile Jacques-Dalcroze, musicalidad y ritmo**

Dalcroze (1865 – 1950), fue profesor de solfeo en el conservatorio de Ginebra donde cursó sus estudios, y es allí donde nace su propuesta pedagógica. Dalcroze notó que sus estudiantes lograban avanzar de manera normal, pero como norma general fallaban en interiorizar duraciones, tenían dificultad en recitar sucesiones de igual duración. También notaba que ellos con frecuencia muy seguramente tenían los sonidos correctos en su cabeza, pero el aparato fonatorio no lograba reproducirlos. Llamó su atención notar que los estudiantes reaccionaban involuntariamente con varias partes de su cuerpo a la música (manos, pies, cabeza, etc.) dedujo que “*habría una relación entre la acústica y los sistemas nerviosos superiores*” (Ipiña, 2011)

En relación al ritmo Dalcroze notó que los niños tenían enormes dificultades a la hora de decodificar la notación musical que en el momento se explicaba con relación a valores numéricos, sin embargo, Dalcroze sabía que las figuras rítmicas que parecían más complejas eran vivenciadas cotidianamente por los niños en sus movimientos; caminando, corriendo, bailando, etc (Jorquera, 2000). Para Dalcroze el ritmo es una experiencia biológica y fisiológica del ser humano, es el elemento más cercano a la música (Jorquera, 2000).

En general su preocupación yacía en que los estudiantes no poseían una imagen mental del sonido necesaria, para que el trabajo no sea exclusivamente teórico (Jorquera, 2000). A partir de esta observación empírica formuló un método que fundiría movimiento y música, convencido que a través de la corporalidad se llegaría a esta

imagen mental de sonidos que los métodos tradicionales no conseguían(Jorquera, 2000). Dalcroze concluyó lo siguiente (Jorquera, 2000):

- La musicalidad puramente auditiva es una musicalidad incompleta.
- La arritmia musical es consecuencia de una arritmia generalizada.
- La creación de armonías musicales requerían una armonía interior.

Para el planteamiento de su metodología estudió las relaciones entre:

- La movilidad y el instinto auditivo.
- La armonía de los sonidos y de las duraciones.
- La música y el carácter
- El arte musical y el de la danza.

El método Dalcroze está fundamentado en que el estudiante debe experimentar y vivenciar la música en planos físicos, mentales y espirituales. Se enfoca en el desarrollo del oído interno y la relación entre lo consciente y la mente y el cuerpo, todo en búsqueda de un control durante la actividad musical(Ipiña, 2011)

**Para esto abarca la ejercitación de varios aspectos:**

- Relajación
- Control de energía muscular
- Acentuación métrica (regular e irregular).
- Memorización rítmico-motriz.
- Inhibición del movimiento y reacciones rápidas.
- Disociación entre los diferentes miembros del cuerpo.
- Audición interior.
- Improvisación.
- Equilibrio corporal.
- Fraseo

- Concentración
- Velocidad
- Polirritmias
- 

Dalcroze trabaja lo que llamó “*EURITMIA*” (EU: Bien, RITMIA: ritmo) que consiste en el entrenamiento que el estudiante realiza para convertir su cuerpo en un instrumento musical, el cual puede interpretar y transformar (Ipiña, 2011). Absorbe al estudiante cuerpo y mente en la actividad musical, activa los sentidos, el intelecto, el sistema nervioso, la creatividad, los músculos y las emociones holísticamente (Ipiña, 2011).

En Dalcroze el lenguaje musical se trabaja desde el oído interno para llegar a escuchar musicalmente y cantar de manera afinada. El trabajo de oído interno permite que el estudiante escuche en su cabeza los sonidos y la música, se puede comparar con el ejercicio de leer mentalmente. Dalcroze también incorpora en su propuesta el sistema del Do fijo, sus ejercicios de entrenamiento auditivo incorporan también gestos manuales para lograr que su cuerpo ojos y oídos estén inmersos en la tarea (Ibid)

También utiliza la improvisación, que mostraba con precisión los avances del estudiante puesto que a través de ésta se sintetizaba lo aprendido, además motivaba al alumno a crear música con su sello personal y estimulaba la creatividad, la imaginación y la capacidad de escuchar. (Ibid)

El método Dalcroze según Jorquera (2000) es considerado como un método activo puesto que:

- La actividad tiene un rol central, y su aspecto creativo tiene directa relación con la espontaneidad del niño.
- Es un sistema “democrático” puesto que no tiene ningún tipo de exclusión, está dirigido a niños, jóvenes y adultos por igual, incluyendo aquellos con minusvalías varias.
- Es experimental, su desarrollo tiene aspiraciones científicas.

- El estudiante es autónomo en cada actividad y dueño de la música resultante.

### 2.2.2. Carl Orff, lenguaje música y danza

Orff (1895-1982) es conocido principalmente por su obra *Carmina Burana*, sin embargo también es el responsable junto con Dorothee Günther, del *Günther-Schule*, “Escuela para educación moderna corporal y de danza”(Jorquera, 2000). Su metodología nace de observar una desarticulación artística en la educación, y por lo tanto pretende combinar la danza, la música y el lenguaje verbal para llegar a una formación artística integral en la educación musical de los niños.(Jorquera, 2000)

Es en esta *Günther-Schule* en la que Orff se dedica a experimentar su concepto, reemplaza habilidades avanzadas de improvisación en el piano con la utilización de instrumentos de percusión. Su proyecto fue interrumpido por la guerra, cuando logró retomarlo en 1948 realizó un programa radiofónico de difusión musical para niños, la iniciativa fue un éxito y se le pidió que se elaborara una compilación por escrito de los materiales.(Jorquera, 2000)

Un referente filosófico importante en la metodología Orff, es que no se considera “que haya niños o personas completamente amusicales” (Jorquera, 2000, p.31) a excepción de algunos casos especiales, por lo tanto cualquiera con la formación adecuada será capaz de llegar a una comprensión musical y al disfrute de su actividad. El método Orff parte de la base que la mejor enseñanza musical es aquella en la que el niño participa, interpreta y crea (Jorquera, 2000).

El método utiliza la escala pentatónica (Do, Re, Mi, Sol, La) como herramienta principal para la improvisación, es otro de los pilares de la metodología Orff. Utiliza el cuerpo como primer instrumento de percusión resaltando la amplia exploración tímbrica que éste ofrece, después incluye los instrumentos de percusión; se le atribuye la implementación de instrumentos de percusión de mayor calidad para la educación musical y la implementación de la célula rítmica *rhythmischer Baustein*, una herramienta



que percibe el ritmo como grupos de sonidos dotados de sentido y no como impulsos aislados(Jorquera, 2000).

El instrumentalOrff, según Jorquera (2000) se divide en dos grandes familias:

### **A) Instrumentos de lámina**

- Carrillón soprano
- Carrillon contralto
- Metalófono soprano
- Metalófono contralto
- Metalófono bajo
- Xilófono Soprano
- Xilófono contralto
- Xilófono bajo

Los instrumentos de lámina proporcionan familiaridad con la baqueta, la posibilidad de utilizar todo el espectro de notas que da el instrumento de manera aleatoria y es idóneo para el ejercicio de escalas y tonalidades(López, 1992).

### **B) Instrumentos de pequeña percusión**

#### **Parche:**

- Tambor
- Panderos
- Bongos
- Pandereta
- Bombo
- Timbales

#### **Madera:**

- Claves

- Caja china
- Güiro
- Castañuelas
- Temple

### **Metal:**

- Triángulo
- Plato
- Crócalos
- Platillos

### **Sonajas:**

- Maracas
- Cascabeles
- Aros de sonajas

La pequeña percusión está pensada para la experimentación tímbrica y la fundamentación del pulso.

La forma de tocar los instrumentos también es de importancia en la metodología Orff, el niño explora con el instrumento, percute, entrechoca, sacude, raspa, frota, etc.



Ilustración 2: Instrumental Orff, tomado de [http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo\\_Orff](http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_Orff).

El núcleo de la filosofía Orff es la convergencia entre los gestos, la música y la palabra, un elemento de especial interés es lo que su intérprete italiano Giovanni Piazza llama música elemental que

*“no es nunca música sola, ella está asociada al movimiento, danza y palabra, es una música que cada uno realiza por sí mismo, en la que estamos involucrados no como auditores, sino como co-intérpretes. Ella es pre-intelectual, no conoce grandes formas ni arquitecturas, produce ostinati, pequeñas formas repetitivas y de rondó. Música elemental es terrestre, innata, corporal, es música que cualquiera que sea puede aprender y enseñar, es adecuada al niño”*(Orff, 1963, p.16, citado en Jorquera, 2000).

Según Jorquera (2000) Orff propone una metodología de características activas que entre otras tiene las siguientes propiedades:

- La educación musical es para el acceso de todos, sin exclusión.
- Da gran importancia a la creatividad, dando así paso a la gestión autónoma de provocadores y motivaciones.
- El alumno en cada caso es protagonista de la actividad.
- Se procede desde lo elemental a lo complejo.
- La experimentación es vital para el proceso creativo, fiel ejemplo es el concepto de célula rítmica que pasó por numerosas observaciones.

### **2.2.3. Zoltan Kodaly, contextualización y acercamiento al estudiante**

Kodaly (1882 – 1967) era profesor en *Zeneakademia*, la escuela de música más prestigiosa de Hungría de donde era originario. Él notó que los estudiantes que llegaban, no sólo no sabían leer ni escribir música correctamente sino que ignoraban su herencia musical(Zuleta, 2004).

*Es mucho más importante saber quién es el maestro de Kisvárdá, que quien es el director de la Opera de Budapest. [...] pues un mal director fracasa solo una vez, pero un mal maestro continúa fracasando durante 30 años. Matando el amor por la música a 30 generaciones de muchachos* (Zuleta, 2004, p. 68).

Kodaly se preocupó por la preparación de los maestros, organizó capacitaciones, seminarios, compuso y adaptó música con propósitos pedagógicos y junto con algunos de sus estudiantes desarrolló una metodología en educación que terminó siendo la oficial de su país, y posteriormente se propagó por Europa, Japón y obtuvo especial popularidad en Estados Unidos. Los logros de su metodología han sido innegables,

*“Hungria es un país actualmente con ochocientos coros adultos, cuatro orquestas profesionales en Budapest, cinco en otras ciudades y numerosas orquestas aficionadas, como lo señala Kodály: “Un ciudadano sin educación musical es considerado inculto; casi todos tocan algún instrumento y/o cantan; las salas de concierto permanecen llenas.” (Zuleta, 2004, p.68)*

El principal fundamento filosófico de la metodología Kodaly está en que el niño entiende la música en la medida en que sus enseñanzas estén directamente relacionadas con lo que él escucha de manera cotidiana; para lo cual realizó una extensa recopilación y rescate de la herencia musical de su país y a partir de ésta realizó su trabajo.

El método utiliza tres herramientas básicas:

- Las sílabas del solfeo rítmico
- El solfeo relativo
- Los signos manuales

Las sílabas rítmicas son de hecho adaptadas por Kodaly del sistema francés, éstas se utilizan para leer figuras rítmicas por grupos; se utiliza la sílaba *Ta* para la unidad de pulso y *Ti-ti* para la primera división, así:



Ilustración 3: Utilización de las primeras sílabas rítmicas en la metodología Kodaly, tomado de Zuleta, 2004.

El solfeo relativo es un sistema basado en el *Do movable*, en el que se le asignan a las alturas absolutas denominaciones mediante las sílabas del solfeo Do, Re, Mi, Fa, Sol, La y Si, y éstos mismos nombres de notas son usados de igual manera sin importar en que tonalidad se esté trabajando.



Ilustración 4: Utilización del sistema del Do movable en la metodología Kodaly, tomado de Zuleta, 2004.

Los signos manuales son diseñados por John Curwen en 1870, representan de manera visual las notas de la escala y la relación entre ellas. Kodaly fundió éstos signos con su metodología del *Do movable*. Cada signo representa un grado de la escala, 1 2 y 3 serían Do Re y Mi, Re Mi y Fa#, Mi Fa# y Sol#, etc.

Estas representaciones visuales son idóneas para el trabajo del solfeo pues pone la música en un plano visual y corporal a la vez facilitando su asimilación.

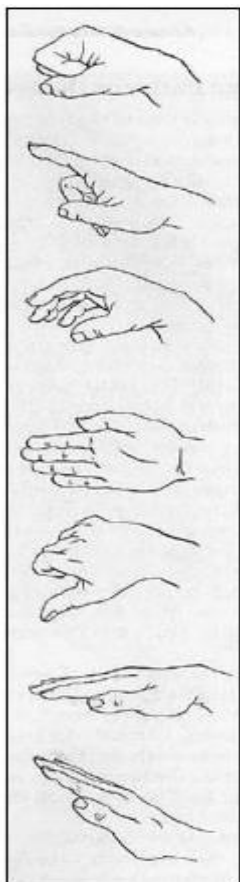


Ilustración 5: Signos de Curwen, tomado de Zuleta, 2004.

#### **2.2.4. Edgar Willems, música – ser humano**

Willems (1890 – 1978) consideraba que la evolución del ser humano estaba en paralelo con su habilidad cognitiva. Willems se caracteriza por plantear una teoría psicológica junto con su metodología de enseñanza, su propuesta está basada en formar un vínculo entre el ser humano y la música, fundamentada en lo más esencial de ambos; pone en diálogo las emociones humanas con elementos musicales. Teniendo en cuenta que los primeros años son cruciales, propone que la educación musical debe iniciar a temprana edad y así establecer las bases psicológicas para el resto de su educación. Ritmo, armonía y melodía corresponden de manera exacta con tres características básicas de la personalidad humana: sensorialidad, afectividad y racionalidad. Por esto la educación musical para Willems debe dirigirse a la realización

de momentos vitales, experiencias significativas que logren una interiorización de conceptos de ritmo, armonía y melodía (Jorquera, 2000).

Willems considera el ritmo y el sonido elementos pre-musicales, puesto que están presentes en la naturaleza humana, se convierten en elementos musicales al ser vivenciados y manejados. El movimiento corporal, las funciones biológicas, los fenómenos naturales, todo tiene un ritmo propio, y todos son elementos rítmicos para la metodología Willems. Esta visión es implementada en su método, en el desarrollo sensorial, usa ejercicios para conectar la sensorialidad y la afectividad en los procesos de audición.

Willems marca la diferencia entre *ritmo propiamente dicho*, *rítmica* y *métrica*.

El *ritmo propiamente dicho* está en relación con la vida fisiológica pues su práctica se realiza con el cuerpo humano.

La *rítmica* está en relación con la afectividad del ser humano puesto que es el ritmo viviente de las formas y fórmulas que se desprenden de la vida.

La *métrica* se relaciona con lo mental, dado que es la organización de la rítmica en compases.

Según Willems *El oído es el sentido que cumple la función de intermediario entre el mundo objetivo de las vibraciones sonoras y el mundo subjetivo de las imágenes sonoras. Trabaja la audición en tres momentos:*(Valencia, 2011)

*Receptividad sensorial auditiva:* es la reacción sensorial y corporal involuntaria a los sonidos.

*Sensibilidad afectiva auditiva:* Se da cuando hay una predisposición al sonido y una escucha con atención, posteriormente se genera una reacción y una emoción referente a lo escuchado.(Valencia, 2011)

*Conciencia mental auditiva:* Para ésta última fase se requiere de una disposición intelectual, se realiza una discriminación y un análisis de lo escuchado.(Valencia, 2011)

Willems utilizaba finalmente la canción, como un elemento sincrético, puesto que abarca todos los elementos musicales y los trabaja de manera integral.

### **2.2.5. Maurice Martenot, ritmo y canto libre**

Martenot (1898 – 1980) fue compositor, violinista, pianista y violoncelista francés, aportó a la música no sólo desde la pedagogía sino también con un instrumento de su autoría, el cual sería denominado “*ondas Martenot*”. Es un instrumento melódico eléctrico que permite modificaciones tímbricas manejadas con filtros en la amplificación, es un instrumento capaz de reproducir cuartos e incluso octavos de tono, Martenot patentó su instrumento y realizó conciertos con él por todo el mundo (Valencia, 2011).

Similar a Dalcroze, el interés de Martenot por desarrollar un método pedagógico nace en su deseo de mejorar la enseñanza del solfeo. Martenot tenía como principal preocupación, realizar un método que progresivamente llevara al aprendizaje de la lectoescritura, y que el estudiante esté siempre motivado y en ambiente tranquilo en el proceso (Jorquera, 2000).

Martenot basa su propuesta en los siguientes principios filosóficos:

- Para Martenot la enseñanza musical no debe ser violentamente impuesta, sino que debe ser el fruto del despertar de las habilidades de cada individuo.
- La imitación es un factor común a lo largo de su método.
- Los conceptos teóricos deben ser tratados a través del juego.
- Destaca el aspecto lúdico “*En efecto, es en el juego cuando el niño se expresa de manera completa, cuerpo, alma e inteligencia dentro de un clima de alegría y de confianza que abre todas las posibilidades a la creación*” (Valencia, 2011).



- Toma muy en cuenta las etapas de desarrollo del niño, siempre respetando el tiempo natural en el que está cada uno.
- La música es elemento liberador de expresión y esparcimiento del alma.

La propuesta metodológica de Martenot según Valencia (2011) se enfoca en el desarrollo de las siguientes habilidades:

### **El ritmo**

El ritmo es el primer paso que se da, desde el ritmo se hace la primera aproximación a la música, puesto que es lo más natural y cotidiano al niño. Utiliza pequeñas células rítmicas insistiendo en la correcta articulación e intención de la frase, utilizando la sílaba *la*.

### **El tiempo natural**

Cada persona tiene una velocidad en la que se promedia la totalidad de sus actividades, la velocidad a la que camina, habla, etc. Martenot parte de esta velocidad para definir y posteriormente trabajar el tempo.

### **Ritmo en estado puro**

Da preferencia al estudio rítmico sin ningún tipo de acompañamiento melódico ni armónico, sólo el estudiante con su percusión sea corporal o instrumental.

### **Fórmulas mágicas**

Introduce un sistema de fórmulas rítmicas que han de ser recitadas sin interrupción, favoreciendo así la imitación espontánea.

### **Sentido rítmico**

Es la asociación que es capaz de realizar el estudiante entre la fórmula rítmica a realizar y el pulso que está llevando.

### **Ritmo por imitación**

Por medio de la imitación rítmica el estudiante descubría el ritmo viviente, natural al ser humano. Martenot insistía en que el estudiante previo a reproducir cualquier frase musical, debía interiorizarla antes, y recitarla mentalmente varias veces, para esto ideó varios juegos en los que canta en voz alta, y acto seguido imita en su mente.

### **Canto libre por imitación o casi inconsciente**

El canto por imitación resultó ser de gran apoyo para el desarrollo auditivo, vocal y para la musicalidad en general. Martenot sostenía que el canto hace parte del desarrollo humano y en la primera infancia está muy presente, por lo tanto, rescató y reutilizó canciones de cuna y canciones infantiles en general, resignificándolas para un nuevo objetivo.

### **Canto inconsciente**

Martenot traza una marcada diferencia entre el canto libre y espontáneo (que define como inconsciente), el cual nace de una necesidad momentánea y el canto consciente que es una concienciación del canto interior. Propone diversos ejercicios para trabajar respiración, duración y relaciones de altura, todo en búsqueda de un perfeccionamiento de la ejecución vocal.

### **Los ejercicios asociados**

Para preparar a los estudiantes para una entonación solfeada presenta una serie de ejercicios que basa en tres momentos: imitación vocal, reconocimiento auditivo y reproducción; Estos momentos son desarrollados en tres etapas: gesto, esquema y pentagrama. Tal como lo indica su nombre, los ejercicios consisten en la asociación de un elemento externo al sonido: gesto manual a la altura del sonido, esquema gráfico a grados de la escala y pentagrama a nombres de notas (Valencia, 2011)

## **Audición**

Martenot mantenía que la evolución de la audición es un proceso natural y que comienza en familia, el niño reconoce y registra sonidos que escucha incluso estando en el vientre materno (Valencia 2011). Define varias formas de escuchar y oír:

- *Audición activa*
- Es la escucha que se da inconscientemente, sin un nivel de atención voluntaria.
  - *Audición pasiva*
- Se da al realizar una escucha consciente, con reconocimiento de sonidos y representación de imágenes
  - *Audición interior*
- Es una escucha a nivel mental, es percibir sonidos e imágenes de la imaginación.

## **La improvisación**

Por medio de la improvisación se desata toda la creatividad y espontaneidad del estudiante, Martenot consideraba que de esta manera se aprecia el carácter expresivo del niño, puesto que improvisar es jugar creativa y musicalmente. (Ibid)

Martenot también realiza investigación en la pre-lectura, entre su metodología se destaca el uso de los *neumas*, que son representaciones visuales de la altura de las notas. Martenot utilizaba en principio tres alturas que señalaba con puntos que colocaba horizontalmente, y después para explicar la distancia en altura entre los puntos, se trazaban líneas. Posteriormente iniciaba trabajo de lecto-escritura propiamente dicha.

Hablando una vez más desde Schön y su categorización del profesional reflexivo, es posible adaptar sus conceptos al quehacer pedagógico y describir a los autores mencionados previamente de la siguiente manera:

Tabla 2: Descripción de los métodos activos desde Donald Schön. Autoría propia.

AUTOR	SABER	SABER HACER	SABER COMUNICAR	SABER SER
<b>Dalcroze</b>	<b>Música y movimiento</b> , parte del cuerpo como herramienta principal para la exploración tímbrica y rítmica, y como puente para posterior desarrollo musical integral.	<b>La música es algo inherente al ser humano</b> , es algo cotidiano y los conocimientos a adquirir son obtenidos a partir de los ya existentes; éstos simplemente son decodificados.	<b>El profesor es guía y orientador</b> , pero crea conocimiento en conjunto con sus estudiantes.  <b>Es un modelo paidocéntrico</b> , es decir que trabaja a nivel personal; cada estudiante tiene unas necesidades y características diferentes y se le aborda con equivalente versatilidad.	<b>El alumno es un ser capaz sin importar nada</b> , sea niño, adolescente o adulto incluso con alguna discapacidad, el estudiante está capacitado y puede participar activamente.  <b>El alumno es autónomo</b> , y tiene la libertad para elegir los estímulos que lo lleven a obtener un aprendizaje.
<b>Orff</b>	<b>Gestos, música y palabra</b> , la música nunca se aborda aislada sino que se asocia al movimiento y al lenguaje.	<b>Expresión vocal en forma de expresiones no articuladas</b> , un recurso frecuente son las palabras habladas, rimas y cantos.  <b>Instrumentación</b> , el ya famoso "instrumental Orff" es herramienta característica e	<b>El alumno es protagonista activo</b> , su formación se aborda a nivel personal.  <b>Se tiene en cuenta la creatividad del alumno</b> , alimentando así la gestión autónoma de motivaciones e intereses.	<b>Lenguaje, música y danza</b> , se pretende que la formación artística sea integral, su vida compositiva y pedagógica se caracteriza por su intención de crear una "obra de arte total"  <b>Se procede de lo simple a lo</b>

		inamovible.		<b>complejo,</b> aplicando una facilitación didáctica.
<b>Kodaly</b>	<b>El repertorio local,</b> es primario en la metodología, sus esfuerzos para su difusión y rescate desarrollan herramientas que nutren su propuesta.	<b>Visualización de la altura,</b> a través de signos manuales y corporales se lleva al estudiante a un entendimiento sensorial más completo de las relaciones sonoras.  <b>Parte de lo que el estudiante ya conoce,</b> los repertorios son escogidos de manera que sean familiares al estudiante, le da prelación al folclor o la " <i>lengua materna musical</i> ".	<b>Lo conocido por el estudiante es punto de partida,</b> un estudio y diálogo que lleva a una contextualización del alumno iniciará la formación musical.  <b>Se prioriza el trabajo colectivo,</b> dejando de lado la individualidad, se construye a partir del trabajo en equipo, por ejemplo en la actividad coral.	<b>La formación musical debe ser cercana al estudiante,</b> es decir, contextualizada, parte del folclor y de la herencia musical que este posea.  <b>La investigación etnomusical,</b> siempre está presente y alimenta su discurso compositivo y pedagógico.
<b>Willems</b>	<b>La teoría psicológica sobre la música,</b> es el emblema característico, construye toda una metodología alrededor de supuestos psicológicos.	<b>El ritmo se relaciona con lo sensorial,</b> al ser protagonista en las primeras experiencias musicales, es vivenciado de la manera más sensorialmente completa posible.  <b>La melodía se relaciona con lo afectivo,</b> utilizando conceptos teóricos	<b>El niño tiene un valor activo como alumno,</b> lo que lo envuelve a nivel personal.  <b>Se trata de un planteamiento democrático,</b> al estar dirigido a todo tipo de población.	<b>La cosmovisión profundamente espiritual y mística,</b> le da a la metodología su tinte personal y la separa de las demás.  <b>Un dialogo entre las estructuras musicales y las estructura psicológica del ser humano,</b> pone en paralelo componentes

		<p>de tensión resolución, enlazándolos con emociones de intranquilidad y calma.</p> <p><b>La armonía se relaciona con lo racional</b>, al requerir un estudio más profundo y analítico para su comprensión.</p>		<p>musicales con emociones humana para el abordaje de la enseñanza.</p>
<b>Martenot</b>	<p><b>Fue un estudioso de la pedagogía y de los métodos activos</b>, su participación en congresos de educación musical y en general su interés por metodologías lo nutrió de saberes para formular una propia.</p>	<p><b>Ritmo natural</b>, la metodología sostiene que el ritmo se trabaja desde lo más básico que es el pulso, y esto se hace partiendo de lo más natural al humano, el caminar, el latido del corazón, etc.</p> <p><b>La improvisación como elemento integrador</b>, combina todos los elementos de su metodología en ejercicios enfocados a la improvisación y así deja que el mismo estudiante rastree sus avances.</p>	<p><b>La prelación al juego</b>, todos los contenidos son trabajados en un ambiente de tranquilidad y camaradería, los conceptos teóricos son trabajados con nombres sugestivos y en general las clases pretenden ser divertidas y con un gran sentido lúdico.</p> <p><b>La música como elemento liberador de expresión</b>, la actividad pretende ser de relajación y esparcimiento para el alma del niño, se considera de vital importancia el cuidado de la comodidad y disposición del niño.</p>	<p><b>La actividad tiene un carácter lúdico</b>, el juego es un componente de trascendencia, puesto que mantiene el aprendizaje atractivo y dinámico para los estudiantes.</p> <p><b>La enseñanza musical no se impone</b>, es fruto del trabajo adaptativo y gradual de las capacidades musicales del hombre.</p>

### **3. METODOLOGÍAS ACTUALES**

Adicional a los métodos activos históricos, para poder proponer una propuesta sólida y adecuadamente fundamentada, es necesario permearla con aportes que le puedan dar metodologías actuales, cercanas y a las que se pueda acceder para obtener la mayor cantidad de información posible. Por esta razón se realizó un seguimiento y entrevista a dos profesores que actualmente dictan clase de Formación teórica auditiva y, lenguaje y gramática musical en el programa de Licenciatura en Música de la Universidad Pedagógica Nacional. A las metodologías utilizadas por estos maestros, se les hará una descripción y contextualización similar a la que se hizo con los pioneros de los métodos activos; con una reseña biográfica pertinente a su desarrollo como pedagogos, una descripción de sus métodos y finalmente se sintetizarán sus características en una descripción desde las categorías del profesional reflexivo de Donald Schön.

#### **3.1. FABIO ERNESTO MARTÍNEZ NAVAS**

Egresado de la primera promoción del programa de Licenciatura en música de la Universidad Pedagógica Nacional en el año de 1997. En el año 2000, la Universidad del Bosque lo titula como especialista en educación a distancia y en el año 2008 termina una maestría en Tecnologías de la información aplicadas a la educación en la Universidad Pedagógica Nacional.

Ha sido director de coro en varias instituciones, publicado varios libros de educación musical y ha dictado talleres en múltiples escenarios. Es un profesor que se ha caracterizado por su interés por mantenerse a la vanguardia, es profesor desde hace muchos años y como tal ha visto transformaciones y cambios importantes en el perfil de estudiante y en los modelos de enseñanza. Se interesó por el uso de las tecnologías para la enseñanza y a través del uso de estas, creó la metodología

“*Fabermana*” con la que ha venido obteniendo resultados satisfactorios y pretende expandir e implementar a gran escala.

Martínez define el solfeo como el arte de codificar y decodificar los signos y símbolos característicos para escribir y leer música. Relaciona la codificación con la escritura y la decodificación con la lectura. Insiste en el análisis armónico y el sustento teórico como elementos permanentes y obligatorios para el trabajo de solfeo. Sus estudiantes cantan solos en todas las clases, no sólo en los días de evaluación, esto le permite llevar un seguimiento permanente del rendimiento individual, también resalta la importancia del entrenamiento auditivo, el trabajo de duetos y la lectura a primera vista, para esta última se vale de músicas reales tomadas de melodías de repertorio universal, nacional y tradicional.

Tiene una similitud con la metodología Orff al permitir que el estudiante alimente los contenidos de la clase; esto lo hace al no temer alargar o desviar la clase para responder de manera didáctica a alguna pregunta que realice un estudiante.

El trato con sus estudiantes es respetuoso, pero evita la camaradería y la confianza innecesaria, prefiere separar por completo la cátedra de sus relaciones interpersonales. En sus clases se puede notar una actitud de respeto/miedo por parte de sus estudiantes, puesto que no teme ser exigente y es muy serio a la hora de abordar su lección.

El eje de central de la metodología Martínez se encuentra en el entrenamiento auditivo y su interés de convertirlo en juegos de audición e improvisación a través del pensamiento, la inteligencia y la memoria musical. Describe el pensamiento musical de la siguiente manera:



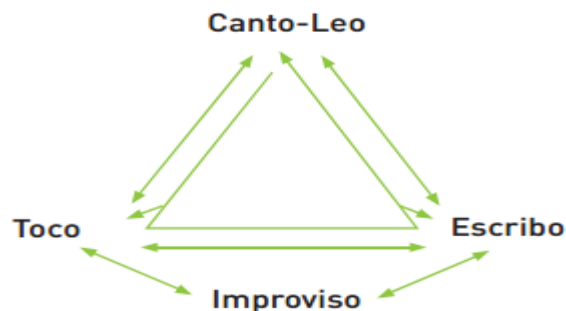


Ilustración 6: Descripción del pensamiento musical según Martínez, Tomado de <http://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf>.

Según Martínez, para llegar a una destreza musical es indispensable el desarrollo de la inteligencia musical, y que ésta tiene directa relación con el lenguaje; Para llegar al entendimiento de un lenguaje, es necesario la atención, repetición y la memoria, y de ahí que Martínez utiliza estas destrezas para el desarrollo de la musicalidad.

Una herramienta notable que utiliza Martínez es el dictado musical y los elementos para su preparación, sostiene que el proceso de lectura y escritura se fundamenta en la audición y la audiación. Este último es un término que utiliza para describir la audición interior (de trascendencia en la Metodología de Martenot), que es la capacidad de escuchar música de manera mental, es decir, cuando el sonido físico no está presente. La audiación genera unos mapas sonoros mentales que son indispensables para la decodificación de la lectura y del dictado musical.

El dictado musical sólo debe realizarse cuando el estudiante posee un dominio de los signos y símbolos que se pretende que éste reconozca. Para esto, Martínez trabaja el conocimiento audiovisual de la música. Primero el estudiante puede ver varios fragmentos musicales escritos, el maestro toca uno de ellos y el alumno debe reconocer cuál fue, de esta manera se está realizando un proceso de reconocimiento y clasificación previo, que prepara al de escritura formal.

La escritura musical se trabaja en un sistema que va desde lo simple a lo complejo, partiendo del do central iniciando con el monograma, después con un bigrama superior, uno inferior, un tetragrama y finalmente con el pentagrama.



Ilustración 7: Monograma, tomado de://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf.

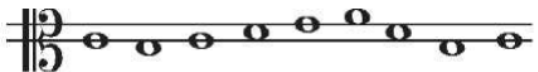


Ilustración 8: Bigrama superior, tomado de://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf.



Ilustración 9: Bigrama inferior, tomado de://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf.

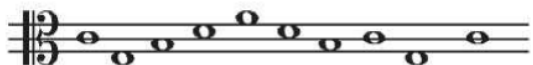


Ilustración 10: Trigrama, tomado de://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf.

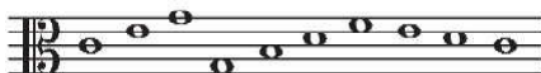


Ilustración 11: Pentagrama, tomado de://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf.

La metodología de Martínez entre otras cosas se caracteriza por el manejo de tecnologías; en sus clases referencia constantemente el contenido disponible en plataformas virtuales de su autoría, los cuales siempre están a disposición de sus estudiantes, en ellas se encuentran numerosas melodías, libros, consejos y reflexiones con las que inicia la resolución de dificultades de aprendizaje, las cuales comúnmente encuentra en la entonación, afinación, precisión rítmica y en la competencia auditiva.

Al dar una mirada a la metodología de Martínez, es posible hallar similitudes con los métodos activos, por ejemplo con Martenot y su preparación a la lectoescritura yendo de lo simple a lo sencillo, valiéndose de una herramienta visual que prepara al pentagrama, con Dalcroze comparte su interés por la audición interna y una inclusión importante de su entrenamiento en su metodología.

### **3.2. ANDRÉS PINEDA BEDOYA**

Licenciado en música de la Universidad Pedagógica Nacional, realizó una maestría en educación en el área de evaluación y lingüística y una especialización en docencia universitaria. Define el solfeo como una disciplina, sostiene además que la metodología para su enseñanza es la misma en todos los casos, lo que diferencia a un maestro de otro es la didáctica utilizada en ella. Pineda trabaja la formación de un oído integral, desde sus cinco componentes: Oído melódico, metro-rítmico, armónico, polifónico y tímbrico. Cada uno de estos elementos prefiere trabajarlos por separados y sólo cuando ya están bien fundamentados los aborda en conjunto.

Pineda trabaja la gramática musical desde dos áreas, el entrenamiento auditivo y el solfeo entonado. Para el entrenamiento auditivo la herramienta por excelencia es el dictado musical, dice que debe realizarse con característica paciencia y que se le debe dedicar una cantidad importante de tiempo puesto que su aprendizaje es lento y difícil. El dictado lo realiza trabajando melodía, armonía y ritmo, los divide y los dicta por aparte. Primero dicta la progresión armónica una o dos veces, esto le da a los estudiantes una guía importante para la melodía puesto que el trabajo tanto de solfeo como de audición siempre va acompañado del sustento teórico, después toca el ritmo también una o dos veces y termina con la melodía en redondeas, de esta manera deja la melodía en una audición completa sin ningún tipo de distractor y con todos los elementos necesarios para escribirla rápidamente. Los dictados no son largos y por esto puede realizarlos ágilmente y varios por clase.

Por su parte el solfeo entonado es trabajado con más rapidez, puesto que para el estudiante es más sencillo reproducir una nota escrita que escribir una nota escuchada.

Separa también el trabajo entonado dependiendo del tema teórico que esté tratando en determinada lección. Por ejemplo, si se está realizando trabajo de modulación, el repertorio utilizado para el solfeo tendrá como eje central esta temática, utilizando notas auxiliares a la armonía. También le da prelación al trabajo de tocar el piano y cantar, para este ejercicio también se toma un tiempo prudencial para su preparación, permite el trabajo en parejas con inversión de roles fomentando así también procesos de audición.

Al igual que Kodaly da importancia al gesto como representación visual del sonido, utiliza signos de Curwen y también insiste en la marcación de compás en todo momento para afianzar la ubicación temporal en los ejercicios.

Realiza un trabajo importante en cuanto al manejo de dificultades, al igual que Dalcroze entiende al estudiante como un ser capaz, y por tanto que tiene la habilidad de resolver sus dudas por sí mismo. Esto lo realiza por medio de preguntas que diseña especialmente para que el estudiante llegue a las conclusiones que desea.

*Por ejemplo, cómo se desarrolla el pensamiento musical y el pensamiento musical en la tonalidad y en cualquier otro sistema musical pasa por la teoría, las preguntas que se construyen son desde un muy buen discurso del profesor, haciendo que relacionen elementos interesantes que tienen que ver con la temática que estamos abordando. Si estamos hablando de construcción de las funciones armónicas, una pregunta que le permite a los estudiantes solucionar un problema en relación con esa situación sería por ejemplo: ¿Cuál es el acorde de subdominante en primera inversión de la tonalidad mayor cuya relativa menor tiene cuatro sostenidos? Este tipo de preguntas les hacen empezar a construir una situación que les va permitir tener una respuesta acertada, pero fundamentada bajo varios supuestos teóricos.*

Tomado de entrevista, ver Anexos

Uno de los principios de su metodología es la exigencia en un sentido integral, Pineda habla del profesional responsable, y como tal puntual y cumplido con sus horarios de llegada y entrega de trabajos. Sus estudiantes al llegar tarde a clase no son

negados del acceso a esta, puesto que sería contraproducente para el proceso que el maestro lleva, pero si se les niega el acceso al aula, y de desearlo pueden tomar su clase desde la ventana.

Pineda trabaja la evaluación como elemento que categoriza y valida el trabajo del estudiante, si bien la evaluación cuantitativa está presente, esto es por los lineamientos protocolarios de la institución, mas no por la filosofía de su metodología. Se realiza una evaluación, meta-evaluación y auto-evaluación. La evaluación es realizada trimestralmente, anunciada con tiempo y con las fechas y contenidos que la universidad exige. La meta-evaluación es el proceso reflexivo frente a la evaluación y es un claro ejemplo de lo que Donald Schön describe como **Reflexión sobre la acción y sobre la reflexión en la acción**. La auto-evaluación es realizada al final de cada clase y tiene un seguimiento que es reportado a los estudiantes para que ellos sean quienes juzguen su progreso.

Igual a como se hizo con los representantes de los métodos activos, ambos maestros pueden describirse desde la categorización del quehacer pedagógico de Donald Schön, de la siguiente manera:

Tabla 3: Descripción de las metodologías cercanas según Schön. Autoría propia

AUTOR	SABER	SABER HACER	SABER COMUNICAR	SABER SER
Fabio Martínez	Todo ejercicio de solfeo tiene una sustentación teórica, facilitando y unificando la apropiación de contenidos.	La audición como eje central, y también punto de partida para la enseñanza del solfeo.  Los procesos de enseñanza presentan sistemas de gradación, hay una sistematización de los contenidos y estos responden a procesos que van de lo simple a lo	El estudiante es participe y alimenta los contenidos de la clase, las temáticas tratadas en clase salen de manera repentina del dialogo con el estudiante.  El reconocimiento del valor pedagógico la tecnología, utiliza herramientas virtuales	El desarrollo del pensamiento musical es indispensable, hay una prelación al desenvolvimiento de la musicalidad y la inteligencia musical como generalidad durante todo el proceso.

		complejo.	constantemente como herramienta de apoyo en sus procesos de enseñanza.	
<b>Andrés Pineda</b>	<p><b>El oído musical no está desprovisto de la teoría</b>, hay una relación constante entre los conocimientos teóricos y las habilidades de solfeo.</p> <p><b>El oído integral</b>, y su fortalecimiento a través de sus cinco componentes.</p>	<b>División del trabajo auditivo</b> , el dictado se separa en armonía, ritmo y melodía para facilitar su comprensión.	<p><b>Dialogo constante con el estudiante</b>, y a través de éste la resolución de problemas y seguimiento de procesos.</p> <p><b>La relación con el estudiante puede ser amistosa</b>, dentro de los límites de una caracterización respetuosa de la relación maestro-alumno.</p>	<p><b>La evaluación, meta-evaluación y autoevaluación durante todo el proceso</b>, permite que el estudiante realice un seguimiento preciso de su proceso.</p> <p><b>El docente responsable</b>, exigencia absoluta con horarios y fechas de entrega de trabajos para fomentar la ética en el pensamiento de los estudiantes.</p>

#### 4. LA APROPIACIÓN DEL LENGUAJE MUSICAL A PARTIR DEL USO DE VIDEOJUEGOS

En este capítulo se sintetizan los resultados obtenidos y se emplean para la sustentación de una propuesta autónoma. Ésta será fundamentada y reseñada de la misma manera como se hizo con las anteriores: desde el razonamiento del saber, saber hacer, saber comunicar y saber ser de Donald Schön, dando cuenta de las deducciones que resultan de la reflexión, análisis y seguimiento a las propuesta seleccionadas y que dan pie para presentar una propuesta basada en los video juegos.

Como primera medida se evidencia que la creación metodológica surge de la observación, posteriormente debe poseer una fundamentación, que obedecerá a las condiciones del maestro las cuales partirán de sus conocimientos, habilidades y personalidad para finalmente realizar un diseño de estrategias. Además durante toda su aplicación se hará una reflexión y reconstrucción para su perfeccionamiento.

Para iniciar una educación musical formal es necesario brindar por medio de la sensorialidad elementos que posteriormente se volverán herramientas para hacer música, en otras palabras, todo proceso que involucre una cognición asociada con lo musical será más llevadero si pasó por un proceso de preparación.

Es por esto que esta metodología se enfocará en procesos preliminares a la formación musical profesional. Pretende crear en el alumno unos conocimientos musicales concretos, pero en un lenguaje que él encuentre agradable y sencillo y después realizar una transición al lenguaje musical propiamente dicho.

Como saber específico se valdrá del uso de los videojuegos, este será su saber disciplinar, desde lo planteado por Donald Schön el “*saber*” .Desde su experiencia el videojuego es una herramienta de considerables implicaciones positivas, es un elemento inmersivo, puesto que le permite a quien lo juega ser un activo participante y no un pasivo observador.

Puede ser convertido en herramienta concreta para la educación musical a través de un análisis de su funcionamiento, diseño y complejidad, los procesos utilizados para este fin hablarán de sus conocimientos didácticos, es decir su “*saber hacer*”.

El estudiante de hoy pierde interés con facilidad, busca resultados rápidos y satisfactorios y es afanado para llegar a ellos, le fascina el virtuosismo y se siente motivado al ver y escuchar las habilidades musicales de otros ;es desafiante mantenerlo cautivado y por tanto es fundamental formular estrategias que lo mantengan dispuesto. Para responder a estas necesidades se requerirá un manejo adecuado de la relación maestro-estudiante, esto habla del “*saber comunicar*”.

La articulación de estas características y su puesta en dialogo con la reflexión constante, constituirán la fundamentación filosófica de la metodología, o su “*saber ser*”.

La propuesta en este documento tendrá como objetivo la apropiación del lenguaje musical y utilizará como herramienta principal el videojuego y su música.

Es importante resaltar que la metodología desarrollada en esta investigación no pretende reemplazar la utilizada en la educación musical tradicional, debe realizarse conjuntamente con ella; el objetivo es dar una herramienta que permita una sensorialización previa que le dé al estudiante los elementos necesarios para que los conocimientos musicales posteriores tengan una fundamentación desde lo cognitivo.



#### **4.1. APORTE DE LOS VIDEO JUEGOS**

Inicialmente es necesario generar claridad frente al valor pedagógico del juego. Para Winnicott el juego es una cualidad de un aparato psíquico sano, y se desarrolla desde una relación inicial del bebé con su madre. (Larotonda, 1978) El bebé incluso antes de su nacimiento ya está jugando, realizando movimientos y gestos espontáneos de naturaleza sensoriomotora en el vientre materno. La madre será quién a través de sus cuidados realizará un encuentro con estos gestos y realice con el bebé las primeras experiencias de juego consolidado.

En edades posteriores el juego sigue siendo de trascendencia para el ser humano y hará parte de su naturaleza toda su vida puesto que le da disfrute y entretenimiento. La pedagogía aprovecha las virtudes del juego para ligarlas a procesos de aprendizaje, el juego abarca todas las actividades sean de carácter escolar o no, que una persona realiza para divertirse. Dadas estas características las experiencias obtenidas mediante el juego serán significativas puesto que éste tiene una connotación autoeducadora (Torres, 2007).

En cuanto al videojuego, se ha trabajado como una herramienta con una vigencia y utilidad. En el caso de la educación musical permiten una visualización de la música en un espectro indirecto que realiza una preparación a su teorización, esto de una manera atractiva que genera afectos y vínculos en sus participantes. Es una herramienta que sintetiza lo visual, lo sonoro y lo motor facilitando la asimilación de contenidos valiéndose de la multi-sensorialidad (Martínez, 2013).

A través del seguimiento a las clases de los maestros Fabio Martínez y Andrés Pineda, fue posible establecer una relación entre el contenido tratado en clase y el repertorio utilizado. Esto es importante porque responde al pensamiento pedagógico del maestro en cuanto a la asociación de temáticas y sus estrategias para lograr el entendimiento de sus estudiantes.

En este sentido la música usada en videojuegos también brinda una experiencia significativa, esta música no sólo sobresale por su proceso creativo, por su instrumentación o por alguna de sus características netamente musicales, sino por la sensación que produce en el oyente; alguien que escuche la música de un videojuego que sea de su agrado, automáticamente tendrá remembranza de sí mismo jugando, es decir, recordará seguramente con nostalgia, horas de entretenimiento frente a su consola de videojuegos.

Teniendo un panorama con respecto a los métodos activos históricos y con la posibilidad de contar también con el testimonio de metodologías vigentes y contextualizadas, se procede con el diseño metodológico de la propuesta de esta investigación.

## **4.2. EL VIDEO JUEGO PARA LA APROPIACIÓN DEL LENGUAJE MUSICAL**

La propuesta descrita en esta investigación se valdrá de dos videojuegos: *Donkeykonga* y *SingParty*. Estos juegos tienen posibilidades para la pedagogía desde lo rítmico y lo melódico respectivamente, serían trabajados por separado en una etapa inicial de la metodología, en la que se desarrollan procesos de audición, entonación, disociación y musicalidad en general. Estos videojuegos se valen de un lenguaje y una simbología propia, una vez el estudiante domine esta simbología que es de fácil entendimiento (dado que su comprensión se vale del contexto lúdico), se realizará una transición que llevará los conocimientos adquiridos en el juego al entendimiento de la grafía musical propiamente dicha.

### **4.2.1. Primera etapa, el juego libre**

Inicialmente se utilizarán los videojuegos en cuestión de una manera libre y espontánea, permitiendo que el estudiante se familiarice con el juego a su propio ritmo. Esta etapa trabaja la sensorialidad, al igual que Willems en algún momento de su metodología.

Esta metodología inicia con un espacio en el que el estudiante interactúa y permite que el juego realice sus aportes desde lo significativo, a través del gusto natural que seguramente generará en el alumno, puesto que es una actividad novedosa, la cual no conocía en el contexto de educación.

El juego debe realizarse simplemente por jugar, sin ningún tipo de pretensiones por parte del maestro; el estudiante juega sin supervisión, y lo hace a su velocidad siguiendo su propio ritmo o lo que Martenot llamó “tiempo natural”. Llegará a una apropiación de un lenguaje o simbología y con un dominio de las destrezas trabajadas en el juego, con estas destrezas ya dadas se prosigue a la siguiente fase.

#### **4.2.2. Segunda etapa, transformación del plano simbólico al teórico**

Posteriormente se realiza un traspaso de los contenidos musicales aprendidos durante la etapa del juego. Esta etapa servirá de punto de encuentro entre lo propuesto por el videojuego y las competencias que el maestro espera que su estudiante desarrolle. Esto quiere decir que el docente consigue permear el contenido musical desde lo desarrollado en el juego de una manera abstracta, para convertirlo en contenido musical propiamente dicho. Para realizar esta transmutación el profesor debe valerse de su experticia para ver en el juego lo que no fue evidente para su estudiante, esto a través del análisis formal musical y metodológico.

Esta segunda etapa de la metodología se debe dividir en dos, puesto que cada videojuego requerirá de un tratamiento diferente para lograr el transporte de sus contenidos.

#### 4.2.2.1. Tocando Con Donkey Konga

##### ➤ ANÁLISIS

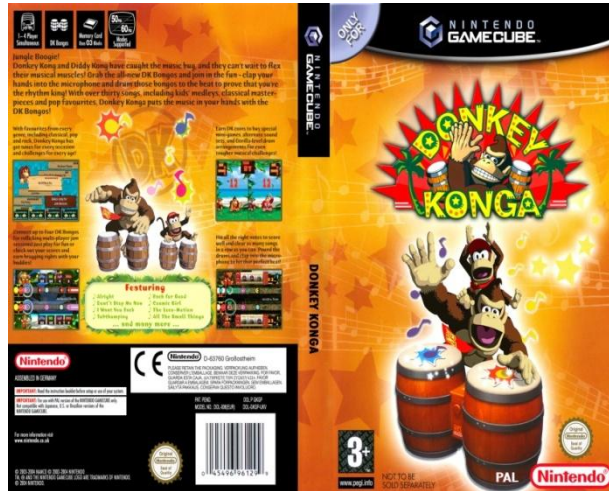


Ilustración 12: Portada y contraportada de Donkey Konga, tomado de [http://www.emuparadise.me/Nintendo\\_Gamecube\\_ISO/Donkey\\_Konga/66184](http://www.emuparadise.me/Nintendo_Gamecube_ISO/Donkey_Konga/66184).

Donkey konga es un juego desarrollado por Namco para la consola GameCube de la empresa de videojuegos Nintendo. Fue uno de los primeros videojuegos en ser testimonio del interés constante de Nintendo por buscar elementos novedosos, rompiendo los paradigmas de entretenimiento virtual, a través del cambio de los estándares de jugabilidad y reemplazando el control de la consola por uno especial que se llamó “DK Bongos”.



Ilustración 13: Donkey Bongos, tomado de <http://www.forocoches.com/foro/showthread.php?t=3138093>.

El juego usa como personajes principales a Donkey Kong y a Diddy Kong, protagonistas de una de las franquicias más antiguas y exitosas de Nintendo, lo que impulsó considerablemente las ventas. El objetivo del juego es acompañar piezas musicales de repertorios que van desde la música clásica al Hip hop y demás música popular utilizando los DK Bongos, éstos reaccionan a 4 estímulos diferentes: Konga derecha, Konga izquierda, Kongas simultáneas y palmas (el control tiene un receptor de ruido externo que responde a palmadas o aplausos dados en el aire), dando así una posibilidad disociativa a 4 planos rítmicos.

El juego contó con cuatro versiones, una lanzada en diciembre de 2003 para Japón, otra en septiembre de 2004 para Estados Unidos, otra en octubre de 2004 para Europa y una última para Australia también en 2004. Las versiones no tenían cambio alguno en su jugabilidad y mecánica, pero si presentaban repertorios distintos. En este caso se trabajará con la versión de Estados Unidos, que contó con las siguientes canciones:

- All The Small Things - blink-182
- Bingo
- Busy Child – The Crystal Method
- Campfire Medley
- Dancing in the Street - Martha and the Vandellas
- Diddy's Ditties
- DK Rap
- Donkey Konga Theme
- Hungarian Dance No. 5 in G Minor - Johannes Brahms
- The Impression That I Get - The Mighty, Mighty Bosstones
- I Think I Love You - Kaci
- *Kirby: Right Back at Ya!*
- TheLegend of ZeldaTheme
- La Bamba
- Like Wow - Leslie Carter
- The Loco-Motion – Kylie Minogue
- Louie Louie - TheKingsmen
- Super Mario Theme
- On the Road Again - Willie Nelson
- Oye Como Va - Santana
- Para Los Rumberos - Tito Puente
- *Pokémon* Theme
- Right Here, Right Now - Jesus Jones
- Rock Lobster - The B-52's
- Rock This Town - The Stray Cats
- Shining Star - Earth
- Sing, Sing, Sing (With A Swing) - Benny Goodman
- Stupid Cupid – Patsy Cline
- Turkish March
- We Will Rock You - Queen
- What I Like About You - The Romantics
- Whiplt - Devo
- Wild Thing – The Troggs
- You Can't Hurry Love - The Supremes

El juego consiste en tocar acertadamente en los DK bongos la mayor cantidad de ritmos posibles; el sistema muestra en pantalla el dibujo de unos bongós y al lado una barra en la que aparecen unos círculos de colores. Cada círculo requiere de una interacción determinada con el control para que esta pueda ser tomada como ejecutada adecuadamente, adicional a esto, dicha interacción debe hacerse en el momento exacto. Los círculos se mueven a través de la barra de derecha a izquierda hasta llegar a un círculo transparente a la derecha de los bongós, y es en ese momento en que el jugador deberá ejecutar la acción dependiendo del color del círculo.

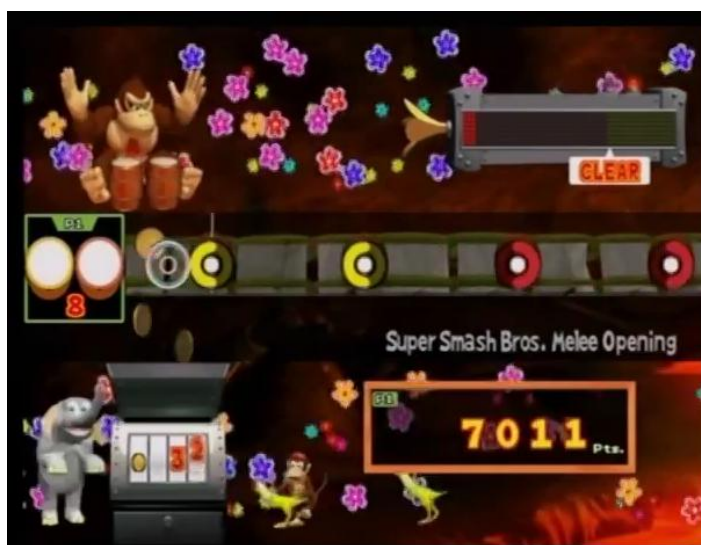


Ilustración 14: Captura de pantalla de Donkey Konga.

En la pantalla además aparece Donkey Kong tocando unos bongós propios, en los que tocará como el juego le está pidiendo que lo haga el jugador (mano derecha, mano izquierda, ambas manos simultáneas o palmas según sea el caso). También se muestra una barra que se llenará a medida que el jugador acierte notas. En un punto de esta barra hay una pequeña ventana que dice “Clear”, una vez que el jugador realice suficientes notas correctas para que la barra llegue a este punto, la canción en cuestión habrá sido completada y se le dará una recompensa en monedas, de lo contrario tendrá que ser repetida. El juego utiliza un sistema de monedas que se obtienen completando canciones de manera satisfactoria, estas monedas le dan al jugador una manera

cuantitativa de ver su progreso y se utilizan para poder adquirir nuevas canciones y nuevos modos de juego, el jugador puede ver cuantas monedas ha ganado en una canción en la parte inferior izquierda de la pantalla y a la derecha los puntos obtenidos, ambos valores dependerán de la cantidad de errores cometidos y de la precisión con la que se toca cada nota, los puntos sirven de “record actual” y su función es la de motivar al jugador a tocar la misma canción varias veces y cada vez mejor.

Las acciones que el juego pide del jugador son relacionadas de la siguiente manera:



Ilustración 15: Círculos de acción utilizados en Donkey Konga.

El juego califica al final de cada canción basándose no sólo en los aciertos como tal, sino en la precisión de estos, organizándolos en una escala cualitativa que utiliza los valores **great**, **ok**, **bad** y **miss**. **Great** cuando la nota se toca exactamente cuando coincide en espacio con el círculo transparente, **Ok** cuando la nota no se toca de manera exacta pero si alcanzan a coincidir los círculos, **Bad** cuando los círculos apenas y coinciden, y **Miss** cuando la nota no se toca de manera acertada. Adicional a esto, el juego también califica los “combos”, que serán la cantidad de notas acertadas seguidas.

Posteriormente la consola tabula los resultados y dependiendo de la relación acierto-fallo entrega una calificación general que nombra así:



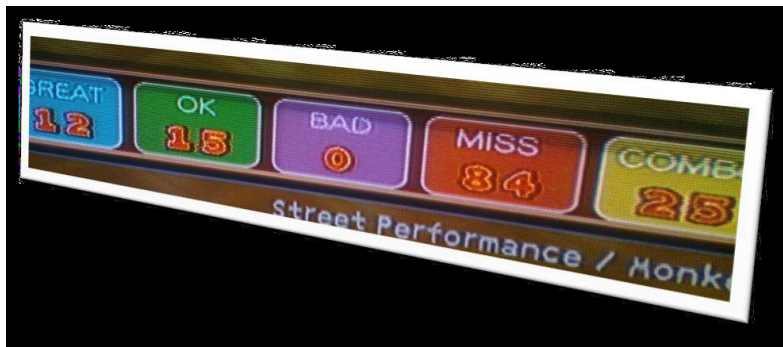


Ilustración 16: Sistema de calificación por aciertos usado por Donkey Konga.

Adicional a los círculos de acción, cualquiera de estos puede estar seguido de una estela de su mismo color, esto le indica al jugador que debe realizar la acción en redoble, o que puede improvisar, el objetivo en este caso es realizar la misma acción la mayor cantidad de veces posible por el tiempo que la estela de color salga en la pantalla, entre más notas toque más monedas obtendrá.



Ilustración 17: Ejemplo de círculo de acción con una estela de su mismo color.

Las notas a tocar en el juego tienen una lógica rítmica en relación a la canción que se esté jugando; respetan la subdivisión del pulso y utilizan una figuración rítmica coherente, además en la barra en que aparecen los círculos también se muestra una línea blanca como guía visual que representa el primer pulso de cada compás.

Todas las canciones en el juego cuentan con un sistema de gradación, utilizan tres niveles de dificultad que son nombrados de manera acorde a la temática del juego de la siguiente manera:

➤ **Monkey (mono)**

Es el primer nivel de dificultad, utiliza como figuración el pulso y su primera subdivisión, sólo utiliza dos círculos de acción por compás y de haber división del pulso no mezcla colores.

➤ **Chimp (chimpancé)**

En este nivel se encuentra figuración acorde con el pulso, primera y segunda división y contratiempos. Aparecen hasta tres círculos de acción en un compás, cuando hay división de pulso sólo se mezclan colores en la primera división.

➤ **Gorilla (gorila)**

El tercer y más alto nivel de dificultad utiliza también figuración de pulso, primera y segunda división y contratiempos, pero con hasta cuatro círculos de acción por compás y de haber división del pulso se mezclan colores en primera y segunda división del pulso.

Adicional a estas características, cada dificultad exigirá un mayor porcentaje de aciertos que la anterior para poder ser completada satisfactoriamente, y además las dificultades deben ser jugadas en orden.

El juego también soporta la jugabilidad con el control tradicional del GameCube. Para jugar con este control se reemplazan las cuatro acciones con las que es compatible el DK Bongos con cuatro botones del control. Esto permite la posibilidad del traslado del contenido del juego de la motricidad gruesa a la motricidad fina.



Ilustración 18: Control de Game Cube.

El juego cuenta con varias modalidades de juego manteniendo la misma temática, una de sus posibilidades es el modo multijugador, en la que se pueden conectar hasta 4 DK Bongos de manera simultánea y completar las canciones en modo cooperativo con otros jugadores o en modo competencia en la que ganará aquel que obtenga el mejor puntaje.

El juego también cuenta con un modo de juego llamado **Jam**, en donde se juegan las mismas canciones que el modo de juego tradicional, pero sin ningún tipo de guía o restricción y por tanto sin posibilidad de errores que la consola señale, el jugador tiene la libertad de acompañar la canción tocando como quiera, de esta manera trabajando su creatividad y capacidad de repentización musical.

Otra modalidad de juego posible es la escuela, en donde el jugador asiste a una clase de percusión donde se le darán secuencias que debe repetir. Las secuencias aumentan en duración y complejidad con cada acierto.

Al igual que Martenot (entre otros), esta metodología considera el ritmo como primer paso y que debe darse desde lo más natural, lo más espontáneo y sencillo posible; dadas estas condiciones Donkey Konga es el inicio ideal, poniendo al estudiante en dialogo con su sentido rítmico más rudimentario.

El juego tiene un elemento de estudio fuerte en la disociación al mezclar cuatro planos rítmicos de manera simultánea, adicional a esto el estudiante debe manejarlo

sin mirar sus manos o el instrumento puesto que debe estar pendiente de la pantalla, realizando también procesos de pre-lectura.

El juego al medir el rendimiento del estudiante de múltiples maneras (monedas, puntajes, niveles de dificultad), permite que éste se trace unas metas puntuales y se motive para hacer su ejecución cada vez mejor y fomenta la autosuperación.

El juego dará unas primeras nociones del manejo instrumental y dado que los controles son prácticamente iguales a unos bongós reales, la transición será más sencilla, de interés y familiar al estudiante. El juego trabaja con este control la precisión rítmica y la conciencia de los pulsos fuertes en un nivel de motricidad gruesa, con la posibilidad de la transición a la motricidad fina. El juego conecta además de manera eficaz lo visual con lo motor, generando una reacción que debe ser rápida y precisa a un estímulo visual, todo esto mientras existe una conciencia auditiva permanente que lo mantenga en sincronía con el pulso.

El juego maneja su simbología de una manera muy coherente y esta es una característica que se puede explotar más adelante; los círculos de acción mantienen entre sí unas distancias dependiendo del ritmo con el que deban ser interpretadas, de manera similar a como se escribe en partitura. Esto sumado a la línea blanca que el juego utiliza para señalar el primer tiempo de cada compás y a la necesidad de estar siempre leyendo más delante de lo que está sonando, hace de este un juego de cualidades excepcionales para el trabajo de lectura.

Desde la parte social, el juego fomenta tanto la competitividad como el trabajo en equipo, siendo este último el de más interés. El trabajo en grupo que ofrece es una preparación para el ensamble en cualquier formato, se le da prioridad al esfuerzo colectivo, puesto que es el resultado general del equipo el que pesa por encima del resultado individual.

## ➤ PROPUESTA

Donkey Konga será el primer juego en trabajarse dado que varias metodologías ya reseñadas hablan del trabajo musical iniciando con el ritmo. La función principal que cumplirá Donkey Konga, será preparar al estudiante para la apropiación de las figuras rítmicas y su significación en la lectoescritura musical.

Primero, se tomará el lenguaje utilizado en el juego y se sacará del contexto de este; Los círculos de acción obtendrán una resignificación al ser utilizados en el aula de clase, esto será posible jugando al Donkey Konga usando canciones que no están en el juego. Este juego tiene una limitación importante que yace en su repertorio, éste al ser descontextualizado sólo podrá ser jugado por un tiempo hasta que el jugador pierda el interés. Para responder a esta limitación y aprovechar al máximo las ventajas que brinda el lenguaje que usa el juego, se pueden tomar los parámetros para la creación y diseño de niveles de dificultad y usarlos para jugar al Donkey Konga sin necesidad del juego y con cualquier repertorio.

Estos parámetros se analizarán en detalle a continuación relacionándolos con la canción existente en el juego: La bamba.

El juego para ésta y todas las demás canciones utiliza patrones rítmicos para acompañamiento que cambiarán dependiendo de la forma de la canción; esto significa, por ejemplo, que habrá un patrón que se repetirá durante las estrofas, otro durante el coro y otro durante un puente o un solo, podrán aparecer más si la canción lo exige, adicional a esto, habrán figuraciones que no obedecen a ningún patrón, pero son utilizadas sólo para los cortes y no se repiten. Estos patrones tendrán concordancia con el estilo de la canción y por lo general imitan el ritmo usado por algún instrumento. Obedecen a figuras rítmicas más no a variaciones tímbricas, esto significa que los círculos de acción tendrán las mismas distancias entre ellos para cada patrón, pero los colores pueden variar en cada compás. Es de notar que el círculo de acción morado

aunque puede aparecer en cualquier momento de la canción, muchas veces está presente al final de una frase que marca el inicio a un nuevo patrón.

En el caso de La Bamba, el primer nivel (mono) la figuración es correspondiente con los tiempos fuertes, rara vez utiliza subdivisión y no aparecen más de dos notas por compás, durante toda la canción no hay variaciones rítmicas, pero si hay variaciones en los colores de los círculos de acción.

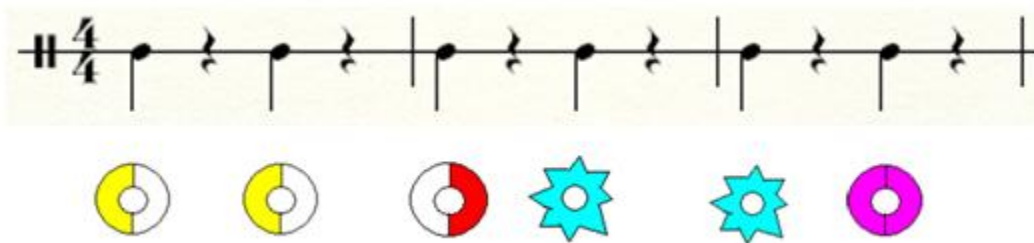


Ilustración 19: Figuración rítmico y círculos de acción en el primer nivel de *La bamba*.

El segundo nivel (chimpancé) tiene 3 patrones diferentes, presencia de contratiempos, más de un color de círculo puede encontrarse en un mismo compás y la figuración rítmica imita la realizada por la guitarra:

**Estrofas:**

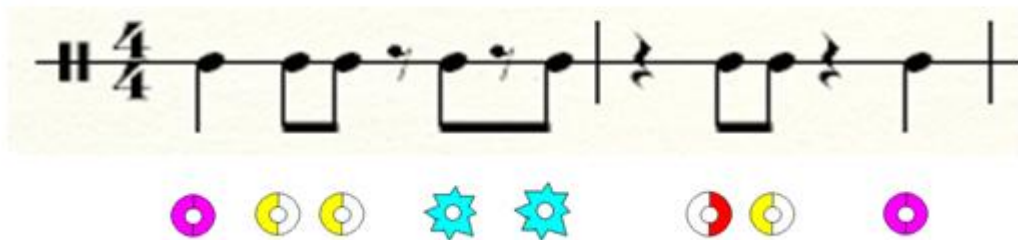


Ilustración 20: Figuración rítmica y círculos de acción de las estrofas en el segundo nivel de *La bamba*.

**Coro:**

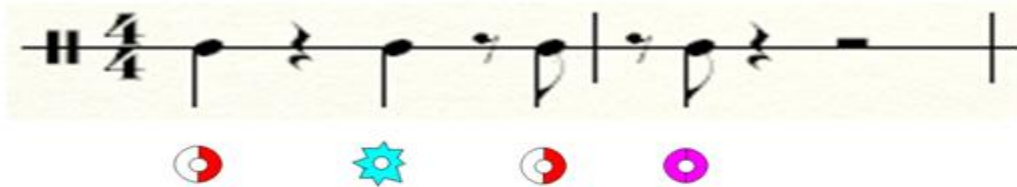


Ilustración 21: Figuración rítmica y círculos de acción del coro en el segundo nivel de *La bamba*.

**Solo de guitarra:**

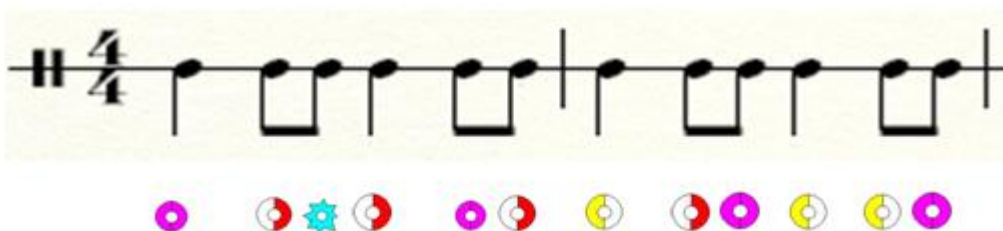


Ilustración 22: Figuración rítmica y círculos de acción del solo de guitarra en el segundo nivel de *La bamba*.

En el tercer nivel (gorila) la figuración es la misma que en el nivel anterior, las diferencias se dan en la cantidad de colores que aparecen por compás y en una variación en el coro:

**Coro:**

|

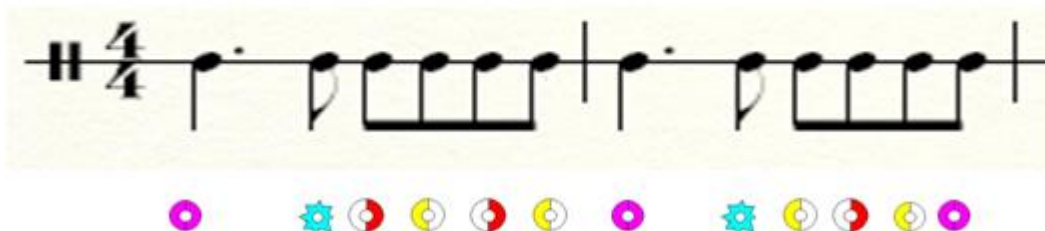


Ilustración 23: Figuración rítmica y círculos de acción en el coro del tercer nivel de *La bamba*.

Comprendidos los parámetros de dificultad para el diseño de canciones que utiliza el juego Donkey Konga, es posible crear un acompañamiento rítmico para otra canción utilizando la simbología del juego, que se plasmará en partitura para que el estudiante lo lea, a esta herramienta se le llamará “partitura konga”. Con fines explicativos, se dará el ejemplo con la canción “darte un beso” de Prince Royce, la cual responde mejor al contexto actual, pero el método puede ser aplicado con cualquier otra.

En primera instancia se realiza el diseño de patrones rítmicos que va a tener la canción en sus tres niveles, para esto se tiene en cuenta el diseño de gradación que utiliza el juego, las cabezas de las figuras rítmicas serán reemplazadas por los círculos de acción, las plicas se dejarán como están para preparar al estudiante, con la misma finalidad se dejarán escritos los silencios, cada parte de la canción estará nombrada para que ayude a ubicar al estudiante en la canción en todo momento. El juego para representar división de pulso acerca los círculos de acción entre sí, de esta manera cuando el jugador los ve, entiende que debe tocar las figuras más rápido. Este sistema también lo utiliza la notación musical, las figuras entre menos duran en un determinado pulso, más cercanas aparecerán entre ellas; por tanto cuando el estudiante vea círculos y la distancia entre estos, tendrá una noción de cuando tiempo debe dejar pasar entre ellos.



# Darte un beso (Versión Partitura Konga)

Nivel 1

Prince Royce

Intro

7

Primera estrofa

16

Segunda estrofa

25

Pre-coro

34

Coro

43

Puente

52

Tercera estrofa

61

Cuarta estrofa


The image displays a musical score for the song 'Darte un beso' at the Konga level. The score is written on a single staff with a 4/4 time signature. It is divided into several sections: an 8-measure 'Intro', a 14-measure 'Primera estrofa' (first stanza), a 14-measure 'Segunda estrofa' (second stanza), a 9-measure 'Pre-coro' (pre-chorus), an 8-measure 'Coro' (chorus), a 9-measure 'Puente' (bridge), a 9-measure 'Tercera estrofa' (third stanza), and a 9-measure 'Cuarta estrofa' (fourth stanza). The notation uses various symbols: solid circles in different colors (red, yellow, purple, cyan) and starburst symbols, all placed on a rhythmic line with vertical stems. Bar lines separate the measures, and measure numbers are indicated at the start of each section.

Ilustración 24: Primera página de partitura Konga del primer nivel de *Darte un beso*.


2

Darte un beso (Versión Partitura Konga)


70 Pre-coro



79 Coro Intermedio




88



97 Coro



106 Outro



115



Ilustración 25: Segunda página de partitura Konga del primer nivel de *darte un beso*.

# Darte un beso (Versión Partitura Konga)

Nivel 2

Prince Royce

Intro

7 Primera estrofa

12

17 Segunda estrofa

22

27 Pre-coro

32 Coro

37

Ilustración 26: Primera página de partitura Konga del segundo nivel de *Darte un beso*.

2

Darte un beso (Versión Partitura Konga)

42

47 Puente

52 Tercera estrofa

57

62 Cuarta estrofa

67 Pre-coro

72

77 Coro

The image displays a musical score for the song "Darte un beso" in Konga notation. The score is organized into measures, with section labels indicating different parts of the piece: "Puente" (measures 47-51), "Tercera estrofa" (measures 52-56), "Cuarta estrofa" (measures 62-66), "Pre-coro" (measures 67-71), and "Coro" (measures 77-81). The notation uses various symbols including circles, squares, and triangles, some of which are colored (purple, yellow, red, cyan) to represent different rhythmic patterns or accents. Vertical lines separate the measures, and a double bar line is used at the beginning of each line of notation.

Ilustración 27: Segunda página de partitura Konga del segundo nivel de *Darte un beso*.

82 Intermedio

87

92

97 Coro

102

107

112 Outro

117

The musical score is written on a single staff with a double bar line at the beginning. It consists of 36 measures, divided into sections: measures 82-96 (Intermedio), measures 97-111 (Coro), and measures 112-117 (Outro). The notation uses colored circles (red, yellow, blue, green, purple) to represent different rhythmic patterns or notes. The tempo is marked with a double bar line and a 'C' time signature.

Ilustración 28: Tercera página de partitura Konga del segundo nivel de *Darte un beso*.

# Darte un beso (Versión Partitura Konga)

Nivel 3

Prince Royce

Intro

6

11 Primera estrofa

16 Segunda estrofa

21

26 Pre-coro

31 Coro


36

Ilustración 29: Primera página de partitura Konga del tercer nivel de *Darte un beso*.


2

Darte un beso (Versión Partitura Konga)


41



46

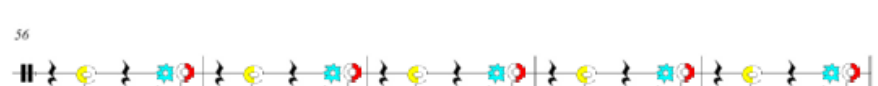


51 Puente

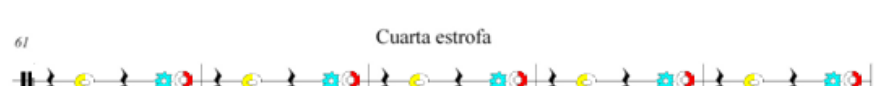


Tercera estrofa

56




61




Cuarta estrofa


66



71 Pre-coro



76



Coro

Detailed description: This image shows a page of musical notation for the song 'Darte un beso' in Konga notation. The notation consists of a single staff with a double bar line at the beginning. The notes are represented by colored circles (blue, red, yellow, purple) and stems, with some notes having a starburst or a circle around them. The measures are grouped into sections: measures 41-50, measures 51-55 (labeled 'Puente'), measures 56-60, measures 61-65 (labeled 'Cuarta estrofa'), measures 66-70, measures 71-75 (labeled 'Pre-coro'), and measures 76-80 (labeled 'Coro'). The notation is written in a rhythmic style typical of Konga music.

Ilustración 30: Segunda página de partitura Konga del tercer nivel de *Darte un beso*.

81

86 Intermedio

91

96 Coro

101

106

111 Outro

116

Ilustración 31: Tercera página de partitura Konga del tercer nivel de *Darte un beso*.

Después de haber realizado con el estudiante el ejercicio con otras canciones fuera del juego, se puede cambiar la interacción necesaria para cada círculo, siendo el ritmo un elemento que se debe vivenciar, lo ideal sería pasar los golpes manos y palmas a movimientos más grandes, por ejemplo, reemplazar la mano derecha con pierna derecha, mano izquierda con pierna izquierda, manos juntas con salto y mantener las palmas.



También resultará útil realizar dictados que el estudiante debe decodificar en notación de Donkey Konga, estos dictados tal como lo dice Fabio Martínez, pueden ser orales o escritos. Además de esto, el estudiante puede transcribir sus improvisaciones cortas y crear sus propios ejercicios.

Con estos procedimientos realizados, el estudiante tendrá conocimiento de la duración de las figuras y su relación en la organización temporal de la música, ahora queda pasar esos conocimientos a la lectoescritura. Para esto, a la “partitura Konga” se le añadirán las figuras rítmicas en notación musical, el estudiante podrá leerlas y tocarlas nuevamente, pero esta vez tendrá una asociación directa con el sistema de grafía musical tradicional, poco a poco se irán quitando los círculos de acción y la “partitura Konga” se convertirá en una partitura.

# Darte un beso (Versión Partitura Konga)

Nivel 1

Prince Royce

Intro

7

Primera estrofa

16

Segunda estrofa

25

Pre-coro

34

Coro

43

Puente

52

Tercera estrofa

61

Cuarta estrofa

Ilustración 32: Primera página de partitura final del primer nivel de *Darte un beso*.

2

Darte un beso (Versión Partitura Konga)

70 Pre-coro

79 Coro Intermedio

88

97 Coro

106 Outro

115

Ilustración 33: Segunda página de partitura final del primer nivel de *Darte un beso*.

# Darte un beso (Versión Partitura Konga)

Nivel 2

Prince Royce

Intro

7 Primera estrofa

12

17 Segunda estrofa

22

27 Pre-coro

32 Coro

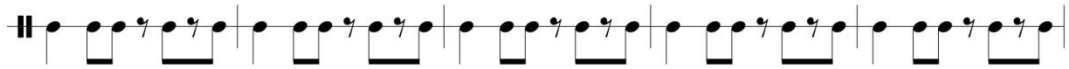
37

Ilustración 34: Primera página de partitura final del segundo nivel de *Darte un beso*.

2

Darte un beso (Versión Partitura Konga)

42



47



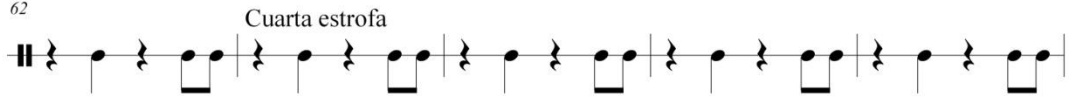
52



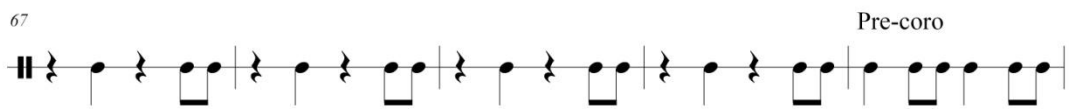
57



62



67



72



77



Ilustración 35: Segunda página de partitura final del segundo nivel de *Darte un beso*.

82 Intermedio

87

92

97 Coro

102

107

112 Outro

117

Ilustración 36: Tercera página de partitura final del segundo nivel de *Darte un beso*.

# Darte un beso (Versión Partitura Konga)

Nivel 3

Prince Royce

Intro

6

11 Primera estrofa

16 Segunda estrofa

21

26 Pre-coro

31 Coro

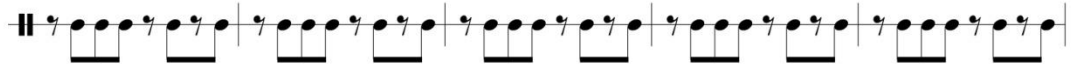
36

Ilustración 37: Primera página de partitura final del tercer nivel de *Darte un beso*.

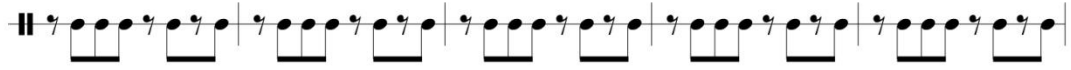
2

Darte un beso (Versión Partitura Konga)

41



46



51 Puente

Tercera estrofa



56



61

Cuarta estrofa



66



71 Pre-coro



76

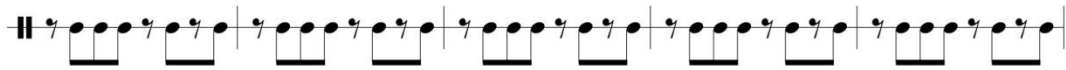
Coro




Ilustración 38: Segunda página de partitura final del tercer nivel de *Darte un beso*.




81



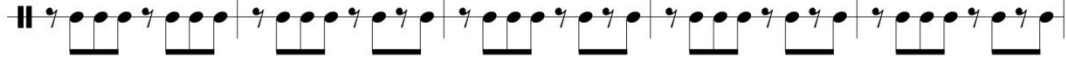
86 Intermedio




91




96 Coro




101



106



111 Outro



116




Ilustración 39: tercera página de partitura final de tercer nivel de *Darte un beso*.

#### 4.2.2.2. Cantando Con Sing Party

##### ➤ ANÁLISIS



Ilustración 40: Portada de Sing Party.

SingParty es un juego desarrollado por Free Style Games para la consola Wii U de Nintendo. Fue lanzado al mercado en 2013. El juego para su manejo utiliza el control de la consola para hacer uso de los menús y la selección de contenidos en general y un micrófono.



Ilustración 41: Micrófono usado por Sing Party.

El objetivo del juego es entonar de manera correcta tanto en tiempo como en afinación la mayor cantidad de notas de una canción. Si bien la letra siempre está presente en pantalla, el juego no mide la exactitud de las palabras sino la precisión de

su afinación, esto permite que el jugador tararee o cambie la letra sin ningún tipo de penalización. El juego además se adapta cuando el jugador canta en una octava distinta, acomodándose a cualquier registro vocal.

El juego cuenta con un repertorio variado, tiene canciones de popularidad en los bares de karaoke. Contó con la siguiente lista de canciones:

- Call Me Maybe - Carly Rae Jepsen
- Glad You Came - The Wanted
- Le Freak - Chic
- Party Rock Anthem - LMFAO
- The Edge of Glory - Lady Gaga
- The Shoop Shoop Song (It's in His Kiss) - Betty Everett
- Only Girl (In The World) - Rihanna
- I Want You Back - The Jackson Five
- I Got You (I Feel Good) - James Brown
- Y.M.C.A. - The Village People
- Love You Like A Love Song - Selena Gomez & the Scene
- Baby - Justin Bieber feat. Ludacris
- Don't Stop Me Now - Queen
- Go Your Own Way - Fleetwood Mac
- Kids in America - Kim Wilde
- Ironic - Alanis Morissette
- So Good - B.o.B.
- Surfin' U.S.A. - The Beach Boys
- Just The Way You Are - Bruno Mars
- Jar of Hearts - Christina Perri
- I Believe in a Thing Called Love - The Darkness
- Groove Is in the Heart - Deee-Lite featuring Q-Tip and Bootsy Collins
- Mercy - Duffy
- Theme from New York, New York - Frank Sinatra
- You've Got the Love - Florence + The Machine
- I Will Survive - Gloria Gaynor
- Alone - Heart
- The Power of Love - Huey Lewis and the News
- Flashdance... What a Feeling - Irene Cara
- I'm Yours - Jason Mraz
- Walking on Sunshine - Katrina and the Waves
- Firework - Katy Perry
- Just a Kiss - Lady Antebellum
- Satellite - Lena
- Dancing on the Ceiling - Lionel Richie
- Haven't Met You Yet - Michael Bublé
- The Climb - Miley Cyrus
- Daydream Believer - The Monkees
- How You Remind Me - Nickelback
- Don't Hold Your Breath - Nicole Scherzinger
- Always on My Mind - Pet Shop Boys
- All About Tonight - Pixie Lott
- Show Me Love - Robin S.
- You Can't Hurry Love - The Supremes
- HigherTaio - Cruz featuring Kylie Minogue

- Don't Leave Me This Way - Thelma Houston
- I Think We're Alone Now - Tiffany
- Love Shack - The B-52's
- Dancing in the Street - Mick Jagger and David Bowie
- Ain't That a Kick in the Head - Robbie Williams

El juego muestra en pantalla un rectángulo que está dividido por cinco líneas, cerca al centro de éste hay una barra que se traza perpendicularmente. A través del rectángulo se desplaza de derecha a izquierda un dibujo que representa el diseño melódico de la canción escogida, éste dibujo tiene un espacio dentro en el que se muestra la letra de la canción. La barra perpendicular señala el momento exacto de la canción en el que se debe cantar en tiempo real, a partir de esta barra se crea un trazo de color amarillo que subirá o bajará dependiendo de la altura de la nota que reconozca el micrófono, el trazo se interrumpirá cuando el jugador no esté cantando, incluso si es por periodos muy cortos, por ejemplo cuando respira. Arriba del rectángulo aparece el nombre del jugador y su puntaje obtenido y abajo la letra de la canción dividida en frases.

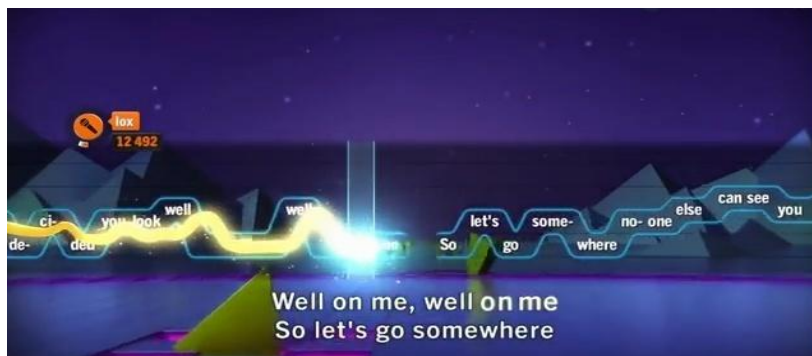


Ilustración 42: Captura de pantalla de Sing Party.

El objetivo del juego es hacer coincidir el trazo que se “dibuja” con la voz con el que está conteniendo la letra. El juego también evalúa la intensidad de las notas cantadas y lo representa visualmente haciendo el trazo de voz más ancho o angosto dependiendo del volumen con el que se cante, el espacio entre las líneas en las que aparece la letra, representa la intensidad de voz sugerida: El trazo debe ser lo suficientemente ancho como para llenar por completo este espacio.

El trazo de voz es visible independiente de si es acertado, de esta manera el jugador tiene una referencia visual muy precisa de lo que está cantando en comparación con lo que el juego le está exigiendo.

Al finalizar la canción, el juego muestra un puntaje basado en el promedio de afinación y de intensidad.

Este juego al igual que la metodología Orff, va desde lo simple a lo complejo, tiene un sistema de gradación que presenta tres dificultades, cada una exigirá para completar una canción más cantidad de notas correctas y una exactitud mayor en afinación y tiempo para considerar un acierto. Completar las dificultades más altas le dará al jugador más puntos que podrá canjear por más recompensas.

Adicional al modo de juego tradicional, el juego soporta la opción de multijugador tanto en línea como presencial utilizando un segundo micrófono. Con ambas posibilidades se puede realizar juego a modo cooperativo, en el que el puntaje de ambos jugadores será sumado para completar una canción, o en modo competencia, en el que al final de una canción ganará aquel jugador con el puntaje más alto.

Este juego brinda la posibilidad de reacción acorde a la relación imagen sonido, el jugador debe escuchar la canción y además ver en la pantalla los movimientos melódicos que debe seguir. Esto genera un trabajo de disociación que está presente en el trabajo de lectura musical.

Al igual que con Donkey Konga, se crea una imagen de la música en tiempo real, esta imagen se muestra por medio de una simbología que el jugador debe descifrar y dominar para avanzar en el juego.

### ➤ **PROPUESTA**

Este juego tiene características específicas por las que se escogió por encima de otros juegos de karaoke incluso de mayor popularidad; la primera es el diseño del rectángulo en el que el juego toma acción, está dividido por líneas y el trazo de voz se

mueve ubicándose entre líneas y espacios de la misma manera en que las notas se ubican en un pentagrama.



Ilustración 43: Líneas divisoras en Sing Party.

La relación de alturas entre las notas del juego es real, en la línea central SIEMPRE estará la tónica y a partir de esta, si el trazo de voz ha de sobrepasar los límites del rectángulo realizando una nota más aguda o más grave de lo que el rectángulo puede mostrar, las líneas (sin mostrárselo al jugador) se reacomodarán para darle un espacio a la nota en cuestión.

Por ejemplo, suponga que una canción está en Mi bemol y por lo tanto la línea central será Mi bemol y sobre la quinta línea habrá un Do.

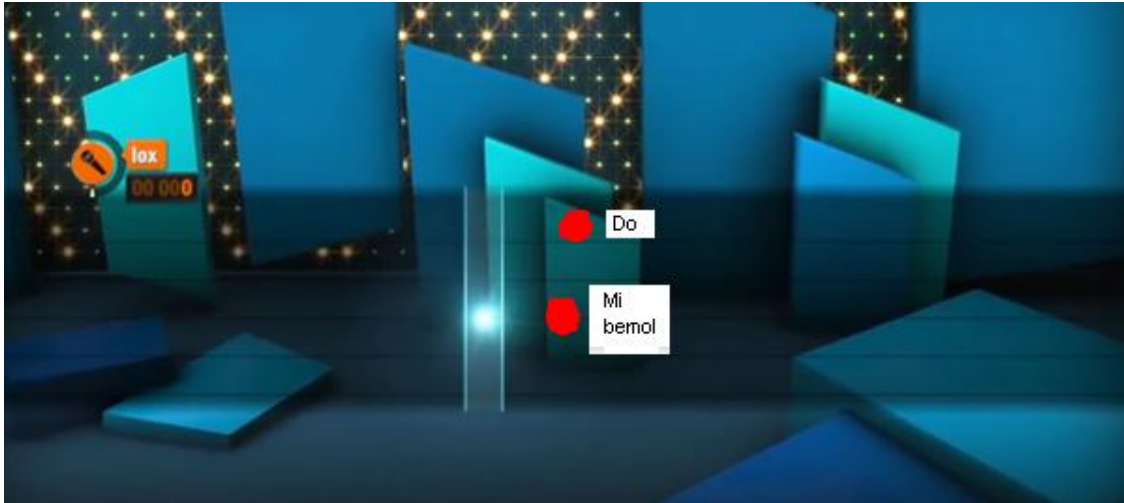


Ilustración 44: Ejemplo de ubicación de notas en Sing Party.

Si una nota por encima de ese Do, por ejemplo un Re apareciera, el juego moverá la relación de las notas con las líneas lo necesario para que ésta pueda aparecer, así:

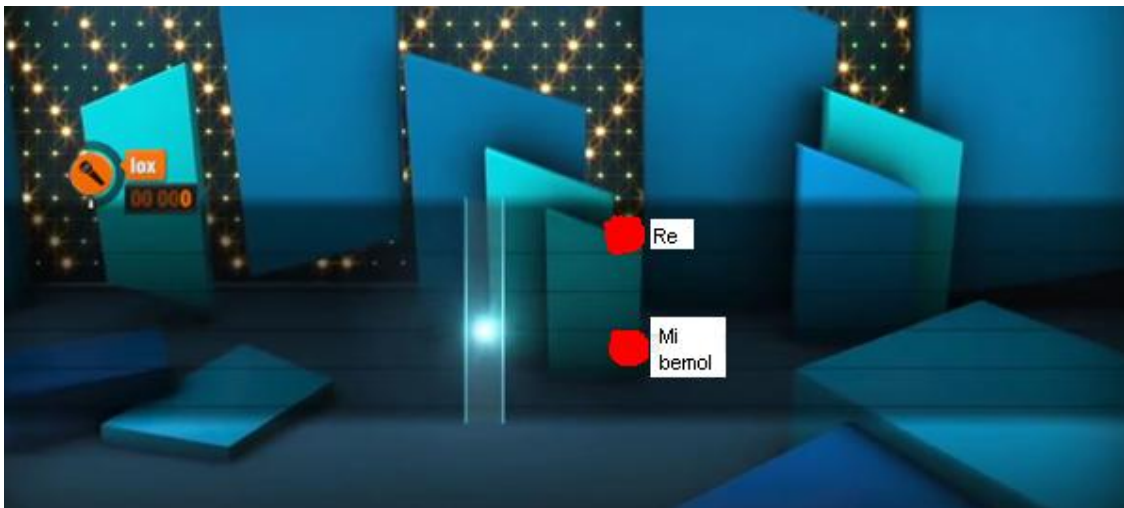


Ilustración 45: Sistema de adaptación en Sing Party.

Donde estaba el Do ahora estará un Re y el Mi bemol para responder a esto, ahora estará un espacio más abajo de donde estaba.

La segunda característica de gran utilidad de este juego, es el hecho de que el trazo de voz aparecerá en pantalla sin importar si lo que se está cantando es acorde con la canción o no, además, la canción sonará hasta el final sin importar la cantidad de

errores que se cometan, esto quiere decir que el juego es una herramienta que visualiza de manera precisa la afinación, lo cual podría tener implicaciones considerables en la enseñanza del solfeo; una persona con un oído entrenado es capaz de determinar si alguien está desafinado, sin embargo, una sin dicho entrenamiento no tiene referencia alguna para saberlo, puesto que existe una ambigüedad auditiva que se lo impide. Al tener una referencia visual de lo que canta, el estudiante podrá corregirse usando el juego, mientras adquiere los argumentos auditivos para hacerlo por sí mismo.

Sing Party al igual que Donkey Konga tiene un problema de decontextualización, el repertorio es alejado de la cotidianidad del estudiante y esto hará que se aburra y la herramienta perderá validez. Por lo tanto es necesario buscar alternativas para su uso que aprovechen sus muy útiles cualidades.

Una vez terminada la etapa de juego libre, el estudiante habrá desarrollado sin saberlo, una afinación que está ligada a un plano visual que será punto de partida. El siguiente paso será con el trabajo armónico.

Se realiza un diseño de ostinatos cortos y sencillos que responden al diseño armónico de cualquier canción. El estudiante deberá escuchar al profesor realizar los ostinatos y ver su trazo en el juego, y después procederá a realizarlos. Los ostinatos no deben ser cantados usando los nombres reales de las notas, sino con onomatopeyas o números, esto debido que puede ser contraproducente a la hora de enseñar el pentagrama. Es importante mencionar que el sistema que utiliza el juego para acomodar las notas que se salen del rectángulo puede ser problemático para este ejercicio, puesto que la visualización del ostinato cambiará en las partes de la canción en la que ocurra una acomodación, para esto es necesario escoger canciones que no tengan un rango muy amplio.



Para mostrar la mecánica del ejercicio, se utilizará la canción “Baby” de Justin Bieber, que presenta la siguiente armonía:

The image shows two staves of music in 4/4 time, with a key signature of two flats (B-flat major/C minor). The top staff has a treble clef and contains four whole rests. Above the first two measures is the chord symbol E $\flat$ , and above the last two measures is C $\flat$ m. The bottom staff has a treble clef and contains four whole rests. Above the first two measures is the chord symbol A $\flat$ , and above the last two measures is B $\flat$ 7. A small number '5' is written to the left of the first measure of the bottom staff.

Ilustración 46: Armonía utilizada durante toda la canción *Baby*.

Esta progresión se repetirá durante toda la canción, lo que hace ideal un trabajo de ostinato de las características necesarias, por ejemplo:

The image shows two staves of music in 4/4 time, with a key signature of two flats. The top staff has a treble clef and contains four whole notes: E $\flat$ , G $\flat$ , B $\flat$ , and C $\flat$ . Above the first two notes is the chord symbol E $\flat$ , and above the last two notes is C $\flat$ m. The bottom staff has a treble clef and contains four whole notes: A $\flat$ , G $\flat$ , B $\flat$ , and C $\flat$ . Above the first two notes is the chord symbol A $\flat$ , and above the last two notes is B $\flat$ 7. A small number '5' is written to the left of the first measure of the bottom staff.

Ilustración 47: Primer ostinato sugerido para la canción *Baby*.

The image shows two staves of music in 4/4 time, with a key signature of two flats. The top staff has a treble clef and contains a sequence of eighth notes: E $\flat$ , G $\flat$ , B $\flat$ , C $\flat$ , E $\flat$ , G $\flat$ , B $\flat$ , C $\flat$ , E $\flat$ , G $\flat$ , B $\flat$ , C $\flat$ , E $\flat$ , G $\flat$ , B $\flat$ , C $\flat$ . Above the first two measures is the chord symbol E $\flat$ , and above the last two measures is C $\flat$ m. The bottom staff has a treble clef and contains a sequence of eighth notes: A $\flat$ , G $\flat$ , B $\flat$ , C $\flat$ , A $\flat$ , G $\flat$ , B $\flat$ , C $\flat$ , A $\flat$ , G $\flat$ , B $\flat$ , C $\flat$ , A $\flat$ , G $\flat$ , B $\flat$ , C $\flat$ . Above the first two measures is the chord symbol A $\flat$ , and above the last two measures is B $\flat$ 7. A small number '5' is written to the left of the first measure of the bottom staff.

Ilustración 48: Segundo ostinato sugerido para la canción *Baby*.



Ilustración 49: Tercer ostinato sugerido para la canción *Baby*.

Una vez realizado el trabajo de ostinato armónico el juego podrá servir de herramienta acompañante durante el proceso tradicional de enseñanza del solfeo, aprovechando las posibilidades que éste brinda, se puede redimensionar el trabajo de entonación. El juego presenta su mayor potencial si se le quita el sonido; al poner en mute el televisor se podrá trabajar en cualquier tonalidad cualquier ejercicio, bastará con ignorar todo lo que aparece en el rectángulo melódico, que no sea el trazo de voz.

En cuanto a la lectoescritura, el juego ya utiliza un sistema de alturas muy similar al pentagrama, la transición ya está preparada dado que el funcionamiento ya se ha entendido.

Como ya se mencionó antes, la propuesta descrita debe ser usada como acompañamiento de la metodología tradicional, además deberá ser repensada durante y posterior a su acción, dado que se nutrirá de la experimentación tal y como lo argumenta Donald Schön. El uso del videojuego brinda un motivador poderoso y vincula al estudiante con facilidad y teniendo esto, los procesos de enseñanza es más fluido. En la educación musical en ocasiones es difícil la apropiación de contenidos dado que no hubo una preparación para ellos. Por medio de herramientas didácticas como esta, las destrezas musicales se desarrollan antes de la educación formal.

## CONCLUSIONES

Esta investigación lleva a pensar el ejercicio pedagógico como un producto del repensar constante del profesional, ya que su reflexión antes, durante y después del proceso beneficia su desempeño en el aula. Estas reflexiones aportan a la experiencia del maestro, dicha experiencia, su transformación y reflexión es parte del saber específico del que este documento habla.

Un pedagogo puede utilizar cualquier herramienta que fabrique desde su experticia para favorecer su labor pedagógica, puesto que serán instrumentos que llevarán a la mejora de sus procesos en el aula. Estas herramientas pueden venir de alguna de las categorías que menciona Donald Schön y por lo tanto serán de carácter disciplinar, didáctico, comunicativo o filosófico.

Estas herramientas aunque pueden ser trasladadas y aplicadas en otros contextos, serán mejor aprovechadas si son usadas para, donde y como las pensó su diseñador. Es por esto que el ejercicio creativo al momento de la planeación pedagógica es tan importante, la toma de recursos externos es válida; pero el valor la fabricación de metodologías a partir de la autonomía es ideal.

Esta investigación permite también percibir el videojuego como una herramienta vigente y de características aprovechables en el aula de clase ya que sincretiza sonido imagen y movimiento en una sola experiencia de aprendizaje. Es inmersivo y de interés para el alumno, dado que éste pasa de espectador a activo, brinda aportes desde lo afectivo puesto que el hecho de jugar aporta al mejoramiento de vínculos en relación con el maestro.

Se pretendió realizar el trabajo metodológico de una manera que le resulte natural y sencilla al estudiante, dado que se determinó que en un ambiente en el que el estudiante avanza a su propio ritmo se obtienen mejores resultados.

Es importante destacar entre lo concluido con esta investigación la notable labor de los maestros de Formación Teórico Auditiva y Lenguaje y Gramática Musical que

hoy están en la Universidad Pedagógica Nacional, fiel ejemplo de preparación, estudios y reflexión constante de su trabajo; tras la observación de sus clases se identificaron herramientas y estrategias que evidencian un altísimo nivel de experimentación y práctica, han logrado establecer metodologías inspiradoras y son sin duda un ejemplo de humildad, esfuerzo e inteligencia para cualquier pedagogo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Anónimo (s.f). Lenguaje musical o solfeo, elementos esenciales y su origen histórico [en línea], disponible en <http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12173/8/t4-1.pdf>, recuperado: 5 de febrero de 2015.
- Cook, N. (1987). Analyzing music in sonata form, New York, George Braziller. En: A guide to musical analysis.
- Correa, O., y Estrella, C. (2011). Enfoque Reggio Emilia y su aplicación en la unidad educativa Santana de Cuenca. Cuenca, Ecuador.
- Domingo, Á. (s.f). El profesional reflexivo [en línea], disponible en: [http://www.practicareflexiva.pro/docs/D.SCHON\\_FUNDAMENTOS.pdf](http://www.practicareflexiva.pro/docs/D.SCHON_FUNDAMENTOS.pdf), recuperado: 12 de agosto de 2014.
- Edelstein, G. (2003). Prácticas y residencias: memorias, experiencias, horizontes. Argentina.
- Gainza, V. (2003). La educación musical entre dos siglos: Del modelo metodológico a los nuevos paradigmas.
- Ibañez, T. (2012). El cuerpo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura rítmica en la clase de lenguaje musical. Santiago de Chile.
- Ipiña, A (2014). Método Dalcroze musicalidad y ritmo. [En línea], disponible en: <http://es.slideshare.net/alicreativa/mtodo-dalcroze-musicalidad-y-ritmo>, recuperado: 4 de septiembre de 2014.
- Jorquera, C. (2000). Métodos históricos o activos en educación musical. Universidad de Sevilla.
- Kawulich, B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos.
- Larotonda, P. (1978). El jugar de Winnicott. Editorial Trieb. Buenos Aires
- López, M (1994). Tiempo de conjunto instrumental Orff – Schulwerk. Universidad de Santiago.
- Loras, R. (2008). Estudio de los métodos de solfeo españoles en el siglo XIX y principios del siglo XX. Tesis Doctoral Universidad Politécnica de Valencia.

- Martínez, C.A. (2013). Nuevas herramientas en el aprendizaje musical (estudio sobre los videojuegos Musicon, DonkeyKonga y Wii music). Universidad Pedagógica Nacional.
- Martínez, F. Desarrollo de la competencia auditiva. 2010. [en línea], disponible en: <http://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf>, recuperado: 26 de octubre de 2014
- Meneses, G. (2007). El proceso de enseñanza aprendizaje: El acto didáctico.
- Minerva, C. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.
- Morin, E. (2011). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. 2011.
- Nagy, Z. (2002). Método moderno de solfeo y de la teoría musical, Colombia, ed. Sic editorial Ltda.
- PONT, B. E. (s.f). *Models d'acció didàctica*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Schön, D. (2010). Reflective professional practice at the university.
- Valencia, G. (2011). Los pedagogos musicales del siglo XX. Universidad Pedagógica Nacional.
- Vernia, A. (2011). Método pedagógico musical Dalcroze. Conservatorio profesional de música Mossen Francesc Peñaraja.
- Zuleta, A. (2004). El método Kodaly y su adaptación en Colombia. Pontificia Universidad Javeriana.

## ANEXOS

### **Entrevista al maestro Fabio Martínez**

**Octubre 23 de 2014**

**Vía correo electrónico**

**Primero, le preguntaré algo sobre su trayectoria, estudios realizados y datos biográficos pertinentes a su desarrollo como pedagogo.**

Mis datos biográficos y mi hoja de vida resumida los encuentra en el siguiente enlace:

<http://www.fabermana.com/index.php/docentes/124-fabio-ernesto-martinez-navas>

**¿Qué relación tienen los temas trabajados en clase con el repertorio en los métodos?**

Respuesta:

El objetivo principal de una clase de Formación teórica auditiva es desarrollar el pensamiento musical por medio de la teoría de la música, la lectura a primera vista y la formación del oído musical, de ahí que para cumplir con esos objetivos se estudian melodías, series, duetos, cante y toque, ritmo a uno y dos planos, repertorio coral a dos voces tomado de autores célebres para el segundo semestre se escogieron los 12 duetos del cancionero de Upsala y la misa a dos voces de Eduardo Marzo con acompañamiento de piano.

**¿Qué es el solfeo para usted?**

Solfeo para mi es el arte de codificar y decodificar los signos y símbolos propios y característicos para escribir y leer música, teniendo en cuenta que codificar es escribir y decodificar leer. El análisis tanto rítmico, melódico, armónico y morfológico debe estar siempre presente para concientizar, entender, comprender y saber cantar afinado los intervalos, los sonidos de atracción, los giros melódicos que conforman las melodías y canciones con o sin acompañamiento rítmico y/o armónico.

**¿Qué elementos identifican su metodología, es decir, qué características la hacen única?**

Respuesta:

Primero insisto en el análisis armónico, el sustento teórico en el que se fundamenta la clase está presente permanentemente. Los estudiantes deben cantar solos no sólo el día de la evaluación, esto conlleva un seguimiento permanente del rendimiento individual. El entrenamiento auditivo se hace todas las clases no una vez a la semana, los duetos se trabajan con mucha frecuencia. La lectura a primera vista se realiza con base en las músicas reales tomadas de melodías y canciones del repertorio universal, nacional y tradicional de Colombia y el mundo. Los dictados se crean con relación a la temática de cada clase. Se invita a los estudiantes a componer, crear e improvisar. El cantar y tocar es un tema que no falta en el transcurso del semestre aunque presenta ciertas dificultades por el nivel técnico de los estudiantes.

### **¿Cómo planea sus clases?**

Las clases se planean de acuerdo al desarrollo del programa de cada semestre, pero muchas veces el tema se lleva a cabo gracias a alguna pregunta que se realice en la clase y amerite una explicación determinada, por ejemplo sobre el tema de la modulación se puede hablar de dominantes secundarias, intercambio modal o modelos compositivos con modulación a la dominante.

### **¿Qué estrategias/actividades utiliza en su clase?**

Además de lo expuesto anteriormente, escribo un ejercicio en el tablero para que lo cantemos en clase, llevo fotocopias de alguna partitura para leer a primera vista, realizo un dictado con ritmo de zamba, pasillo o bambuco por citar un ejemplo.

### **¿Cómo afronta la resolución de dificultades en el aprendizaje?**

El problema más común está en la afinación y en la entonación, la precisión rítmica y el desarrollo de la competencia auditiva. Cuando hago dictados pido a los estudiantes que canten la melodía de lo que escuchan para ayudar a la memoria, paso por los puestos de los estudiantes para observar cómo escriben los dictados y los ayudo individualmente a encontrar sus propios errores, incentivo a los alumnos a transcribir, doy un apoyo virtual en la plataforma Moodle del ITAE de la UPN, eso es algo que me caracteriza ya que no tengo conocimiento de ningún otro maestro que lo haga al menos en la FBA de la UPN

### **¿Cómo es la relación y el trato con sus estudiantes?**

Procuró que la relación sea respetuosa sin llegar a abusos de camaradería, procuró no salir con estudiantes ni estar en fiestas o reuniones sociales con ellos, es mejor separar la cátedra con falsas amistades, del mismo modo no acepto a estudiantes como amigos en redes sociales



**¿Cuáles son los principios (filosóficos, pedagógicos, psicológicos, etc.) de su metodología?**

Esta pregunta es un poco ambigua pero se me aconsejó no cambiarla, acá lo que usted me cuente desde dónde asume su metodología, cuales son los fundamentos que la rigen.

Respuesta:

Desafortunadamente mi metodología se aplica tan solo parcialmente ya que hasta ahora estoy escribiendo mi verdadera metodología a la que he llamado Metodología Fabermana para la enseñanza y el aprendizaje de la música. Es el fruto de más de 40 años en el proceso de enseñanza en colegios, academias y universidades. Para empezar lo más importante es el desarrollo de la competencia auditiva para ello lo invito a leer el siguiente artículo publicado en la revista Pensamiento, palabra y obra de la FBA, ahí se resume mi metodología que está en proceso de construcción.

<http://www.fabermana.com/images/documentos/PDF17.pdf>

**Entrevista a Andrés Pineda**

**Octubre 27 de 2014 Universidad Pedagógica Nacional, Sede el Nogal 10:30 Am**

**¿Dónde y cuáles fueron los estudios que usted realizó?**

Respuesta:

Realicé mis estudios en pedagogía musical acá en la Universidad Pedagógica, tengo una maestría en educación en el área de evaluación y lingüística y una especialización en docencia universitaria.

**¿Qué relación tienen los temas trabajados en clase con el repertorio en los métodos?**

Respuesta:

El programa de solfeo de la Universidad que va de primero a sexto tiene unos contenidos bastante interesantes y que son secuenciales en la formación, y en ese sentido hemos elegido con el grupo de profesores los materiales que nos sirven, acordes con los temas.

Los repertorios que aparecen en los libros, tienen que ver con la formación de ciertas habilidades en torno a la tonalidad: reconocimiento de intervalos, lectura de la partitura en clave de sol, en clave de fa, ubicación de las tonalidades, de los modos mayor y menor, etc. Y en la medida en que va avanzando, se va utilizando la música que es desde el punto de vista universal que tiene que ver con alguno de los contenidos. Por ejemplo, en el tercer semestre estamos viendo desde la melodía todo lo que significa el cromatismo y las notas auxiliares a la armonía, acorde con el tema que tratamos que es la modulación a las tonalidades de primer grado de vecindad como temas teóricos, pero los temas prácticos que hacemos en el solfeo es precisamente la identificación tanto auditiva como teórica del momento de la lectura de la partitura y los ejercicios que se encuentran son fragmentos con estas características de la música universal, de distintos compositores, de distintas épocas y de distintos estilos.

Hay otros métodos que permiten la lectura en dos claves, otros que indican como tocar y cantar en el piano con cambio de claves. Pero el repertorio que utilizo tiene que ver con los libros que tenemos; utilizamos un libro que está escrito por cinco autores rusos, y que habla del secuencialmente del sistema tonal como tal. El siguiente semestre será más o menos lo mismo porque es una continuación, y de ahí en adelante empiezan los contenidos relacionados con la evolución de la tonalidad.

### **¿Qué es el solfeo para usted?**

Respuesta:

Para mí no, yo creo que el solfeo es una disciplina, que estudia la formación del oído musical y en ese sentido se encarga de sus cinco componentes: El oído melódico, metro-rítmico, armónico, polifónico y tímbrico. Esa situación del solfeo, que es la disciplina, que se encarga precisamente del estudio del sistema tonal y de las posibilidades de construcción del oído a partir de esas cinco categorías trabaja mediante: La lectura de la partitura, el reconocimiento y análisis de la misma, tocar el piano y cantar y tomar dictado. Pero no es el solfeo para mí, ese es el solfeo.

### **¿Qué elementos identifican su metodología?, ¿Qué características la hacen única?**

Respuesta:

Yo pienso que mi metodología no es ni única ni característica, es la metodología que utiliza cualquier profesor de solfeo en cualquier parte del mundo. Lo que si caracteriza mi experiencia como profesor es la didáctica que puedo utilizar, las estrategias didácticas que utilizo de acuerdo a los temas que debo dar a conocer y que voy construyendo en el estudiante. Pero metodológicamente son los mismos pasos: Aprender a leer la partitura, repetirla con distintas estrategias, no es simplemente repetir por repetir y analizar. La metodología de solfeo de primer a sexto semestre es primero leer y memorizar, ese es el objetivo en primer y segundo semestre para asumir la lectura y el dictado. En tercer y cuarto semestre es pensar y analizar y en quinto y sexto semestre es reconocer y rediseñar. Esos son los tres pasos importantes metodológicamente hablando que tenemos en solfeo, no es algo mío, es de la universidad, y no es algo de la universidad sino de la disciplina del solfeo.

Las estrategias didácticas que utilizo si son bastante variadas, pero no son mías como tal, sino que son fruto del aprendizaje y estudios de varias metodologías que apuntan precisamente al desarrollo auditivo. Yo utilizo una versión propia del método Brainin para educar el oído pseudo-absoluto, con oído pseudo-absoluto me refiero precisamente a los cinco elementos del oído musical, que a partir de la memorización de una serie de cadencias en todas las tonalidades, puedo partir del reconocimiento de los intervalos simples y compuestos que puedan existir en cualquier tonalidad o de su modulación, el reconocimiento de las funciones armónicas y de la posibilidad de tomar el dictado, primero, como lo estoy haciendo en este semestre, por separado la rítmica, la armonía y la melodía y luego juntarlas. Eso en cuanto a la formación auditiva.

En cuanto al solfeo siempre utilizo bajo la metodología de este semestre de pensar y analizar, hacer una lectura, primero rápida, de la partitura tocando en el piano. Yo toco una melodía a veces con acompañamiento armónico, para que ellos analicen desde lo que escuchan y lo que reproducen mientras escuchan, los elementos armónicos, rítmicos y melódicos de cada una de las situaciones.

En cuanto a tocar el piano a cantar utilizo dos estrategias bastante interesantes, la primera es que los estudiantes aprendan a tocar el piano y acompañar la melodía, la melodía tiene que ser entonada, entonces es un trabajo por parejas primero; Uno toca el piano y el otro canta y luego cambian roles. La idea es que se acostumbren que cuando uno toca el piano, está leyendo la mayor cantidad de notas y está leyendo mínimo dos pentagramas, uno en clave de sol y otro en clave de fa. Mientras que el que canta está leyendo en una clave o si tienen cambios de clave, igual es un solo una línea melódica. Y el acompañamiento requiere temporización, es decir, una métrica constante, requiere también de una actitud de escucha frente a lo que está cantando el compañero y requiere un acople importante para que no salgan de la melodía, ese es un trabajo muy difícil, por eso lo hago muy despacio. La segunda parte de ese trabajo es que toque y cante

al mismo tiempo, generalmente lo pido en los primeros semestres sin métrica Eso sería en cuanto a tocar y cantar.

La lectura de partitura siempre la hago utilizando la marcación, los estudiantes siempre tienen que tener gesto corporal cuando cantan los intervalos y un gesto quironómico cuando cantan las obras, eso es algo muy importante y que se debe hacer todo el tiempo, pero reitero, la metodología no es mía, es la metodología de la disciplina.

### **¿Cómo planea usted sus clases?**

Respuesta:

Nosotros tenemos unos contenidos que desde el punto de vista de la formación, son secuenciales, hemos pensado que los contenidos no pueden ser abordados de manera aleatoria sino de manera secuencial y en este sentido la planeación de la clase responde precisamente al grupo que en ese momento tenga en mi dominio como profesor. Generalmente tenemos cuatro horas de clase a la semana, como son dieciséis semanas al semestre, la planeación empieza pensando en cuantas clases voy a tener; si son treinta y dos clases al semestre, de esas treinta y dos clases que alcanzo a hacer del programa, dependiendo del grupo. Tengo un grupo muy bueno entonces generalmente alcanzo a hacer todo el programa.

Cada semana hay una parte donde entreno el oído, a partir de dictados melódicos, armónicos y metro-rítmicos, primero por separado y luego juntos. Es bastante el tiempo que hay que dedicarle a esto, pero los dictados no son menos de treinta por clase, porque son dictados cortos que involucran la temática que estamos viendo en solfeo. Por ejemplo si estamos viendo notas auxiliares a la armonía, entonces el dictado va a tener esa inclusión, sino no tiene sentido. Obviamente la formación auditiva, la toma de dictado, va muy por debajo del nivel de lectura de partitura porque es mucho más fácil ver la partitura y reproducirla que poderla escribir en el pentagrama.

En cuanto al solfeo se planea de la siguiente manera: Se hace dos veces a la semana porque va un poco más rápido y los ejercicios van trabajados así: Hay ejercicios para afinación, para memorización, transporte y velocidad. Velocidad me refiero a tempo, no siempre son rápidos, sino rápido y lento. Todos los ejercicios que tenemos no tienen menos de 16 compases, porque la lectura de la partitura requiere secuencialidad, así que como el dominio de una lengua.

Esa es la planeación, entonces, semanalmente hay dictado como tal, separado o conjunto en las tres categorías y lectura de la partitura. Eventualmente y muy preparado, generalmente son cuatro veces al semestre, ellos tienen que preparar tocar y cantar en el piano, que eso es otra

condición muy importante. Cuando solicitan hacerlo con la guitarra, entonces todos deben tocar y cantar con la guitarra, eso es algo muy importante. No es que si yo sé tocar guitarra no toco piano y viceversa, sino que debo tocar las dos cosas.

### **¿Cómo afronta la resolución de dificultades en el aprendizaje?**

Bueno, esto va a sonar un poco pretencioso, pero generalmente no tengo dificultades con mis estudiantes, porque todos asumen la disciplina de la misma manera. Entonces las dificultades no son individuales sino grupales y la resolución de las dificultades se hace en la medida en que ellos van elaborando o construyendo su pensamiento musical.

La pregunta es algo muy importante, es una pregunta reflexiva no impositiva. Por ejemplo, como se desarrolla el pensamiento musical y el pensamiento musical en la tonalidad y en cualquier otro sistema musical pasa por la teoría, las preguntas que se construyen son desde un muy buen discurso del profesor, haciendo que relacionen elementos interesantes que tienen que ver con la temática que estamos abordando. Si estamos hablando de construcción de las funciones armónicas, una pregunta que le permite a los estudiantes solucionar un problema en relación con esa situación sería por ejemplo: ¿Cuál es el acorde de subdominante en primera inversión de la tonalidad mayor cuya relativa menor tiene cuatro sostenidos? Este tipo de preguntas les hacen empezar a construir una situación que les va permitir tener una respuesta acertada, pero fundamentada bajo varios supuestos teóricos. O al contrario, se hace primero la audición y luego se pregunta más o menos en la misma línea, que situación hay, porque como estamos hablando del pensamiento musical no podemos simplemente que capten y si pudieron bien y si no no, porque gran parte de la formación del oído musical tiene que ver con la teoría, un oído educado musicalmente y académicamente no está desprovisto de la teoría. Un oído educado siempre recurre a la teoría, de hecho hablando de los dictados, para mis estudiantes, es muy sencillo la mayoría de veces, primero por lo corto de los dictados y segundo porque siempre están pensando teóricamente.

### **¿Cómo es la relación y el trato con sus estudiantes?**

Respuesta:

Mis estudiantes me quieren, yo también, me comprometo con ellos, empiezo desde primer semestre y procuro llevarlos hasta sexto, lo que me ha funcionado muy bien. Creamos un vínculo muy afectivo en términos de lo que significa lo académico. Soy muy exigente, en cuanto al cumplimiento de horarios, de tareas, con absolutamente todo, porque me parece que si van a ser profesionales en la docencia tienen que tener esa cualidad muy bien fundada. Pero la relación

personal profesor-estudiante es muy buena, eso si tengo que decir que soy muy exigente en todo sentido.

### **¿Cuáles son los principios de su metodología?**

Respuesta:

Pienso en dos situaciones importantes, al ser una disciplina teórica-aplicada le llamo yo particularmente, tiene dos situaciones importantes en el trabajo de esta universidad: la primera tiene que ver con las formas de comportamiento, como principio de responsabilidad; llegar temprano, hacer la tarea, etc. Principio ético diría yo.

Un principio que tiene que ver desde la pedagogía, el conocer el enfoque constructivista y el enfoque positivista y poder citar en mi trabajo particular distintas posibilidades de desarrollo desde Vigotsky, desde el aprendizaje autónomo, desde las posibilidades que me permiten y mi sitúan en un dominio de lo que sé, mi estrategia didáctica como tal, no a la luz solamente del enfoque constructivista, sino también del positivista, no desde la educación como se entiende generalmente sino de la psicología en la que obviamente entra la educación.

Un principio que tiene que ver con lo educativo como tal, que tiene que ver con la forma de evaluar. La evaluación al lado de lo ético, de la responsabilidad, al lado de la generación o de generar estrategias didácticas adecuadas para el trabajo con el solfeo, tiene que ver con las formas de evaluar. Entonces yo asumo que para el estudiante es muy importante recibir una evaluación, una apreciación, una valoración de su trabajo por parte del profesor, a la par que una autoevaluación y una metaevaluación. Eso le quita la parte factórica a la evaluación, donde se asigna la nota solamente, sino que hay unos acuerdos, pero para eso hay que tener una responsabilidad haber logrado que los muchachos tengan una gran responsabilidad frente a su autoevaluación y la forma como conversamos la evaluación, porque pasaría lo que pasa siempre, si ellos sienten que se están rajando, entonces suben más la nota con su autoevaluación, pero afortunadamente en mi grupo eso no pasa, porque las evaluaciones numéricas prácticamente no funcionan en mi clase, aunque existen porque así lo requiere el sistema, no son tan relevantes.