

Propuesta de Implementación Lúdica en la Práctica de Instrumentos de Viento y Percusión de Ochenta Estudiantes
de Grados Cuarto y Quinto del Colegio Enrique Olaya Herrera de Bogotá.

Omar Alejandro Bonilla González

Maestro en artes musicales

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la lúdica

Bogotá D.C., noviembre de 2022

Resumen

El aprendizaje musical en niños, niñas y jóvenes se ha visto afectado por distintos factores tanto internos como externos. Los contextos de los estudiantes del colegio Enrique Olaya Herrera de Bogotá suelen caracterizarse por la limitación de recursos, uso de tecnologías enfocadas en el ocio por encima del desarrollo personal y debilidad emocional al momento de afrontar la práctica constante de un instrumento musical o cualquier ejercicio relacionado con la música. Este trabajo plantea una propuesta que aplique el ingrediente lúdico en los ejercicios técnicos que se suelen practicar en todo instrumento de viento o percusión. Se busca impactar en estudiantes de 4° y 5° de primaria dado que son ellos quienes reciben un instrumento sinfónico o marcial, se espera que esta propuesta fortalezca la resiliencia de cada estudiante y sea más fácil abordar la técnica instrumental con más naturalidad y motivación.

Palabras clave: practica musical, técnica instrumental, estabilidad emocional, propuesta lúdica.

Abstract

Music learning in children and young people has been affected by different internal and external factors. The contexts of the students of the Enrique Olaya Herrera school in Bogotá are usually characterized by the limitation of resources, use of technologies focused on leisure over personal development and emotional weakness when facing the constant practice of a musical instrument or any exercise related to music. This work proposes a proposal that applies the playful ingredient in the technical exercises that are usually practiced in any wind or percussion instrument. It seeks to impact 4th and 5th grade students since they are the ones who receive a symphonic or martial instrument, it is expected that this proposal strengthens the resilience of each student, and it will be easier to approach the instrumental technique with more naturalness and motivation.

Key words: musical practice, instrumental technique, emotional stability, playful proposal.

Tabla de contenido

PROBLEMA	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	5
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	6
OBJETIVOS	6
OBJETIVO GENERAL.....	6
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
JUSTIFICACIÓN	7
MARCO REFERENCIAL	9
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	9
MARCO TEÓRICO.....	10
<i>Música y tecnología</i>	10
<i>Instrumentos de viento</i>	12
<i>Instrumentos de percusión</i>	12
<i>Uso del tiempo libre</i>	13
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	14
ENFOQUE Y TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	14
<i>Primera Fase: Diagnosticar y Descubrir Una Preocupación Temática “Problema”</i>	15
<i>Segunda Fase: Construcción del Plan de Acción</i>	16
<i>Tercera Fase: Puesta en práctica del plan y observación de cómo funciona.</i>	17
<i>Cuarta fase: Reflexión e integración de resultados. Replanificación</i>	17
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL	17
POBLACIÓN Y MUESTRA	18
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	18

ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN.....	20
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	20
REFERENCIAS.....	25
ANEXOS.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

Problema

Planteamiento del problema

Los contextos actuales de los niños, niñas y jóvenes del colegio Enrique Olaya Herrera de Bogotá, que han adoptado hábitos poco activos y de concentración, han generado dificultades en el proceso formativo musical de cada uno de ellos. Cada estudiante que inicia un proceso musical tiene en contra varios factores distractores y contraproducentes que entorpecen el aprendizaje musical; estos factores son de índole social y cultural principalmente.

El Fondo de la Naciones Unidas para la Infancia afirma lo siguiente:

Actualmente es común ver a los niños, niñas y jóvenes invertir su tiempo en actividades sedentarias como videojuegos y redes sociales que generan retos psicomotrices de poco impacto y poca connotación en el diario vivir de cada persona; esto trae como consecuencia tener baja tolerancia a la frustración o al fracaso; lo cual desmotiva al estudiante de música a continuar con el proceso de aprendizaje, dado que no es posible repetir o mejorar la experiencia vivida en caso que no tenga el resultado deseado.(UNICEF, 2021)

Desde el punto de vista emocional, la falta de contacto con un instrumento musical y la influencia de músicas comerciales con poco contenido constructivo, crean vacíos en la forma como las personas podrían expresarse en cualquiera de las artes, no solo la música. Al carecer de una práctica artística que requiera un esfuerzo prolongado, las personas canalizan sus emociones e impulsos de maneras contraproducentes para el ser propio y para la sociedad.

Toda disciplina requiere esfuerzo y poder de voluntad para darle continuidad a ese arte que se inició. Sin embargo, es común ver procesos obstruidos por la tensión física y mental que el ejercicio artístico requiere. Generar el hábito de aprendizaje es uno de los ideales que muchos artistas no logran arraigar a su modo de vida sin que se deje de lado el agobio que esto conlleva.

El desarrollo motriz de los jóvenes ha venido decayendo desde antes de suceder la situación de pandemia ya mencionada. Muchos procesos musicales evidencian falencias en el desempeño instrumental debido a la falta de exploración corporal y sensorial, lo que afecta directamente en la práctica diaria productiva del instrumento de viento y percusión.

Otra problemática que se presenta durante la infancia y adolescencia en estudiantes de colegios públicos en Colombia es el entorno poco educativo en el que se vive cuando no se encuentra dentro de una institución. Esto significa, que cada niño como niña y joven deja de recibir información educativa y suelen estar en situaciones o circunstancias que no son aplicables a la educación que se está llevando dentro de una institución. Esto quiere decir que la información o conocimiento recibido en el aula de clase es poco productiva para la experiencia cotidiana de los estudiantes; lo cual limita al conocimiento a un horario y lugar definido sin que se desarrolle o tenga un significado valioso.

Formulación del problema

Teniendo en cuenta los anteriores factores, el autor de esta propuesta de intervención de plantea la siguiente pregunta.

¿Cómo gestionar las emociones durante la ejecución de instrumentos de viento y percusión en ochenta estudiantes de grados cuarto y quinto del colegio Enrique Olaya Herrera de Bogotá?

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una estrategia lúdica de enseñanza y aprendizaje que brinde elementos para la gestión de las emociones durante la ejecución de instrumentos de viento y percusión en estudiantes de grados cuarto y quinto del colegio Enrique Olaya Herrera de Bogotá.

Objetivos específicos

Caracterizar las emociones que perciben los niños y niñas durante el proceso de ejecución de los instrumentos.

Elaborar una propuesta lúdica de enseñanza y aprendizaje para la gestión de las emociones durante la ejecución de instrumentos de viento y percusión.

Justificación

Dado que iniciar un proceso musical requiere ambientes de aprendizaje idóneos que no sean permeables por los factores externos de índole social como cultural; se concibe esta propuesta como una oportunidad para abordar las prácticas musicales desde una metodología lúdica que asimile el contexto y la realidad de los estudiantes, sacando el máximo provecho del aprendizaje musical y evitando las contrariedades que aparecen en dicho proceso.

Teniendo en cuenta que esta propuesta se desarrolla en el marco del aprendizaje basado en proyectos, La implementación de esta propuesta tendrá como resultado un aprendizaje fluido y dinámico en comparación con las prácticas tradicionales musicales. Sin embargo, el seguimiento a la realización de esta propuesta deberá arrojar resultados satisfactorios en cuanto a la adquisición de habilidades psicomotrices aplicadas a la música.

A cada estudiante encontrará esparcimiento y atracción por las prácticas musicales planteadas en esta propuesta. El uso del tiempo libre será significativamente productivo durante el ejercicio o la realización de este proyecto.

Nanci Barrios (2017) menciona los siguientes beneficios de la música en niños y adultos:

1. Refresca el cuerpo y la mente.
2. Promueve la relajación.
3. Calma los nervios.
4. Estimula la creatividad.
5. Desarrolla atención.
6. Produce sentimientos de amor.
7. Desarrolla los Sentidos.

8. Aumenta la percepción.

De esta manera se busca con la música potenciar en los niños y niñas concientizar aquellos mecanismos de afrontamiento, que como la creatividad son fuente de fortalecimiento individual y comunitario e indispensable para su desarrollo integral.(Barrios Briceño & Gómez, 2018).

Suzuki (1995) afirma lo siguiente:

Para conseguir que a los niños les guste practicar ¿cuál es la mejor forma de hacer que un alumno goce de aprender y practicar? este es el problema principal para el maestro y los padres, el de motivar a los niños correctamente de tal modo que a él le gusta practicar en forma apropiada en casa. Ellos deben tratar con este tópico conjuntos, considerando y examinando cada caso para ayudar al niño a gozar las lecciones y a practicar. Se debe observar con detenimiento los sentimientos del niño. Forzar al niño cada día, diciéndole: « practica, practica, practica» es el peor método de educación y sólo hace que el niño odie practicar.

Con base en los conceptos pedagógicos enunciados por distintos autores, se encuentra necesario generar material que conciba la teoría propuesta en métodos¹, cartillas y demás material de apoyo tanto para el docente como para el estudiante de música, enfocándose en la didáctica lúdica que endulce el ejercicio musical y genere la motivación natural suficiente

¹ Se le da el término “método” al libro o manual que indica como tocar un instrumento musical y que define una técnica instrumental que está determinada por la época y origen del autor.

Marco referencial

Antecedentes investigativos

En el artículo titulado: música Llanera: estrategia y lúdica para el rescate de la tradición Llanera en el aula (Carreño Molina et al., 2017), menciona la problemática ya planteada sobre el uso del tiempo libre de los jóvenes De Colombia; Donde se considera que las redes sociales y los videojuegos Alejan su interés del contexto académico y cultural. También hace una observación sobre el uso de libros cuadernos guías y tablero como herramienta didáctica de enseñanza, lo cual aleja al estudiante del concepto de aprendizaje lúdico o dinámico.

Carreño molina y Pérez Rodríguez (Carreño Molina et al., 2017) mencionan lo siguiente: los estudiantes, actualmente se están apropiando de música foránea, modas, bailes, dejando a un lado sus raíces culturales desperdiciando paulatinamente el amor por lo propio. El constante empleo de los medios tecnológicos encamina a los estudiantes en adoptar otras costumbres que llevan al olvido su folklor y tradiciones.

Gustavo Velandia (Velandia Lozano et al., 2021) destaca el hecho de reconocer a los docentes de música como actores fundamentales de la educación, quienes se preocupan por realizar un buen trabajo y dejar huella en sus estudiantes; hace énfasis en la necesidad por lograr un proceso musical significativo coma y a la vez un resultado final satisfactorio. Velandia hace la siguiente acotación (Velandia Lozano et al., 2021) : Si bien hay muchos educadores musicales en América Latina y Colombia que se han capacitado a través de los años en enfoques o metodologías activas como el Orff-Schulwerk, y que esto, ha enriquecido el medio pedagógico por medio de nuevas ideas, estrategias y conceptos, aún nuestro entorno debe ser nutrido por trabajos sistematizados que permitan recoger estas experiencias de maneras más claras, organizadas y profundas.

Por último, se toma como referencia el artículo de Percy Carlos Morante Gamarra sobre la Propuesta De Estrategias Lúdico Musicales Para Promover Aprendizajes Creativos Y Significativos En La

Escuela (Gamarra & López, 2019). En este artículo se resalta la necesidad por convertir el aula de clase o el espacio académico en un ambiente propicio, donde el maestro genera experiencias de aprendizaje en sintonía con las necesidades e intereses de los estudiantes. Resulta paradójico y difícil de comprender que las proclamas y reformas educativas, no hayan sido capaces de transformar e impactar favorablemente en el aprendizaje de un considerable número de estudiantes en nuestro país. Aún persisten algunos rezagos de la escuela de ayer, vertical, sumisa y represiva.(Gamarra & López, 2019).

Se toma como referente parte del material que surgió del Plan Nacional de Música Para la Convivencia. Este se caracteriza por la consolidación de un proyecto editorial con la misión de promover y asesorar la elaboración de contenidos en desarrollo de proyectos específicos que fortalezcan las prácticas y expresiones musicales. “El Plan desarrolla los componentes de formación, dotación de instrumentos y materiales musicales, información e investigación, creación, emprendimiento, circulación y gestión.” (*Plan Nacional de Música Para La Convivencia, 2002*)

Marco teórico

Los artículos aquí referenciados dan cuenta de los avances y estándares que se manejan en educación musical en todos los niveles de la disciplina. Se enuncian distintos enfoques que aportan a la educación musical, la aplicación de TICs y manejo ideal del tiempo libre; con base en estos enunciados, se logra orientar el diseño de la propuesta pedagógica hacia el desarrollo de aspectos importantes de la música por medio de la lúdica.

Música y tecnología

Se reconoce la tecnología como aporte fundamental al modo de vivir de la gran mayoría de personas en el mundo. En la era de la información, la tecnología se emplea parcialmente para conocer temas actuales o tendencias por encima del conocimiento relevante para el desarrollo humano; así mismo, el ser humano se ha visto afectado por el uso de tecnologías en vez de emplear actividades físicas que desarrollen destrezas motrices importantes. Sin embargo, se reconoce la necesidad de

emplear toda la tecnología posible en el aprendizaje de cualquier área del conocimiento. Si bien la tecnología que está a la mano es apta para el entretenimiento y el ocio, es posible hacer uso de tecnologías que sean atractivas al seguimiento del aprendizaje y a la formación de un hábito, en este caso, de la práctica musical.

Berg (2015) Menciona en su tesis doctoral siete tipos de instrumentos o materiales tecnológicos que se usan para el aprendizaje musical y tiene gran potencial para el diseño de la propuesta lúdica:

- El uso de instrumentos electrónicos, que dotan al aula de nuevos sonidos o la recreación de instrumentos infrecuentes en una escuela de Educación Primaria, como puedan ser el violonchelo o la batería.
- El uso de un software para la secuenciación de sonidos a través del sistema MIDI, su mezcla por pistas y la transformación y manipulación del sonido (Audacity, CakeWalk, etc.).
- La creación de nuevas obras a través de editores de partituras offline (Sibelius, Finale, etc.) y online (NoteFlight).
- La enseñanza apoyada y asistida por ordenador (e-learning), desde la plataforma de un aula virtual hasta las explicaciones en una mediateca o en un blog.
- Los materiales multimedia y resto de medios digitales, entre los que figura la presencia de dispositivos como las pizarras digitales o las tabletas.
- El uso de la internet, o red de redes, donde el acceso a la información es ilimitado, y donde el tiempo y el espacio alcanzan una nueva dimensión.
- Finalmente, el ordenador como lugar de ordenación y almacenaje de las actividades planteadas.

Instrumentos de viento

Los métodos conocidos a nivel mundial se caracterizan por ofrecer al aprendiz un concepto definido de la manera en que se debe tocar un instrumento, seguido de esto, propone una serie de ejercicios empleando la notación musical convencional añadiendo algunos símbolos que ilustran la manera correcta de tocar dichos ejercicios. Como ejemplo se muestra en enunciado de uno de los calentamientos con boquilla del método para trompeta de (Vizzutti, 1991): “Para un zumbido prolongado, utilice las siguientes tríadas. Verifique los tonos en el piano mientras zumba siempre que sea posible. Asegúrate de producir un tono grueso y fuerte”.

Otros métodos cuentan con el audio y video de apoyo para lograr el resultado esperado. Sin embargo, se requieren didácticas que atrapen la atención del estudiante. Hace unos años un video podría ser innovador e incluso suficiente, hoy las preferencias en cuanto a contenido audiovisual de los estudiantes a cualquier edad se alejan del interés del estudiante por mantener la atención en él.

Instrumentos de percusión

Para el aprendizaje de los instrumentos de percusión, se pueden encontrar métodos muy parecidos a los que conocemos en los instrumentos de viento. Sin embargo, varios compendios, artículos o cartillas reflejan mayores didácticas lúdicas para la iniciación musical de un percusionista a temprana edad. Fuertes Patigno (et al., 2015) nos muestra un enunciado dedicado al docente sobre una de las dinámicas para interiorizar el pulso: “Supongamos que cada cajón que vemos a continuación es un pulso, colocamos una serie de puntos en estos cajones, que representan un sonido, cada vez que veamos los puntos pronunciaremos la sílaba -Tan-”.

Otros métodos se guían por las tendencias musicales de una época o un estilo específico. Se propone un género para aprender y sobre este género se desarrolla toda la teoría y el proceso para adquirir la habilidad. Con la siguiente introducción se explica el proceso a seguir de uno de los métodos

más prácticos para batería creados por la industria de fabricación de instrumentos de percusión (Igoe, 2002):

Muchos ritmos de todo el mundo son interpretados tradicionalmente por varios músicos en instrumentos de percusión, no en una batería. Estamos tomando prestadas esas partes de percusión y creando ritmos para la batería para un jugador. Asegúrese de escuchar la música real de cada país para comprender la intención original de estos ritmos "mundiales".

Uso del tiempo libre

Se considera que se define el tiempo libre como la parte del tiempo que se destina a trabajar o a realizar actividades relacionadas con el trabajo, así como no dedicarse a formas de cuidado personal, obligaciones familiares y sociales. Cuando se aplica este concepto de uso de tiempo libre, se experimenta el ocio. El ocio suele ser sinónimo de vagabundería y genera connotaciones negativas en su aplicación del término mismo. Sin embargo, el ocio es la posibilidad y autonomía de realizar actividades positivas durante su tiempo libre, actividades que se caracterizan por su libertad de elección y auto-realización (Salazar Salas, 2011).

Carmen Grace Salazar (2011) afirma una problemática común en todas las personas sin importar su ocupación u oficio, pero que no es relevante a la vista de muchos:

Actualmente, la mayoría de las personas no saben qué hacer durante su tiempo libre. Algunas se recargan de tareas para tener el mínimo de tiempo libre y no estar tensas por pensar qué hacer durante él; otras, lo que hacen es mal emplearlo. Todas esas personas necesitan aprender a precisar su tiempo libre, los beneficios que la recreación les puede brindar, y las actividades recreativas que pueden realizar durante ese tiempo.

Diseño de la investigación

Enfoque y tipo de investigación

Esta investigación se realizó dentro de los términos de la investigación cualitativa. Este tipo de investigación es una herramienta fundamental y complementaria en las distintas disciplinas que suelen ser transversales con las ciencias sociales, el desarrollo del individuo y soporte fundamental para el desarrollo de las diversas áreas del conocimiento. Metodológicamente, la investigación metodológica se basa en construir un razonamiento entre los factores cognitivos, emocionales y anatómicos de las personas y los grupos sociales (Balcázar et al., 2013)

Para efectos de esta propuesta, la investigación cualitativa evidenció la percepción, los imaginarios y conceptos que tienen los niños y niñas de los grados cuarto y quinto de primaria de la institución educativa Enrique Olaya Herrera de Bogotá, con respecto al estudio o práctica de un instrumento de viento percusión como disciplina o hábito.

El paradigma planteado desde la investigación cualitativa es la teoría crítica (Ramos, 2015). Varias de las afirmaciones sobre este paradigma radian en la investigación como puente entre teoría y práctica, lo que encierra en gran medida el ejercicio de cualquier arte que requiere un perfeccionamiento durante la práctica con base en conceptos teóricos. Así mismo, Ramos (2015) sustenta la teoría crítica bajo la búsqueda de una transformación de las estructuras sociales, basada en la liberación y liberación de los individuos que conforman el contexto social de investigación.

Con el fin de orientar la investigación educativa hacia la mejora de la práctica de la educación, la investigación-acción es una metodología que tiene como objetivo primordial la decisión y el cambio, encaminados hacia dos perspectivas: por una parte, la obtención de mejores resultados y rendimientos; por otra, facilitar el perfeccionamiento de las personas y de los grupos con los que trabajan. (Pérez Serrano & Nieto Martín, 1992)

La investigación-acción comienza con la práctica. Es una indagación basada en las realidades situacionales, sociales, educativas y prácticas de las inquietudes, problemas, dificultades y luchas que les afectan como parte de su vivencia diaria. Pretende partir de "el punto de vista de la persona que se enfrenta al problema". De esta manera, la práctica constituye su origen, así como su esclarecimiento, explicación y contraste con la ayuda de otras teorías, siempre que pueda ser contrastada en el caso particular que se investiga. Por tanto, las prácticas educativas que se desarrollan en el medio natural son objeto de su investigación prioritaria.(Pérez Serrano & Nieto Martín, 1992)

La Investigación-acción procede por medio de tareas sistemáticas basadas en la recolección y análisis de datos obtenidos de las experiencias de educadores o actores involucrados en el proceso de reflexión y cambio. Como metodología dentro del enfoque cualitativo, se utilizan diferentes métodos de recopilación de información, incluso de diferentes fuentes y puntos de vista, para ayudar a comprender mejor tanto la situación del problema como la situación. Los cambios más importantes ocurren en la secuencia de las operaciones de modificación. En este sentido, se puede utilizar una variedad de métodos, como la grabación anecdótica, la grabación de campo, el observador externo, la grabación de audio, la grabación de video y video, la descripción del comportamiento ambiental, las entrevistas, los cuestionarios, las pruebas de rendimiento de los estudiantes, las medidas sociológicas, la literatura y otras revistas. , informes autobiográficos, novelas, estudios de casos, discusiones de grupos focales, declaraciones de concentración narrativas, círculos de pensamiento, etc.(Colmenares E. & Piñero M., 2008)

En este trabajo se pusieron en práctica las fases de la investigación acción planteadas por Pérez Serrano (1998).

Primera Fase: Diagnosticar y Descubrir Una Preocupación Temática "Problema"

En la práctica, comienza con una persona o un grupo de personas que piensan que algo debe cambiarse o mejorarse. La idea general no siempre es clara, solo existe un sentimiento de insatisfacción.

Por ejemplo: Hay un problema aquí, pero no sé qué es exactamente. Entonces, la primera etapa es tratar de diagnosticar y descubrir el problema, su origen, por qué y por qué sucedió. Los problemas pueden surgir de diversas situaciones educativas, relaciones interpersonales, observaciones sistemáticas del comportamiento escolar, reuniones del equipo pedagógico, etc. Es importante que estos sean problemas que preocupan a todos y quieren descubrir y diagnosticar para identificarlos con mayor precisión. (Pérez Serrano & Nieto Martín, 1992)

Durante este diagnóstico, se evidenció mayor falta de interés por parte de los estudiantes de cuarto y quinto grado de primaria para practicar y ejecutar un instrumento musical en general. Durante este diagnóstico se percibieron causas como el uso de tecnologías en entretenimiento y ocio durante la mayor parte del tiempo libre; este fenómeno se evidenció no sólo en la práctica musical sino en el desarrollo integral del estudiante tanto cognitivo como social y cultural.

Segunda Fase: Construcción del Plan de Acción

Esta fase de planificación del ciclo de investigación-acción está orientada a la acción. Una vez que se ha determinado el diagnóstico inicial (enfoque temático y formulación de la acción hipotética), el grupo de planificación de la acción debe revisar su análisis de diagnóstico en relación con las siguientes preguntas: ¿Qué se debe hacer? La investigación-acción es la estrategia y las estrategias de planificación son la base. Son decisiones prácticas y concretas sobre: ¿Qué se debe hacer? ¿Quién lo hará? ¿Dónde debe actuar para obtener el efecto más fuerte? ¿Cuándo y cómo? Un plan es una actividad flexible que se puede cambiar, pero significa que la actividad está informada y es crítica, lo que permite que el análisis de riesgos e impactos sea efectivo. De esta forma, el equipo de investigación debe pensar, decidir y planificar. (Pérez Serrano & Nieto Martín, 1992)

Con base en lo concluido de la encuesta o diagnóstico realizado anteriormente, se indagó sobre las posibles didácticas lúdicas que podrían complementar la enseñanza musical desde lo teórico hasta lo práctico manteniendo la máxima motivación por el ejercicio musical. Contando con el material mas

destacado para el aprendizaje instrumental, se realizó el diseño de la propuesta encaminado a la aplicación de dicho material con didácticas lúdicas.

Tercera Fase: Puesta en práctica del plan y observación de cómo funciona.

Esta fase implica ejecutar el plan para resolver el problema. Por lo general, el plan tiene en cuenta una amplia gama de situaciones y anticipa otras, pero a veces estas situaciones cambian y cambian lo que se pretendía, y es necesaria una revisión y retroalimentación constantes. Durante la ejecución, es necesario observar, revisar y controlar sistemáticamente el desarrollo del plan. (Pérez Serrano & Nieto Martín, 1992)

Esta fase no está planteada dentro de los objetivos de esta propuesta. Sin embargo, se hace énfasis en la importancia de poner en práctica el diseño de la propuesta pedagógica que encierra este trabajo.

Cuarta fase: Reflexión e integración de resultados. Replanificación

En esta fase se requiere recopilar, analizar, interpretar e integrar los datos. Debates grupales críticos y reflexivos, reconstruyendo el sentido de la situación educativa y realizando valoraciones, intentando explicar qué está pasando, por qué ha pasado y qué nos ha pasado, sacando conclusiones que ayuden a conseguirlo. (Pérez Serrano & Nieto Martín, 1992)

Esta fase no se toma en cuenta en la propuesta pedagógica a debido a que solo se desarrolla hasta la segunda fase.

Línea de investigación institucional

La línea institucional que más se acopla a la investigación realizada es “Evaluación, Aprendizaje y docencia”. Esta línea coincide en esencia con los pasos propuestos en la investigación-acción y destaca los ejes fundamentales durante la propuesta lúdica: evaluación aprendizaje y currículo.

Población y muestra

Los estudiantes de los cursos 4° y 5° de primaria del colegio Enrique Olaya Herrera en Bogotá, tienen una edad promedio de 11 años, en algunos casos se hasta 14 años de edad y en otros casos se cumple con 9 años de edad. Los estudiantes en su mayoría viven y se clasifican socialmente en el estrato 1 y 2, los estudiantes que pertenecen al estrato 3 son pocos. Este dato sugiere que los recursos para adquirir materiales son limitados por parte de los estudiantes y es el colegio quien posee y facilita elementos como instrumentos musicales, materiales fungibles, espacios y demás. Actualmente participan del programa que ofrece la Orquesta Filarmónica de Bogotá en convenio con la Secretaría de Educación del Distrito; lo que genera mayor contacto con la música y mayores tiempos recurrentes de práctica.

Instrumentos de investigación

La encuesta se ha convertido en una importante herramienta para el estudio de las relaciones sociales. Las organizaciones políticas, económicas o sociales de hoy utilizan esta tecnología como una herramienta indispensable para comprender el comportamiento de sus grupos de interés y tomar decisiones. (Romo, 1998)

La encuesta realizada sobre la experiencia obtenida en un instrumento musical refleja un interés particular por conocer un instrumento. Sin embargo, demuestra también angustia y estrés por continuar con la práctica instrumental, y, por consiguiente, con el estudio mismo de la música. Durante el ejercicio musical se evidencian emociones de satisfacción o felicidad durante la primera ejecución musical y la exploración del instrumento, lo que sugiere que es necesario encontrar el modo de prolongar dicha emoción para afianzar de mejor manera el hábito o disciplina musical.

El diseño de la propuesta se hizo con base en los ítems propios de la planeación semanal de una clase de aula. Para esto se tiene en cuenta que el tiempo, el material, es espacio y los estudiantes mismos requieren condiciones aptas para el desarrollo natural de la clase; por lo general se realizan las

actividades en espacios abiertos que son afectados por el clima y no siempre se cuentan con los instrumentos. Sin embargo, es completamente viable contando con el tiempo suficiente.

Estrategia de intervención

Las actividades aquí propuestas se planearon con el fin de mejorar algunos aspectos técnicos que se pueden encontrar en el formato de banda sinfónica o banda de marcha durante el proceso de iniciación musical. Estas actividades están enfocadas para estudiantes entre los 9 y 13 años de edad que estén aprendiendo su instrumento de viento percusión.

Cómo se ha recalado durante la elaboración de este trabajo, se busca que la técnica aprendida del instrumento se perciba desde el juego y el reto de desarrollar aspectos diferentes de la música percibiendo una mayor libertad y poca monotonía.

Nombre de la estrategia o proyecto: La música en grupo para ser mejores individuos.

Nombre de la actividad	Descripción	Materiales o recursos	Evaluación de la actividad
Vientos sintiendo cada nota	<p>Inicio: Se realizan ejercicios de respiración con base en la aplicación de ejercicios encontrados en The Breathing Gym. Los ejercicios de respiración consisten en mantener soplos largos, darle continuidad al aire con estímulos como mantener una hoja lisa en la pared con el soplo y que se mantenga la mayor cantidad del tiempo. Aplicar algunos de los ejercicios del video de YouTube proporcionado. Es importante la actitud de energía en el momento de aplicar los ejercicios de respiración.</p> <p>https://youtu.be/qEz0ku-oXM4</p>	<p>Instrumentos musicales. Números 1, 2, 3, 5, y 6 impresos del tamaño de una hoja carta u oficio. Un lugar amplio o abierto para garantizar la comunicación. Tiempo aproximado 2 horas.</p>	<p>Se espera haber logrado varias melodías y la concentración de los estudiantes en las indicaciones que el docente u otro estudiante haya dado. Se debe comprobar que se ejecutaron las notas indicadas y que el resultado sonoro fue aceptable para el ejercicio.</p>

	<p>Desarrollo: Se colocan en el piso números grandes de distintos colores que se puedan distinguir. (1, 2, 3, 5, 6) los cuales serán los grados de la escala pentatónica mayor (debe explicarse en cada instrumento qué notas corresponden a cada número. El docente iniciará parándose en el número 1 e indicándoles a los instrumentos bajos que reproduzcan un ritmo cíclico propuesto por él. Los instrumentos más bajos repetirán ese ritmo y los demás estudiantes esperaran la indicación del docente para ejecutar la nota que corresponda al número donde el docente se ubique junto con otro ritmo propuesto. Esto requerirá varios intentos hasta lograr una melodía cíclica interesante. Seguido de esto. Cualquier estudiante puede desempeñar el rol del docente.</p> <p>Cierre: Se espera haber logrado varias melodías y la concentración de los estudiantes en las indicaciones que el docente u otro estudiante haya dado, se indaga a los estudiantes sobre la sensación de crear música nunca antes pensada y la experiencia de dirigir un grupo de vientos</p>		
--	---	--	--

<p>Teléfono rítmico roto</p>	<p>Inicio: Saludo, percusión corporal que sirva de imitación o eco entre el docente y los estudiantes. Se emplean golpes en brazos rodillas y pecho, palmas, pisadas.</p> <p>Desarrollo: en el instrumento rítmico (también puede ser melódico sobre una nota específica para centrarse en el ritmo), se genera un teléfono roto de técnica. Los estudiantes se ubicaran en una sola fila con su instrumento, la persona de atrás ejecutará un ritmo básico de 4 tiempos, la persona que esta delante de él lo repetirá tratando de suponer los movimientos exactos de las manos, así como el volumen, velocidad y ritmo correctos.</p> <p>Cierre: después de varios intentos y confrontar los errores que hayan cometido, se indagará a los estudiantes qué era lo que les ayudaba a suponer como tocar exactamente igual que su compañero de atrás. Este juego se puede hacer por grupos y deducir que grupo logró mantener el ritmo correcto la mayor parte del tiempo.</p>	<p>Instrumentos de percusión. Espacio amplio o abierto</p>	<p>Se evalúa cualitativamente reconociendo la mayor similitud entre el audio que inicia y el ritmo final teniendo en cuenta todos los aspectos técnicos. La actividad dará cuenta sobre la importancia de ejecutar el instrumento de manera correcta.</p>
<p>Lectura musical con</p>	<p>Inicio: Se hace un repaso sobre la ubicación de las notas en el pentagrama con clave de sol y la</p>	<p>Partitura de 5 o 6 tonos. Varios tubos Boomwhackers con los tonos de la partitura</p>	<p>Durante el juego los estudiantes se verán desconcentrados y reaccionarán al error cuando no se pueda</p>

	<p>duración de las figuras musicales.</p> <p>Desarrollo: se propone una partitura que solo tenga las primeras 5 o 6 notas de una tonalidad mayor, la más idónea es el himno de la alegría o similares. Cada estudiante tendrá un Boomwhacker con uno de los tones de la canción. Se pide a cada estudiante que golpee el Boomwhacker en el momento correcto. La intención es hacer una melodía sencilla con ayuda de todos los presentes. Se pueden rotar los tubos o hacerlo por grupos generando competencia.</p> <p>Cierre: se indaga a los estudiantes sobre la capacidad de leer una partitura compartiendo la responsabilidad con varios y la sensación de usar un Boomwhacker</p>		<p>continuar con la melodía. Se evalúa la actividad definiendo hasta qué punto de la partitura lograron ejecutar entre todos.</p>
--	--	--	---

Conclusiones y recomendaciones

Se considera que el objetivo principal se cumplió desde el punto de vista del diseño o planeación de la propuesta pedagógica que incluya el desarrollo de técnica instrumental y habilidad musical en los estudiantes de cuarto y quinto grado de primaria del colegio Enrique Olaya Herrera de la ciudad de Bogotá. Sin embargo, los elementos o materiales sugeridos en la propuesta metodológica no sean de fácil adquisición para algunos colegios en caso de que se desee aplicar en otros lugares. La principal preocupación de poner en marcha este diseño esta propuesta pedagógica, es el uso de espacios y material que es bastante definido, y por consiguiente, podría ser un limitante para el éxito de la realización de la propuesta.

Se espera poder generar actividades que con lleven al aprendizaje de técnicas más complejas en otro tipo instrumentos que se salgan del formato de banda sinfónica o de marcha . Uno de los factores que influyó mucho en la formulación de las actividades, fue el hecho de aplicar la lúdica a la técnica misma de un instrumento musical, teniendo en cuenta el detalle de postura y ejecución de un instrumento; lo que limita la libertad durante el aprendizaje de dicha técnica. Se considera que las actividades hasta ahora propuestas no rompen el esquema técnico de la ejecución instrumental.

Cómo recomendación a los docentes que deseen aplicar esta estrategia pedagógica es importante repasar la actividad antes de presentarla a los estudiantes; sobre todo, la actividad para los instrumentos de viento que requiere una preparación mínima con tal de cautivar la atención de los estudiantes cuando se logran melodías Pentatónicas coherentes y llamativas. La actitud y energía por parte del docente, es fundamental para que este tipo de actividades tengan un muy buen resultado. Es bien sabido que los estudiantes responden a la seguridad y certeza con la que el docente proponga cualquier actividad, incluso si no se desarrolla en ambientes lúdicos.

Referencias

- Balcázar, P., Gonzalez, N., Gurrola, G., & Moysén, A. (2013). *Investigación cualitativa*. Universidad Autónoma del Estado de Mexico.
- Barrios Briceño, N., & Gómez, M. (2018). *Ontopercepción de la música y su relación con la motricidad fina*.
- Berg, M. R. (2015). *La música y las TIC en Educación Primaria: del aula a la familia y la sociedad* [Universidad de Valladolid]. <https://doi.org/10.35376/10324/16897>
- Carreño Molina, C. Gerardo., Pérez Rodríguez, N. M., & Guasca Vergara, L. (2017). La música llanera: estrategia lúdica para el rescate de la tradición llanera en el aula.
Reponame:Repositorio Institucional FULL.
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/996#.YjdYAotKZ3A.mendeley>
- Colmenares E., A. M., & Piñero M., Ma. L. (2008). LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. *Laurus*, 14(27), 96–114.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111892006>
- Fuertes Patigno, K., Terán, F., & Velasco, R. (2015). *Tokando Yamaha*.
- Gamarra, P. C. M., & López, I. C. (2019). Re-creando: propuesta de estrategias lúdico musicales para promover aprendizajes creativos y significativos en la escuela. *Memorias Del Quinto Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador: Aprendizaje En La Sociedad Del Conocimiento: Modelos, Experiencias y Propuestas*, 1005–1014.
- Igoe, T. (2002). *Groove Essentials* (Vic Firth Inc).
- Pérez Serrano, G. (1998). *Investigación cualitativa retos e interrogantes*.
- Pérez Serrano, G., & Nieto Martín, S. (1992). *La Investigación-Accion en la Educación Formal y no Formal*.

Plan Nacional de Música para la Convivencia. (2002). Ministerio de Cultura.

<https://www.mincultura.gov.co/areas/artes/musica/Paginas/default.aspx>

Ramos, C. (2015). Los Paradigmas de la Investigación Científica. In *Av.psicol* (Vol. 23, Issue 1).

Romo, H. L. (1998). *La metodología de encuesta*.

Salazar Salas, C. G. (2011). Educación para el uso del tiempo libre. *Revista Educación*, 21(2), 51.

<https://doi.org/10.15517/revedu.v21i2.7894>

Suzuki, S. (1995). *Suzuki Piano School Vol 1* (Vol. 1). Warner Bros. Publications.

UNICEF. (2021, March 30). *¿Está retrocediendo mi hijo como consecuencia de la pandemia de COVID-19?*

Velandia Lozano, G. A., gustavo.velandia@javeriana.edu.co, & 91298202. (2021). *Sistematización de una propuesta pedagógica basada en secuencias didácticas desde el Orff-Schulwerk : Creación y juego en el acompañamiento de procesos musicales con niños y jóvenes en Colombia*. https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/58796#.YjdU_JcX3bU.mendeley

Vizzutti, A. (1991). *The Allen Vizzutti Trumpet method book I* (Vol. 1).