

RECURSO DIDÁCTICO EN MULTIMEDIA PARA LA INICIACIÓN MUSICAL EN NIÑOS
DEL NIVEL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

ISABEL CRISTINA ORDÓÑEZ MUÑOZ

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN MUSICA
SAN JUAN DE PASTO
2006

RECURSO DIDÁCTICO EN MULTIMEDIA PARA LA INICIACIÓN MUSICAL EN NIÑOS
DEL NIVEL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

ISABEL CRISTINA ORDÓÑEZ MUÑOZ

Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de Licenciada en música.

Asesor

Luis Alfonso Caicedo

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN MUSICA
SAN JUAN DE PASTO
2006

CONTENIDO

Pág.

1. TÍTULO.	9
2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	10
3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.	11
4. JUSTIFICACIÓN.	12 - 14
5. OBJETIVOS	15
5.1 OBJETIVO GENERAL	15
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.	15 - 16
6. MARCO REFERENCIAL	17
6.1 MARCO CONTEXTUAL	17 - 24
6.2 MARCO TEÓRICO	25 - 56
6.3 MARCO CONCEPTUAL	57 - 63
6.4 MARCO LEGAL	64 - 70
6.5 MARCO DE ANTECEDENTES	71
7. DISEÑO METODOLÓGICO.	72
8. PERSONAS QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO.	73
9. RECURSOS DISPONIBLES	74 - 75
10. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN	150 – 161
11. METODOLOGÍA SUGERIDA	162 - 167
11.1 MANEJO DEL PROGRAMA	168 - 201
11. 2 GLOSARIO	202 - 203
12. CONCLUSIONES	204 - 205
13. RECOMENDACIONES	206
14. BIBLIOGRAFÍA	207 - 208
15. ANEXOS	209 - 228
I LISTA DE TABLAS	4
II LISTA DE FIGURAS	5
III LISTA DE ANEXOS	6 - 7
IV RESUMEN	8

I. LISTA DE TABLAS

1. Tabla No 1 Cronograma 1	76
2. Tabla No 2 Cronograma 2	77
3. Tabla No 3 Categorización	78 - 148
4. Tabla No 4 Plan De Actividad Y Procedimientos	149
5. Tabla No 5 Entrevista Estructurada	209
6. Tabla No 6 Categorización De Textos	210
7. Tabla No 7 Observación Participante, Entrevista A Grupos Focales	210

II. LISTA DE FIGURAS

1. Figura No 1 Mapa De La Ciudad De Pasto, Ubicación Del Barrio El Prado.21
2. Figura No 2 Jardín Genios Del Mañana, Planta Primer Piso 22
3. Figura No 3 Jardín Genios Del Mañana, Planta Segundo Piso 23

III. LISTA DE ANEXOS

1. Anexo No 1 Guía de Sonido Animal trabajada en Liceo de la Universidad de Nariño 211
2. Anexo No 2 Instrumentos de Percusión Menor guía realizada en Liceo de la Universidad de Nariño 212
3. Anexo No 3 instrumentos de percusión menor, mayor y flauta dulce guía realizada en el Liceo de la Universidad Nariño 213
4. Anexo No 4 Instrumentos de Cuerda y 2/4, guía realizada en el Liceo de la Universidad de Nariño 214
5. Anexo No 5 Partes de la Batería y claves 4/4, guía realizada en el Liceo de la Universidad de Nariño 215
6. Anexo No 6 Instrumentos de viento, $\frac{3}{4}$ guía realizada en el Liceo de la Universidad de Nariño 215 - 216
7. Anexo 7 dibujo sonido ambiente, realizado en el Liceo de la Universidad de Nariño 217
8. Anexo No 8 Pentagrama y Claves, guía realizada en Encontrarte 218 - 220
9. Anexo No 9 Instrumentos de percusión menor y mayor, guía realizada en Encontrarte 220 - 222
10. Anexo No 10 Instrumentos de percusión mayor, guía realizada en Encontrarte 222 - 223
11. Anexo No 11 La Batería y su Parte, guía realizada en Encontrarte 224 - 225

12. Anexo No 12 Instrumentos de Cuerda, guía realizada en Encontrarte 225 - 226

13. Anexo No 13 Práctica de escritura de Clave de Sol y de Fa, guía realizada en
Encontrarte 227 - 228

IV. RESUMEN

En el proceso de investigación se logró desarrollar un recurso didáctico en multimedia para la iniciación musical en niños de nivel de educación preescolar que se basa en el trabajo del reconocimiento sonoro o el timbre musical, partiendo de sonidos de animales del campo y terminando por los sonidos de instrumentos musicales. La unidad de estudio en que fue fundamentada la investigación es el centro educativo JARDÍN INFANTIL GENIOS DEL MAÑANA.

El proyecto esta basado en la Investigación - Acción (IA). Los instrumentos de recolección de información son: la observación pasiva y activa, la lluvia de ideas por tarjetas, las entrevistas abiertas o no estructuradas y el diario de campo. Solo se utilizó como instrumento de análisis de información la categorización deductiva e inductiva.

Las experiencias obtenidas con la ejecución del proyecto de iniciación musical con niños en la etapa preescolar, permitieron consolidar diferentes propuestas didácticas, utilizando diferentes medios o materiales como son las guías, los cuentos, las canciones infantiles, la audición de CD'S, los videos musicales, las películas, la interpretación o manejo de instrumentos musicales y en especial la aplicación o desarrollo del material en multimedia. Queda demostrado que es posible y muy positivo apoyar la educación musical con la interacción del computador. Estos recursos tecnológicos permiten transportarnos e identificar espacios, situaciones, ambientes, animales,..etc. Que sería, para una gran mayoría de personas, imposible visitar y conocer en la realidad

LINEAMIENTOS:

TEMA: Recurso Didáctico Para Iniciación Musical

1. TÍTULO: Recurso didáctico en multimedia para la iniciación musical en niños de nivel preescolar

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:

2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA:

El Jardín Infantil Genios del Mañana, ubicado en el Barrio El Prado de la ciudad de Pasto, en la actualidad no contiene, dentro de su Proyecto Educativo Institucional (PEI), un programa definido de educación musical. No cuenta con un profesional de la música entre su planta de profesores debido, según su directora, a la falta de profesionales en el área musical. Las orientaciones musicales que ahí se imparten se limitan a enseñar a los niños y niñas a entonar diferentes canciones infantiles de las que existen en el medio comercial.

La directiva y los docentes del jardín son conscientes de la necesidad de un programa dirigido a la educación musical. Ellos en su afán de ofrecer cada día un mejor servicio a la comunidad educativa, han adquirido material didáctico consistente en casetes y CD's de canciones infantiles y algunos videos musicales con los cuales han venido trabajando la parte musical en los niños y niñas; Este material es significativo, pero no llena las expectativas y necesidades que sí las da, el uso de materiales en multimedia o software que en la actualidad constituyen el mejor recurso que la ciencia ha inventado para apoyar al hombre en el desarrollo y promoción de su inteligencia, sus necesidades, sus emociones, intereses, etc.

3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

Como diseñar y aplicar un recurso didáctico en multimedia para la iniciación musical con niños del nivel de educación preescolar del centro educativo “Genios del Mañana”, de la ciudad de San Juan de Pasto.

4. JUSTIFICACIÓN

La música constituye para el hombre uno de sus lenguajes más significativos, a través de la cual expresa, reconoce, intercambia los sentimientos más profundos; diríamos que la música ha cohabitado con el hombre desde sus orígenes; la música da vida, es el lenguaje mediante el cual el hombre disfruta su soledad o por el contrario expresa su necesidad de compañía. La música ha ido evolucionando a la par con las necesidades, intereses, gustos y proyecciones del hombre.

En nuestra época, la educación musical en los niños y niñas desde la edad preescolar, es un elemento decisivo en la formación integral que debe recibir. Mediante la educación musical el infante logrará desarrollar con más prontitud y propiedad sus habilidades comunicativas, sensoriales y motrices y aprenderá a entender, definir, y crear los diferentes lenguajes del ambiente que le rodean.

Las diferentes observaciones y prácticas realizadas en el centro educativo: “Jardín Infantil Genios del Mañana”, nos permiten afirmar que los programas en multimedia tienen gran acogida, desarrollan extraordinarias aptitudes musicales en los niños y en las niñas y constituyen una herramienta muy significativa de trabajo para los docentes.

Mediante observaciones de las diferentes metodologías y estrategias utilizadas en cada una de las áreas que aquí se laboran, se observa que el aprender y enseñar a través del uso didáctico y pedagógico de materiales en multimedia, ha dado resultados favorables: se logra captar mejor la atención de los niños, igual que su capacidad de concentración, asimilación, imaginación y creatividad.

El análisis de los resultados del trabajo aplicado en el Jardín Infantil “Genios del Mañana” de la Ciudad de Pasto, demuestra que es muy conveniente elaborar y aplicar un recurso didáctico en multimedia, en educación musical para niños entre tres y cinco años (párvulos, jardín, prejardín y transición), que desarrolle en forma conveniente y oportuna el sentido de la audición, la concentración y que encamine, de igual forma, el manejo útil de las nuevas tecnologías.

Utilizar un material didáctico musical en multimedia, significa desarrollar competencias musicales haciendo uso de las nuevas tecnologías que estimulan la creatividad y la sensibilidad en los niños y en las niñas (tres a cinco años), aprovechando su curiosidad y sus deseos de conocer y compenetrarse con el mundo que los rodea, de identificar y diferenciar los sonidos.

Elaborar un recurso didáctico musical en multimedia y llevarlo a la práctica dentro de las clases, implica ir a la par con el desarrollo de las nuevas tecnologías que el avance vertiginoso de la ciencia constantemente nos proporciona. Es de vital importancia para los docentes, implementar en sus clases este tipo de herramientas tecnológicas que prestan un inmenso servicio al proceso de enseñanza – aprendizaje. Un programa musical en multimedia interactivo permite a los niños y a las niñas “aprender jugando”; les permite socializarse, despertar y desarrollar su creatividad de manera libre y espontánea.

Uno de los aportes del proyecto, “Recurso Didáctico en Multimedia para la Iniciación Musical en Niños de Nivel de Educación Preescolar”, es poner en práctica otro tipo de estrategias metodológicas sobre educación y aprendizaje, que la ciencia pone en nuestras manos; estas ayudan a cualificar el aprendizaje y desarrollan competencias musicales auditivas definidas y claras en los niños y en las niñas, y, de exquisita calidad. La implementación de estas nuevas tecnologías en educación musical permite también al docente disponer de más tiempo para integrarse con cada uno de sus estudiantes e identificar, incentivar y afianzar sus habilidades auditivas musicales. El docente es un guía en el ambiente visual y auditivo que presenta el programa. El lenguaje multimedial lleva a la práctica un proyecto con los infantes, acorde con su edad, la realidad del medio con el que interactúa, y el que desconoce. Convierte así al computador en una herramienta útil y divertida.

El aporte que se brinda a la comunidad estudiantil es significativo, pues al analizar la aplicación de la multimedia se observa: el desarrollo de la atención, el manejo de la motricidad a través de la imitación, la participación, la interactividad entre compañeros, desarrollo de valores, y lo mas importante que el niño aumenta la potencialidad de sus sentido auditivo, aprende de una manera didáctica a reconocer los sonidos, tanto de animales como de instrumentos musicales, creando en ellos una gran motivación hacia la música. Por medio del programa los niños dan a conocer sus habilidades y destrezas y dan opiniones acerca del recurso en multimedia que se les está brindando.

Permite Procesos de aprendizajes preactivos y autónomos, en los cuales cada niño lleva su ritmo de aprendizaje acorde con su dinámica de interacción con la multimedia.

5. OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar y aplicar un recurso didáctico en multimedia para la iniciación musical, en niños de nivel de educación preescolar del centro educativo “Genios del Mañana”, de la ciudad de San Juan de Pasto.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

5.2.1 Realizar el diagnóstico sobre las falencias que existen en la enseñanza aprendizaje de la música en el Jardín Genios del Mañana.

5.2.2 Observar y registrar el material didáctico que sea más significativo para los niños del Jardín Genios del Mañana.

5.2.3 Priorizar material pedagógico, metodológico y didáctico que aporte al mejoramiento de la educación musical en el nivel de educación preescolar.

5.2.4 Diseñar el recurso didáctico en multimedia de iniciación musical de nivel preescolar con los niños del Jardín Infantil “Genios del Mañana”.

5.2.5 Aplicar el recurso didáctico en multimedia de iniciación musical para niños de nivel preescolar, con los niños del Jardín Infantil Genios del Mañana.

5.2.6 Análisis de resultados de la aplicación del recurso didáctico en multimedia de iniciación musical para niños de nivel preescolar, realizados con los niños del Jardín Infantil Genios del Mañana.

5.2.7 Socializar el análisis de los resultados obtenidos de la aplicación del recurso didáctico en multimedia de iniciación musical para niños de nivel preescolar, realizado con los niños del Jardín Infantil Genios del Mañana de la Ciudad de Pasto.

6 MARCO REFERENCIAL

6.1 MARCO CONTEXTUAL

La Enseñanza – Aprendizaje de la música ha estado en proceso de mejoramiento continuo en Colombia. Aunque los programas Universitarios han estado integrando programas en formación de Maestros y Licenciados en Música y en Artes Plásticas y se ha observado un crecimiento cultural, gracias a la celebración de eventos tales como conciertos y concursos de música colombiana, los cuales clarifican y cualifican las exigencias de un buen profesional, se hace aún necesario brindar un apoyo continuo y decidido a la presentación de actividades culturales que despierten y mantengan vivo en el público el amor por el arte en especial por la música, pues hoy se ha convertido en una de las actividades más positivas, cuando de usar el tiempo libre se refiere. La música llena el alma, la vida de quien la interpreta y de quien la escucha de armonía, es un bálsamo que sana las heridas y lo transporta a mundos de tranquilidad y de paz.

Es interesante observar como la tecnología ha transformado la Enseñanza – Aprendizaje, pues gracias a investigaciones realizadas, el niño aprende con mayor facilidad, teniendo en cuenta recursos multimediales, como lo son la televisión los casetes, los CD's y lo que más se ha trabajado últimamente que es el manejo del computador, que ya en la mayoría de centros educativos se utiliza como instrumento pedagógico de enseñanza – aprendizaje.

En nuestro Departamento, la educación musical a nivel universitario, hasta hace cinco años no contaba con la aceptación que hoy tiene; según información obtenida en la Secretaría de Educación Departamental en nuestra Ciudad existen solo cinco Licenciados en Música trabajando en Colegios oficiales; en las demás instituciones, las personas que orientan esta materia son docentes especializados en otro tipo de área como son las Matemáticas, Biología, Español, Física, y que tiene aptitudes musicales, ya sea porque saben tocar un instrumento o por que está en un conjunto musical.

En muy pocos jardines se ha tomado la música como un recurso importante de enseñanza aprendizaje. Se ha visto que la música solo se la utiliza para escuchar temas infantiles, o para aprender canciones, sin tener en cuenta afinación ni rítmica, y siempre se utilizan estas canciones, para amenizar ocasiones especiales como es la celebración del día de la Madre, del Padre, Navidad, etc., pero no se ha visto una aplicación de un recurso didáctico musical, donde los niños aprendan música, disfruten de éstas clases y adquieran nuevos conocimientos de las mismas.

El Jardín Infantil Genios del Mañana, fue aprobado por Resolución 759 del 14 de septiembre de 1995. Los primeros propietarios del Jardín fueron: Mónica del Pilar Burbano y Aidé del Rosario Cabrera Casabón y en sus inicios funcionó en la calle 15 No. 33 – 30, Barrio San Ignacio.

Desde el 18 de Julio del 2000, El Jardín Infantil Genios del Mañana, de carácter mixto, presta sus servicios en las jornadas de mañana y tarde, en un establecimiento ubicado en la calle 21 A No. 18 – 30, Barrio El Prado. Su Actual propietaria es: Elvia Miriam Ordóñez Ordóñez, con c. c. No. 30'739 755 de Pasto. Tecnóloga en Educación Preescolar. El establecimiento está matriculado en el Registro Mercantil bajo el número 68378 – 01, del 18 de Julio del año 2000. El traslado del Jardín Infantil, el cambio de directora y de representante legal fue aprobado mediante la resolución No. 036 del 29 de Enero del 2002. Cumple con los requisitos sanitarios exigidos en las disposiciones legales vigentes de acuerdo con la ley 9 de 1979 de la Secretaría de Salud.

El Barrio El Prado está ubicado entre el centro y el comienzo del sur – oriente de la ciudad de Pasto, dispone de unas vías de acceso en estado favorable en su mayoría. Sus delimitaciones son las siguientes: al norte con el barrio La Panadería, al sur con el barrio Navarrete, al occidente con el barrio El Rosal y al oriente con el barrio Normandía y la Avenida Colombia. Los habitantes de este barrio dependen económicamente de su trabajo ejerciendo entre otros oficios y profesiones como: empleados públicos, comerciantes, docentes, amas de casa, profesionales de la salud y el derecho, pertenecientes a una clase media baja y media alta.

Delimitación: El Jardín Infantil “Genios del Mañana”. Está ubicado al sur oriente de la ciudad de San Juan de Pasto, barrio el Prado. El Jardín presta sus servicios en una casa de habitación, la cual ha sido adecuada como Jardín infantil. Todas sus instalaciones y espacios han sido aprobados por el ministerio de educación nacional a través de la Secretaría de Educación Municipal de San Juan de Pasto. La planta física en la actualidad consta de cuatro salones de clase, en los que funcionan los grados: Párvulos, Prejardín, Jardín y Transición; tiene dos patios pequeños de juegos, una cocina, dos baños, la oficina de dirección, donde se ha organizado todo el material didáctico, como: libros, revistas, videos, CDS, programas en multimedia, cuentos, audiciones_narrativas, figuras para armar, colores, material que permiten la creatividad. Los salones están dotados y decorados con diversidad de materiales con los que trabajan tanto estudiantes como docentes. Los niños matriculados en el Jardín provienen del barrio en mención y de otros barrios cercanos. Son hijos de familias que pertenecen al estrato tres; en un alto porcentaje son hijos de padres que mantiene una unión legal, son personas jóvenes, sus salarios superan el mínimo y en una gran mayoría tienen trabajos independientes, otros son asalariados.

La Comunidad Educativa Esta Integrada Por.

Párvulos: integrado por seis niños: Sebastián, Daniel Fernando, Daniel Alejandro, Julián, Josué, Juan David.

Prejardín integrado por tres niñas: Andrea, Gabriela y Alison; y dos niños: Cristian y Miguel.

Jardín: hay cinco niños: Gabriel, Alejandro, Juan Camilo, Juan José y Macoi. Siete niñas: Estefanía, Alejandra, Gabriela, Lía, Tatiana, Xiomi y Jenny Alejandra.

Transición: tres niños: Kevin, Camilo, Juan Manuel; y una niña: Verónica

Docentes: el Jardín cuenta en la actualidad con tres docentes: La señora Elvia Miriam Ordóñez Ordóñez – Tecnóloga en Educación Preescolar, Directora y dueña del jardín. Sonia Esther Bolaños Rosero – Tecnóloga en Educación Preescolar.

Gloria Cristina Tatalchá, bachiller pedagógico egresada del Instituto Pedagógico San Juan Bosco.

Otros: Lisette Narváez de los Ríos: Psicóloga, Especialista en Intervención Social y Problemas Humanos; Ana Lucia Benavides Ponce: Fonoaudióloga; Alba Nelly Pérez Coral: odontóloga; Jesús Ordóñez: Médico Cirujano Especialista en Gerencia de Servicios de Salud.

Persona que se encarga del aseo y la alimentación: Daira Ceballos.

Figura No 1 Mapa de la Ciudad de Pasto – ubicación barrio el Prado –



Figura No 2 Jardín Infantil Genios del Mañana (PLANTA PRIMERO PISO)

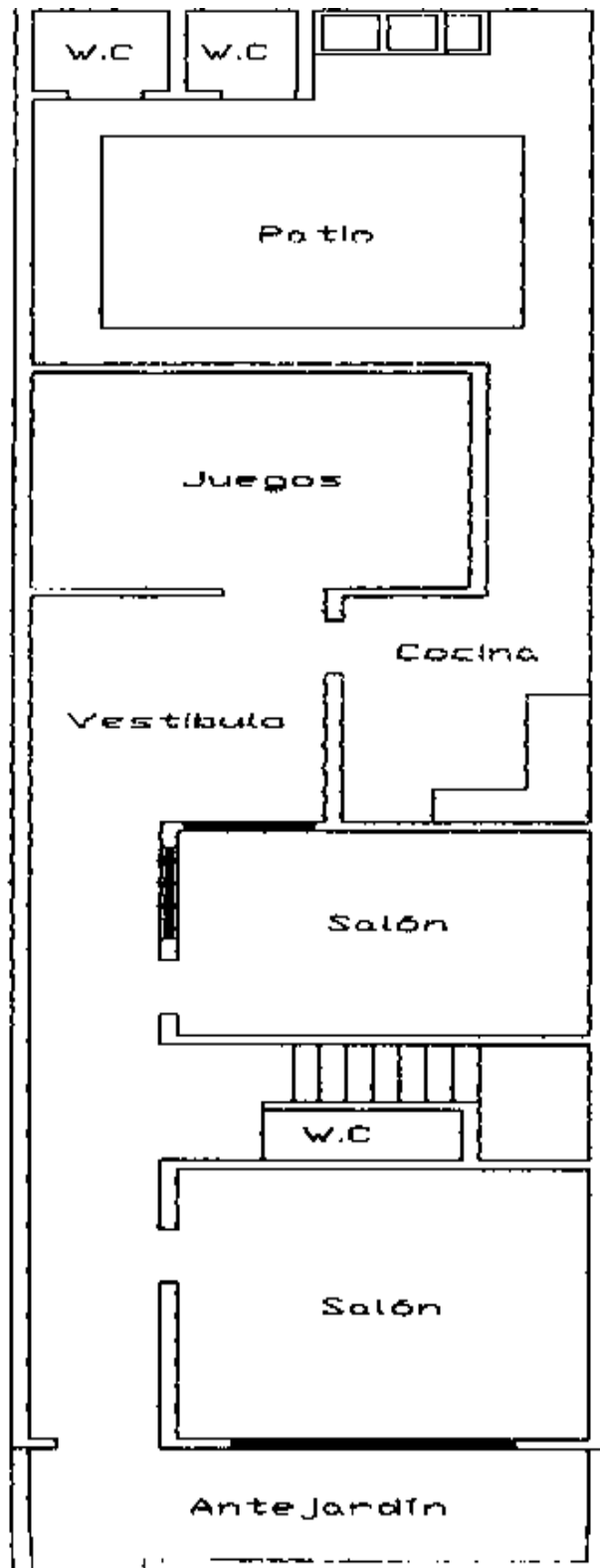
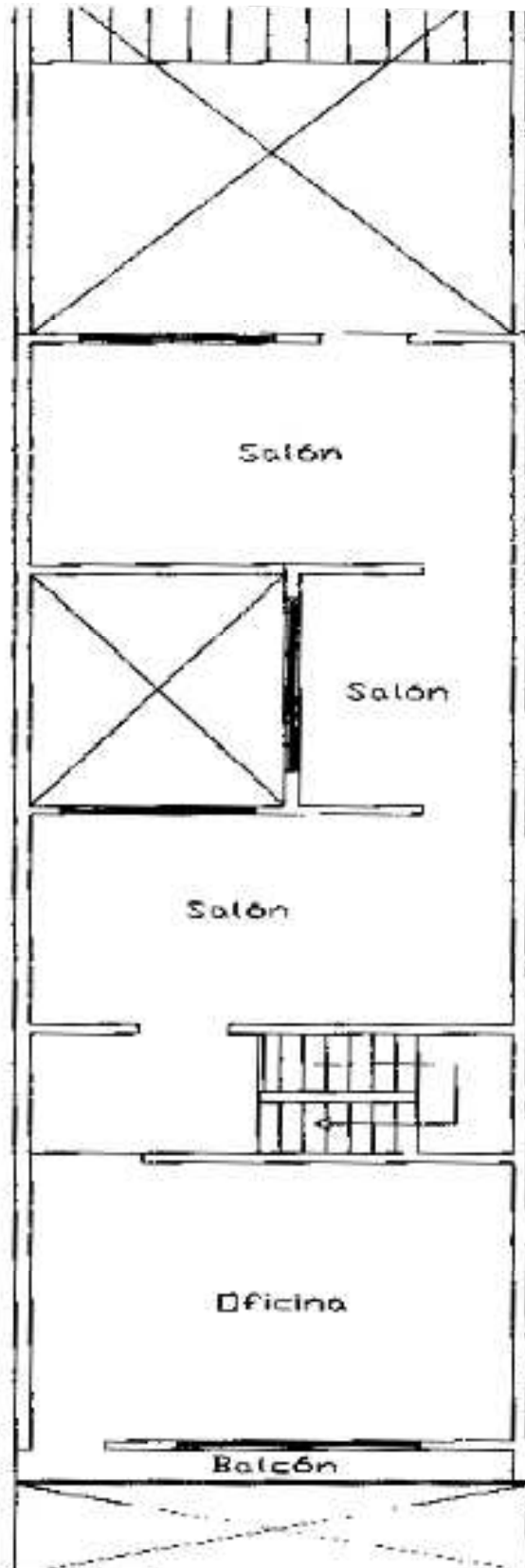


Figura No 3 Jardín Infantil Genios del Mañana (PLANTA SEGUNDO PISO)



Parte de la información pedagógica y las ideas para el diseño y creación de las diversas herramientas de trabajo que incorporan texto, imagen y sonido, (multimedia) aplicables al aprendizaje de la música para niños en nivel de preescolar, también se obtuvieron gracias a las actividades de práctica pedagógica en la institución Liceo de la Universidad de Nariño (Institución Pública de carácter mixto ubicada en la crr 33 # 5 – 121 Villa Campanela) y el centro educativo Encontrarte (centro de educación artística en el cual se dan clases de pintura, danza, música, teatro y manualidades) ubicado en el barrio las acacias de la Ciudad de San Juan de Pasto.

En el desarrollo de cada clase, al observar y analizar el comportamiento de los niños ante las situaciones o estrategias pedagógicas, se iban seleccionando todos aquellos recursos de mayor importancia o aquellos que despertaban en el niño mayor motivación, desarrollo y fortalecimiento de las habilidades musicales. De ésta manera se logró despertar un interés general de los niños por aprender la música a través de la interacción con la imagen y el sonido. Todo este proceso creó la necesidad de diseñar un recurso, auditivo y visual, para los niños y niñas, que incluye el desarrollo de guías con audiciones de cuentos, sonidos instrumentales y conjuntos musicales; la muestra de videos, como películas y videos musicales. Es importante anotar que no es muy aconsejable exagerar en el tiempo de exposición de los niños y las niñas a este tipo de actividad, pues su capacidad de concentración es poca; se aburrirían y perderían rápidamente el interés.

Por esta razón, el trabajo realizado en los dos centros educativos dio pie a la creación del RECURSO DIDÁCTICO EN MULTIMEDIA DE INICIACIÓN MUSICAL PARA NIÑOS DE NIVEL PREESCOLAR.

6.2 MARCO TEORICO

6.2.1 Lo Visual En El Aprendizaje De La Música. El aprendizaje visual es uno de los mejores medios para enseñar y pensar, para acostumbrar al estudiante a procesar, organizar y priorizar nueva información y clarificarla. Los diálogos visuales, revelan patrones, de interrelación e interdependencia, además de estimular la creatividad. Gracias a este aprendizaje el estudiante observa como se conectan las ideas y se dan conceptos con facilidad y profundidad. El estudiante puede expresar con sus propias palabras lo que ha aprendido y puede aclarar las inquietudes que tenga sobre determinado tema. “Los aportes que ofrece la tecnología al aprendizaje no deben ser como un manual de instrucciones, si no, una herramienta de construcción del conocimiento, para que los estudiantes aprendan con ella leguajes” (David H. Jonassen). Jonassen trabaja con redes semánticas que proveen herramientas visuales para producir mapas de diagramas de flujo, redes visuales, matrices y mapas conceptuales. Jonassen se basó en el aprendizaje significativo de Ausubel. Los mapas conceptuales consisten en la representación de la idea con sus respectivas interrelaciones de tal manera que ayude a estructurar el conocimiento. El aprendizaje significativo se produce cuando un estudiante consciente y explícitamente ata los conocimientos a conceptos relevantes que ya posee. Los mapas conceptuales utilizados en la enseñanza son aquellos organizados en forma jerárquica, donde los conceptos más amplios; generales o incluyentes, se ubican en la parte superior, y los específicos y concretos en la parte inferior. Los mapas conceptuales requieren de direcciones múltiples, que regresen al punto de partida y así repetidamente a los diferentes niveles de abstracción en intento por identificar la clave y los diferentes asociados al tema, en particular a subtemas, de ésta manera se adquiere el conocimiento a profundidad. La aplicación en software permite al estudiante interrelacionar las ideas que están estudiando. Las redes multidimensionales de conceptos y describir la naturaleza de relaciones de todas las ideas que posee una red. El aprendizaje visual en software permite al estudiante concentrarse en el pensar y conceptuar.¹

¹WWW. EDUTEKA.ORG – Lo visual en el aprendizaje de la música

6.2.2 Software Para Apreciación Musical. En el ambiente multimedial de los computadores virtuales les ofrece una nueva variedad de opciones para atraer y guiar experiencias sonoras en el aula, enriqueciendo los cursos de apreciación musical con elementos didácticos que posibilitan estrategias educativas, como el poder ver partituras de una pieza musical en el computador, en el momento mismo en que se escucha. Escuchar emisoras, donde emiten música típica de determinadas regiones del mundo. Escuchar es el primer proceso de la educación musical, le da oportunidad al estudiante de tener preferencia musical. Este proceso se inicia de manera espontánea y posteriormente se convierte en reflexiva. Cuando los niños y niñas se acostumbran a explorar el sonido del entorno, a sintonizar la radio, a escuchar buena música; su experiencia personal y social se engrandece de manera significativa. De esta manera el docente tiene la posibilidad de integrar material patrimonial y cultural comunitario. La comprensión musical tiene dos componentes: el análisis y la audición. La audición musical apoyada en las TICS, ofrece a los estudiantes la posibilidad de entender y disfrutar piezas de diferentes repertorios, en forma interactiva.²

6.2.3 Software Para Expresión Musical. Es una herramienta complementaria en el campo de la expresión musical, ya que el estudiante experimenta libremente con elementos digitales, sin que la institución educativa incurra en costos elevados en instrumentos editores de sonido. Esta herramienta permite modificar y crear los parámetros que intervienen en la síntesis del sonido (envolvente, forma de onda, panorámica, balance) la mayoría de software que funcionan como sintetizador, permiten manipular y crear nuevos sonidos a partir de los que son incorporados por el fabricante.

Metasynth: Programas para diseño, síntesis y edición de sonidos con orientación gráfica, capaz de generar timbres exóticos. La Interfaz trae herramientas para el diseño de sonidos a partir de imágenes importantes y los convierte en timbres exóticos que transforman el sonido resultante.³

² WWW. EDUTEKA.ORG – Software para apreciación musical

³ WWW. EDUTEKA.ORG – Software para expresión musical

- 6.2.4 El Ambiente Multimedia De La Red: hay muchas personas que experimentan a través de los computadores, hacen necesario que los alumnos piensen y se comuniquen como diseñadores y como artistas. Llegó la era del arte, se está quedando atrás el mundo centrado en textos que nos ha orientado durante tanto tiempo. El idioma del arte se ha convertido en el siguiente alfabetismo, en el cuarto pilar básico del currículo. Ya no se necesita detener la discusión de si el arte debe ocupar un lugar central y permanente en el programa escolar; se debe hacer, y se necesita moverse rápidamente para preparar a los estudiantes a ser competentes en un mundo que no solamente están heredando, sino al que aceleradamente están dando forma. En la era digital, las destrezas en arte no son solamente buenas para el alma sino que además proporcionan, en palabras de Elliot Eisner (1988), "Acceso al capital cultural" y en últimas, acceso al empleo. Metodologías musicales.⁴
- 6.2.5 Distribución Del Procesamiento Cognitivo. La herramienta del computador, a diferencia de la mayoría de herramientas, puede funcionar como socio intelectual que comparte la carga cognitiva de realizar tareas (Salomón, 1993). Cuando los estudiantes utilizan los computadores como socios, descargan en el computador algunas de las improductivas tareas de memorización. Esto les permite pensar más productivamente. Nuestra meta como educadores que usamos la tecnología, debe ser la de asignar a los estudiantes la responsabilidad cognitiva de ejecutar el procesamiento que ellos hacen mejor, en tanto que se le exige a la tecnología que realice el procesamiento que ella hace mejor. En lugar de usar las limitadas capacidades del computador para presentar información y evaluar el aporte [cognitivo] del estudiante (ninguna de las cuales tareas hace bien el computador), y pedirles a los estudiantes que memoricen información y la recuerden posteriormente (lo que el computador hace con mayor velocidad y precisión que las personas), debemos asignar la responsabilidad cognitiva a la parte del sistema de aprendizaje que lo hace mejor. Los estudiantes deben ser responsables de reconocer y evaluar patrones de información y luego organizarla; el sistema de computador debe realizar cálculos, almacenar información y recuperarla. Cuando

⁴ WWW. EDUTEKA.ORG – Ambiente en multimedia

los computadores se emplean como Herramientas de la Mente, logramos que los estudiantes participen en los tipos de procesamiento que hacen mejor.⁵

- 6.2.6 La Integración De Las TIC's en la educación artística. Tanto las instituciones educativas como los educadores, en el salón de clase, enfrentan el reto de descubrir la forma o formas de diseñar y operar ambientes de aprendizaje enriquecidos con las TIC's, descubre la forma o formas de integrar las TIC's en las diversas materias del currículo. El tema central de esta edición propone que esa integración sea proceso gradual que dependa del comportamiento de muchas variables relacionadas con cuatro factores: los recursos tecnológicos propiamente dichos, los educadores, los contenidos digitales y el apoyo institucional. Esta primera edición de la serie estará dedicada a la integración de las TIC's en la Educación Artística. La Ley 115 de 1994 clasificó la Educación Artística como obligatoria y fundamental y la Resolución 2343 de 1996 insta a las instituciones educativas para que incluya en su proyecto educativo una dimensión estética que atienda el desarrollo integral del estudiante. Esta materia ha cobrado especial importancia ya que además de desarrollar habilidades estéticas en el estudiante, tiene efectos cognitivos como el desarrollo de destrezas de análisis, reflexión y juicio crítico. "Esto implica para el estudiante la utilización de símbolos, la lectura de imágenes complejas, la comunicación creativa y pensar en soluciones antes no imaginadas. Adicionalmente, la Educación Artística se ha convertido en punto de encuentro integrador de la historia, las matemáticas y las ciencias naturales. En opinión de Jason Olher, director del programa de Tecnología Educativa en la Universidad de Alaska, "El ambiente multimedia de la Web requiere estudiantes que piensen y se comuniquen como diseñadores y artistas". Olher, Profesor Invitado, hace énfasis en que el video, las imágenes, la música y las animaciones son herramientas poderosas para comunicar efectivamente las ideas, y cuando estos elementos se soportan en las TIC's, el Arte se convierte en un puente fundamental para entender tanto los medios de comunicación tradicionales como los nuevos medios representados por Internet. Mediante la Educación Artística, propuesta por Olher como la cuarta competencia fundamental junto a la escritura, la lectura y la aritmética, se puede preparar a muchos estudiantes para el mundo real del trabajo. Millones de sitios Web por construirse en los próximos años,

⁵ WWW. EDUTEKA.ORG – Proceso cognitivo

canales de televisión local por cable aún incipientes y creadores de video juegos, entre otros, requerirán de todo un ejercito de diseñadores gráficos, músicos, coreógrafos, camarógrafos, consultores creativos, y de muchos otros profesionales artísticos. Ante los nuevos medios, la Educación Artística cobra una importancia inusitada, tal como lo expresa el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en sus lineamientos: La digitalización del pensamiento permite el uso del computador para la generación de música, para combinaciones de sonidos, textos, movimientos, animaciones e imágenes y abre posibilidades insospechadas para la experiencia estética; con el fin de proveer a los docentes de recursos que verdaderamente aporten y que sean fáciles de llevar a la práctica; se ha dividido en dos grupos la Integración de las TIC's en la Educación Artística. La tecnología puede ser muy efectiva en el campo de la Expresión Artística por que permite al estudiante experimentar libremente con materiales digitales sin que la institución educativa incurra en costos elevados por concepto de materiales (película fotográfica, revelado, ejecutantes musicales, oleos, lienzos y acuarelas). Por ejemplo, los programas para notación musical, edición de sonido y karaoke permiten experimentar y apoyar las actividades de Expresión Musical. Con ellos, el profesor puede plantear actividades que impliquen desde la simple transcripción melódica, arreglos musicales considerando toda la gama de instrumentos, hasta la reproducción musical y la impresión de partituras.⁶

- 6.2.7 Aprendizaje Con Tecnología. La distinción primaria entre computadores como tutores y computadores como Herramientas de la Mente está mejor expresada en Salomón, Perkins y Globerson (1991) como los efectos de la tecnología versus los efectos con la tecnología de los computadores. El aprendizaje con computadores se refiere a que el estudiante forma una sociedad intelectual con el computador. El aprendizaje con Herramientas de la Mente depende de la segunda participación del estudiante en las tareas proporcionadas por estas herramientas y de que existe la posibilidad de mejorar cualitativamente el desempeño del sistema conjunto de estudiante más tecnología. En otras palabras, cuando trabajan con tecnología de computadores, en lugar de ser controlados por estos, los estudiantes incrementan las capacidades del computador, y el computador realiza el pensamiento y el aprendizaje de los estudiantes. El resultado de una sociedad

⁶ WWW. EDUTEKA.ORG – Las TICS en la educación Artística (disponible: Ene-25-2003, Feb-06-2003)

intelectual con el computador es que la totalidad del aprendizaje se hace mayor que la suma de sus partes. Los especialistas en electrónica usan sus herramientas para resolver problemas. Las herramientas no controlan a los especialistas. Tampoco los computadores deben controlar el aprendizaje. Más bien, los computadores deben usarse como herramientas que ayuden a los estudiantes a construir el conocimiento.⁷

- 6.2.8 Acerca De La Incorporación De Tecnología En El Salón De Clase. La incorporación de los computadores en el salón requiere nuevas estrategias pedagógicas. Podemos ayudar a que nuestros estudiantes mejoren su comprensión cuando tengamos un plan claro en mente. Pensar cuidadosamente acerca de cómo usar la tecnología para alcanzar la comprensión puede mejorar nuestra oportunidad de hacer la diferencia en el aprendizaje. El proyecto Cero de la Universidad de Harvard, se presenta como una alternativa pedagógica en la medida en que nos ayuda a formular tópicos generativos para el currículo, definir metas educativas específicas, diseñar desempeños que ayudan a los alumnos a desarrollar y demostrar la comprensión, integrar valoraciones continuas para los desempeños y controlar y promover el aprendizaje. Así mismo, plantea tres interrogantes: qué queremos que nuestros estudiantes comprendan, cómo usaremos estas herramientas para que lo logren y cómo sabremos que lo están alcanzando. Bajo este marco se considera que la educación puede ser impartida con materiales tradicionales, sin embargo nuevos medios tales como el computador, el software educativo e Internet, enriquecen el repertorio de herramientas educativas ya que nos permiten: Extender el acceso a recursos educativos, profundizar la comprensión haciendo visible los conceptos abstractos, ayudar a los alumnos en la organización y análisis de la información, ampliar el significado de las formas de expresión de los alumnos, promover el aprendizaje cooperativo, Ayudar a los estudiantes a realizar un mejor trabajo mediante ciclos de revisión.

Se debería buscar de manera progresiva que el diseño curricular integre la formación en tecnología con otras áreas del currículo y alrededor de conversaciones y presentaciones del trabajo de los estudiantes, de tal manera que

⁷ WWW. EDUTEKA.ORG – Aprendizaje y Tecnología

la informática apoye y profundice el trabajo que se da en las disciplinas académicas. Esto además de crear una visión más amplia y completa sobre el uso de la informática la hace más eficiente, propicia el trabajo interdisciplinario, el trabajo en equipo, la participación y centra el aprendizaje alrededor de procesos integrales más amplios, que demanden pensamiento complejo y habilidades variadas. Los retos de hoy exigen que los docentes comiencen a incorporar la tecnología en sus labores cotidianas, pues su verdadero valor depende de su integración pedagógica al currículum, y más importante aún, de qué tan preparados están para usarla. Teniendo en cuenta que la tecnología penetra cada vez más las aulas, se hace necesario que la manejemos para comunicarnos y convertirnos en los principales gestores de su incorporación en la escuela, mejorando la planeación de corto, mediano y largo plazo y permitiendo optimizar los recursos de las instituciones educativas. La educación como ente ligado al desarrollo de una nación, exige la formación de personas competentes en lo laboral, con un alto desarrollo de la inteligencia, con conocimientos esenciales y con capacidad de seguir aprendiendo. Estos retos para el siglo XXI exigen que los docentes comiencen a incorporar la tecnología en sus labores cotidianas, pues los estudiantes de hoy, es decir, los ciudadanos vinculados al campo productivo del mañana, se enfrentarán a situaciones donde el uso de la tecnología de la información es esencial.⁸

6.2.9.1 Los Mapas Conceptuales: son una técnica que cada día se utiliza más en los diferentes niveles educativos, desde preescolar hasta la Universidad, en informes hasta en tesis de investigación, utilizados como técnica de estudio hasta herramienta para el aprendizaje, ya que permite al docente ir construyendo con sus alumnos y explorar en estos los conocimientos previos y al alumno organizar, interrelacionar y fijar el conocimiento del contenido estudiado. El ejercicio de elaboración de mapas conceptuales fomenta la reflexión, el análisis y la creatividad. Con relación a lo antes expuesto, del Castillo y Olivares Barberán, expresan que "el mapa conceptual aparece como una herramienta de asociación, interrelación, discriminación, descripción y ejemplificación de contenidos, con un alto poder de visualización". (2001, p.1) Los autores señalados exponen que los mapas no deben ser principio y fin de un contenido, siendo necesario seguir

⁸ WWW.EDUTEKA.ORG – las TICS

"adelante con la unidad didáctica programada, clases expositivas, ejercicios-tipo, resolución de problemas, tareas grupales... etc.", lo que nos permite inferir que es una técnica que si la usamos desvinculada de otras puede limitar el aprendizaje significativo, viéndolo desde una perspectiva global del conocimiento y considerando la conveniencia de usar en el aula diversos recursos y estrategias dirigidas a dinamizar y obtener la atención del alumno; es por eso que la recomendamos como parte de un proceso donde deben incluirse otras técnicas como el resumen argumentativo, el análisis crítico reflexivo, la exposición, análisis de conceptos, discusiones grupales.⁹

6.2.9.2 Elementos Que Componen Los Mapas Conceptuales. Un concepto es un evento o un objeto que con regularidad se denomina con un nombre o etiqueta (Novak y Gowin, 1988) Por ejemplo, agua, casa silla, lluvia. El concepto, puede ser considerado como aquella palabra que se emplea para designar cierta imagen de un objeto o de un acontecimiento que se produce en la mente del individuo. (Segovia, 2001). Existen conceptos que nos definen elementos concretos (casa, escritorio) y otros que definen nociones abstractas, que no podemos tocar pero que existen en la realidad (Democracia, Estado).¹⁰

6.2.9.3 Mapas Conceptuales Permiten Al Estudiante:

Facilitan la organización lógica y estructurada de los contenidos de aprendizaje, ya que son útiles para seleccionar, extraer y separar la información significativa o importante de la información superficial Interpretar, comprender e inferir de la lectura realizada integrar la información en un todo, estableciendo relaciones de subordinación e interrelación.

Desarrollar ideas y conceptos a través de un aprendizaje interrelacionado, pudiendo precisar si un concepto es en si válido e importante y si hacen falta enlaces; Lo cual le permite determinar la necesidad de investigar y profundizar en el contenido Ej. Al realizar el mapa conceptual de Estado, puede inquirir sobre conceptos como Poder. Democracia, Dictadura....

⁹ WWW. EDUTEKA.ORG – Mapas conceptuales

¹⁰ WWW. EDUTEKA.ORG – Mapas conceptuales

Insertar nuevos conceptos en la propia estructura de conocimiento.

Organizar el pensamiento

Expresar el propio conocimiento actual acerca de un tópico

Organizar el material de estudio.

Al utilizarse imágenes y colores, la fijación en la memoria es mucho mayor, dada la capacidad del hombre de recordar imágenes.

Lo expuesto permite afirmar que un mapa conceptual es un resumen esquemático que representa un conjunto de significados conceptuales incluidos en una estructura de proposiciones". (Joseph D. Novak). Un resumen: ya que contiene las ideas más importantes de un mensaje, tema o texto. Un esquema: dado que es una representación Gráfica, se simboliza fundamentalmente con modelos simples (líneas y óvalos) y pocas palabras (conceptos y palabras enlace), Dibujos, colores, líneas, flechas (conexiones cruzadas). Una Estructura: se refiere a la ubicación y organización de las distintas partes de un todo. En un mapa conceptual los conceptos más importantes o generales se ubican arriba, desprendiéndose hacia abajo los de menor jerarquía. Todos son unidos con líneas y se encuentran dentro de óvalos. Conjunto de significados: dado que se representan ideas conectadas y con sentido, enunciadas a través de proposiciones y/o conceptos (frases).

6.2.9.4 Características De Un Mapa Conceptual.

Los mapas conceptuales deben ser simples, y mostrar claramente las relaciones entre conceptos y/o proposiciones.

Van de lo general a lo específico, las ideas más generales o inclusivas, ocupan el ápice o parte superior de la estructura y las más específicas y los ejemplos la parte inferior. Aún cuando muchos autores abogan porque estos no tienen que ser necesariamente simétricos.

Deben ser vistosos, mientras más visual se haga el mapa, la cantidad de materia que se logra memorizar aumenta y se acrecienta la duración de esa memorización, se desarrolla la percepción, beneficiando con la actividad de visualización a estudiantes con problemas de la atención.

Los conceptos que nunca se repiten, van dentro de óvalos y la palabras enlace se ubican cerca de las líneas de relación.

Es conveniente escribir los conceptos con letra mayúscula y las palabras de enlace en minúscula, pudiendo ser distintas a las utilizadas en el texto, siempre y cuando se mantenga el significado de la proposición.

Para las palabras enlace se pueden utilizar verbos, preposiciones, conjunciones, u otro tipo de nexo conceptual, las palabras enlace le dan sentido al mapa hasta para personas que no conozcan mucho del tema.

Si la idea principal puede ser dividida en dos o más conceptos iguales estos conceptos deben ir en la misma línea o altura.¹¹

6.2.10 Dimensiones Del Desarrollo Humano

6.2.10.1 Dimensión Cognitiva. Esencialmente la dimensión cognitiva tiene que ver con el "conocer" en el ser humano, para interactuar con su entorno y transformarlo, es decir como funciona la mente para aprehender el mundo. Los temas más relevantes dentro de la dimensión cognitiva son: El cómo pensamos, el cómo recordamos; y el cómo aprendemos. Para fundamentar el estudio de la dimensión cognitiva es bueno tener en cuenta las teorías del desarrollo cognitivo como las teorías del procesamiento de la información, ya que "el conocimiento es construido por los que aprenden y no transmitido por los educadores, pues no se aprende pasivamente sino a través de la actividad", ya que los humanos somos seres de sentido y solo aprendemos algo si tiene sentido, por ello el desarrollo de la Dimensión Cognitiva en el aula involucra a estudiantes, profesores y la interacción.

¹¹ WWW. EDUTEKA.ORG – Mapas conceptuales

6.2.10.2 Dimensión Comunicativa. El carácter humanista de la educación exige que se propicien campos de aprendizaje a partir de una relación dialógica, donde la interacción de la comunidad educativa sea el vehículo que posibilite el desarrollo integral de los estudiantes por lo cual según Habermas es oportuno potencializar el entendimiento. La acción comunicativa es aquella que se coordina con miras de llegar a un entendimiento, que se realiza de manera afortunada cuando desemboca en un libre acuerdo que pueda ser subjetivamente reconocido como tal.

6.2.10.3 Dimensión Ambiental. La construcción del conocimiento es una acción que implica elementos intrínsecos y elementos exteriores como el medio. Por lo cual el desarrollo integral de la persona implica que se atenderá a estos factores y recuperar el valor del contexto que influye en las concepciones que se elaboren y las actitudes que se generen frente a la transformación social de la realidad. El contexto valida el principio de la interacción puesto que este da sentido a los procesos de aprendizaje ya que el sujeto que conoce tiene relación directa con el objeto.

6.2.10.4 Dimensión Afectiva. Se puede decir que la afectividad está presente en todas las manifestaciones de la vida de la persona, pues es tan compleja que abarca desde los sentimientos que se experimentan a cerca de sí mismo, el equilibrio y la madurez con que la persona se mueve en medio de todas sus relaciones interpersonales, hasta la posibilidad de establecer vínculos afectivos que impactan a la persona y en lo que es posible la expresión del amor a través de la vivencia de la sexualidad. La dimensión afectiva asumida desde el contexto de Formación Integral, pretende favorecer el establecimiento de unas relaciones interpersonales, equitativas, responsables, honestas, libres de desigualdades y represiones y la expresión del amor al otro como motor que dinamiza la vida de la persona y promueve la convivencia sana y pacífica. Abordar la dimensión afectiva con el propósito de lograr su formación en las estudiantes, obedece al hecho de que las estructuras que conforman lo afectivo tienen las características de los procesos, es decir, que se dan paulatinamente con el desarrollo del ser humano.

6.2.10.5 Dimensión estética. Ante las condiciones socioculturales actuales de la niñez y de la juventud colombiana, el profesorado colombiano ha expresado intensamente la necesidad de comprender en el proceso educativo la dimensión sensible de las comunidades educativas, con el propósito de potencializar en ellas el interés por transformar creativamente el contexto al que pertenece, de valorarlo y de disfrutarlo.

El niño es un ser sensible, que trae consigo sus sentimientos y pensamientos; necesita ser tenido en cuenta, querido, cuidado. Necesita descubrir e intercomunicar sus emociones, sus creencias y las nociones que tiene de las cosas en un clima de confianza, por que de esta puede madurar emocionalmente, conocerse y vivir sana, creativa y felizmente. Esto se logra en la medida en que sea posible recrearse, desarrollar su imaginación e intuición, liberar y reconocer y apreciar su patrimonio cultural y espiritual y conocer su historia. La dimensión estética es la capacidad profundamente humana de aprehender física, emocional, intelectual y espiritualmente la calidad del mundo, de manera integrada. Es decir que la experiencia estética, es una manera particular de sentir, de imaginar, de seleccionar, de expresar, transformar, reconocer y apreciar nuestra presencia, la de los otros y de los otros en el mundo; de comprender, cuidar, disfrutar y recrear la naturaleza y la producción cultural local, regional, nacional y universal. La experiencia estética conlleva la capacidad de atribuir significación personal, social y cultural. Las percepciones estéticas raramente son tan solo impresiones espontáneas agradables o desagradables, ya que por lo general implican diferentes grados de atención y de interpretación; son experiencias con sentido, por que la percepción sensible del mundo modifica permanentemente la concepción que tenemos de él, dinamiza el pensamiento creativo y motiva a la acción selectiva sobre la vida misma. La actividad artística es la respuesta estética por excelencia.¹²

6.2.11 Método. El método engloba las propuestas de la Educación por el Arte, el método lúdico y el constructivismo. Comprende entonces al juego como promotor de las actividades propias del niño. El juego en el niño es una actividad vital, emocionante

¹² WWW. EDUTEKA.ORG – Dimensiones del desarrollo humano

y placentera. El juego no es sólo diversión, es socialización, construcción, investigación, creación, es adecuación a la realidad, respeto, seguir normas y además un ejercicio para la vida futura. Por tanto, el jugar no se contrapone al aprender. Por el contrario, toman la forma de juego todas las experiencias del niño para conocerse a sí mismo, ubicarse en su medio, conocer y trabar relaciones con los demás. A través del jugar-actuar, el niño desarrolla su capacidad de simbolizar, estructura el lenguaje, comprende mejor el ambiente que lo rodea y lo adapta a sus intereses, recomponiendo la realidad. El PEI ofrece alternativas globales que están en relación al conocimiento que se tiene de los intereses comunes en las diferentes edades de los niños y las distintas "tareas" apuntan a que éstos surjan de cada niño. Las actividades y técnicas empleadas se adecuan a los requerimientos propios de cada edad y se van ajustando al proceso y a las características específicas del grupo. De este modo se va promoviendo la construcción de sujetos con ganas de aprender que es lo que les favorecerá en toda su vida. La expresividad natural del niño, permanentemente estimulada, facilita el desarrollo de sus potencialidades y constituye un factor fundamental para que logre consolidar su identidad personal y cultural. A través de un proceso continuo y dialéctico de exteriorización, objetivación e interiorización, es como el individuo se va construyendo a sí mismo en un mundo del cual es partícipe. El niño aprende a percibir y a expresarse, poniendo en juego todo su aparato sensorio-motriz y su capacidad de relacionar, además, interactúa con el mundo que lo rodea y lo estimula de diferentes maneras. De ahí la importancia de desarrollar toda su capacidad creativa sin privilegiar una forma de expresión particular. El método de formación artística se apoya en: El desarrollo de la capacidad expresiva y creativa en que se fundamenta la Educación por el Arte, favorece la interacción entre el pensamiento y la acción. Se favorece: El desarrollo integral y armónico de la personalidad en sus aspectos individual y social.

Aprende a aprender	Impulsa la expresión	Estructura el pensamiento	Manifiesta la creatividad	Integran la personalidad
--------------------------	-------------------------	------------------------------	------------------------------	-----------------------------

La teoría sin la acción es ingenua y la acción sin la teoría es ciega. Esta expresión, que ya es común, es un buen punto de partida para pensar el problema de la educación y, particularmente, el problema de la evaluación. Si la evaluación no se convierte en camino de investigación y de formación docente, puede reducirse a un elemento aislado, carente de sentido dentro del proceso educativo macro. Hablamos de investigación en el sentido de la investigación significativa para la práctica docente real, no de la “gran” investigación que pretende aclarar o solucionar en forma absoluta los “grandes” problemas. Investigación como momentos de reflexión que busca cualificar las prácticas, las estrategias, los instrumentos, las concepciones. Dentro de una concepción de la evaluación como investigación, la teoría cobra su sentido. La teoría entendida como herramienta para abordar problemas, que son nuestros problemas. Para que la teoría cobre sentido es necesario tener un problema con la educación, es necesario llegar al límite de tener la necesidad de acudir a lo que otros han reflexionado (modelos de diseño curricular, modelos cognitivos aplicados a la enseñanza, sociología de la educación, estrategias e instrumentos de evaluación...) la teoría entra, de esta manera, a alimentar la práctica, a proponer otros punto de vista. La teoría, concebida de esta manera, siempre tendrá un carácter dinámico, de conocimiento en construcción.¹³

6.2.12.1 Método Y Material Froebeliano. El estudio de Froebel debe tener en cuenta los aspectos de teoría y práctica. La práctica se apoya en una profunda y amplia teoría. El método de Froebel es natural y activo. La atención dedicada al niño tendrá siempre presente la naturaleza infantil y la llevará a considerar la espontaneidad del niño. El concepto del fin de la educación de Froebel como desarrollo del elemento divino puesto en el hombre, le dirige en primer lugar una plena conciencia de sí mismo para desenvolver sus potencialidades tanto como sea posible. Este pensamiento no puede menos de producir fecundas ideas pedagógicas, llegando a una educación propia, adecuada a las exigencias de la naturaleza del niño. Froebel es consciente de la importancia que la educación preescolar tiene para la educación de cada periodo depende, en parte al menos, de la que haya recibido en los anteriores.

¹³ WWW. EDUTEKA.ORG - Método

6.2.12.2 Puro Centrisimo. Froebel tiene en cuenta que el pensamiento del niño tiene un cimiento en el futuro; en el porvenir del propio niño y de la sociedad constituida en por los hombres formados en estos niños. Hasta entonces el estudio del niño se había realizado para entender a las instrucciones que le habrían de proporcionar y las enseñanzas que se les podían administrar. Froebel estudia al niño para ayudarle en su auto educación, para facilitar su auto desenvolvimiento.

6.2.12.3 Cooperación. La concepción froebeliana de la individualidad no tiene peligro con el individualismo. La ley de la unidad permite a Froebel, ver al niño y al hombre de una mutua relación con sus semejantes y concibe el desenvolvimiento del individuo como medio de llegar a una sociedad lo más perfecta posible, compuesta en individuos capaces y responsables. El Kindergarten constituye un modelo de sociedad en que todos los individuos tienen derechos y deberes mutuos y son conscientes de que todo derecho propio implica un deber en el prójimo.

6.2.12.4 Educación De Las Sensaciones Y Emociones. Froebel preparó un sistema de canciones y juegos para guiar a las madres y a los maestros en la tarea de desarrollar favorablemente las sensaciones y emociones de lo niños. Diríamos ahora que Froebel quiso formar al niño en una actitud positiva ante las experiencias de la vida. Preparó un sistema de educación que utilizase la experiencia del niño para instruirle y formarle éticamente.

6.2.12.5 Simbolismo. Froebel afirma que el niño es capaz de comprender los símbolos. En éste aspecto, Froebel se revela como un moderno psicólogo. Se funda en el poder del niño en reconocer analogías y semejanzas, dando vida aún a las cosas inanimadas por que atribuye vida a todo. También es capaz de comprender las significaciones ocultas y sus relaciones.¹⁴

6.2.12.6 El Juego Y El Arte. Froebel decía: "el juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño". El juego ejercita las facultades e intelectuales y al mismo tiempo plantean problemas de conducta que implican adaptación social. El

¹⁴. Florencio Rodao Yubero. Pág. 26

juego sirve para fijar las funciones recién adquiridas y estimula el crecimiento orgánico y del sistema nervioso.¹⁵

6.2.13.1 Ideas Pedagógicas De María Montessori

6.2.13.2 Puerocentrismo. El puerocentrismo de Montessori es característico por que es fundamento de la pedagogía montessoriana, el denominado “mesianismo del niño”. Para Montessori, el niño es un ser particular, completamente diferente del adulto, dotado de enorme potencialidad, latente y necesitado de inmenso cariño. Montessori considera necesario el conocimiento del niño, procurando liberarse de los prejuicios y errores. Es necesario percibir el alma profunda del niño, a pesar de las deformaciones que los adultos le ocasionan de diversas maneras.

6.2.13.3 Libertad Y Represión. María Montessori se detiene a considerar la absurda represión que el adulto realiza sobre el niño, por supuesto, de una manera inconsciente. El niño no es un hombre en pequeño si no que es completamente distinto del adulto y este no comprende bien al minúsculo ser en volumen pero pletórico de potencialidades; por esto el adulto trata de adaptar al niño a formas de vida que contrastan enormemente con su naturaleza y que presentan al niño ingentes montañas de dificultades ante la vida. El adulto no debe poner obstáculos al niño, sino procurar hacerle la vida más agradable para que sienta optimismo ante las dificultades. Al evitar toda coacción, se hará posible toda la libertad del niño para que éste se desenvuelva espontáneamente de acuerdo con sus profundas inclinaciones.

6.2.13.4 Sistema Educativo. Para Renzo Titone la solución del problema educativo tiene su vertiente práctica, en Montessori, incluyendo dos aspectos. Primero: preparar el ambiente adaptado al desarrollo del niño, con objeto de permitirle la libertad de elección de sus objetivos, si es posible. Para Montessori, en el problema educativo es necesario evitar la imposición de los mayores que suelen coartar la libertad infantil. El sistema Montessori llega a considerar los comportamientos en el hogar de los niños, que deben estar separadas para los diversos grupos, con la pretensión de que los mayores no interfieran la libertad de los niños. Segundo: los

¹⁵ Florencio Rodao Yubero. Pág. 22, 23, 25

educadores tendrán como misión especial la de estimular los ejercicios de la vida práctica infantil. El verdadero desarrollo infantil tiene origen en su interior, es autógeno. El niño también debe aprender a dominarse, a obedecer, a tener paciencia, a permanecer en silencio. El educador debe adoptar el método materno de la persuasión, siendo los niños los que quieren imponerse esta disciplina o aquellos trabajos como cosa buena elegida por ellos.

6.2.13.5 Material. Montessori divide su material en material de la vida práctica y material de desarrollo. Esto nos lleva a la consideración que de que la doctora Montessori intenta coordinar los beneficios producidos con los ejercicios analíticos con el perfeccionamiento sensorial ocasionado mediante las actividades de tipo práctico.

¹⁶

6.2.14.1 Principios Pedagógicos De Decroly. Anuncia tres principios básicos aplicados en la educación preescolar que son: primero, colocar al niño en un ambiente adecuado; el ambiente es fundamental a toda educación. Segundo, estimular las actividades necesarias para que el niño se adapte al ambiente que ha de tener de mayor. Tercero, el fin que se desee lograr esté proporcionado a las capacidades físicas y mentales del niño. Estos tres principios son universales a toda educación. Decroly afirma que la escuela tendrá como fin la educación del niño, preparándole para la vida moderna; es decir, la escuela ha de preparar al niño potenciando todas sus aptitudes y teniendo en cuenta que este niño tendrá que vivir posteriormente en sociedad. Este pedagogo parte de la misma actividad del niño, centrada en sus propias necesidades, alrededor de las cuales giran todas las actividades escolares. El alumno del método Decroly atiende al conocimiento de su propio yo, de su personalidad, así como al de sus particulares necesidades y aspiraciones. Después de este conocimiento, el discente se predispone al conocimiento del medio ambiente, del contorno en que puede satisfacer sus necesidades y aspiraciones, al mismo tiempo, este contorno incluye el conocimiento de sus semejantes, conocimiento en que están enmarcadas las relaciones con los mismos.¹⁷

¹⁶ Florencio Rodao Yubero. Pág. 29, 30, 31

¹⁷ Florencio Rodao Yubero. Pág. 35

6.2.14.2 Principios Fundamentales Del Método Decroly

Principios De Globalización: según este principio, el pensamiento del niño no es analítico, sino sintético. El pensamiento del niño percibe el todo completo y no por partes. Decroly está influenciado por la Gestalt, teoría de la psicología que determina que la percepción, en primer lugar, se hace por el todo de las cosas. Si al niño se le presenta un objeto, un animal por ejemplo, primero captará el animal completo. Después, vendrá el análisis y percibirá las orejas y las distintas partes del mismo. Para Decroly, el niño percibe en primer lugar lo complejo y posteriormente lo simple, primero el todo y, luego las partes.

Principios De Interés: Decroly trata de unir las distintas asignaturas en varios centros inspirados en una necesidad del alumno. De este modo el niño ve la conveniencia del objetivo de estudio. La materia de estudio queda relacionada con una necesidad vital; hecho que le proporcionará suficiente motivación para el aprendizaje escolar. El niño actúa por un interés, proporcionado y en relación con las necesidades sentidas por él. Los centros de interés surgen a través de la consideración de la actividad espontánea del niño. El alumno necesita un ambiente adecuado y un objetivo atractivo para que sirva de estímulo adecuado a la expansión de todas las posibilidades infantiles. Decroly, en su primer parte, programa las necesidades, que agrupa en cuatro: necesidades para luchar contra la intemperie, necesidades para defenderse contra los diversos peligros que nos acechan y necesidades de acción, de alegría y de vida en la sociedad, con trabajos continuos y frecuentes descansos. Un segundo momento lo constituye la relación del niño y su medio; la relación del niño con su familia, con la escuela, con la sociedad, con los animales y las plantas, con la tierra, en que entran los componentes del agua, aire y piedras, y con el sol, en que se incluyen los demás astros como la luna y las estrellas. En el desarrollo de centros de interés, se debe tener en cuenta tres aspectos. Primero, la observación: corresponde a un procedimiento propio y directo de las lecciones de las cosas. Segundo, la asociación espacio temporal: por los temas no asequibles a la intuición directa. Y tercero, la expresión: correspondiente a los momentos en que el niño ha de

manifestar sus conocimientos o sentimientos, constituyen los ejercicios de producción infantil.¹⁸

6.2.14.3 Juegos Sensoriales. Para los primeros juegos, se emplea material de objetos grandes y después se irá utilizando los más pequeños, a medida que los niños vayan adquiriendo suavidad en el tacto y destreza en las manos, agudeza visual y atención. Entre la clasificación de los juegos sensoriales tenemos la del sentido auditivo y visual. Primero, sentido del oído: es necesario que el oído en los niños esté afinado, pues el niño tiende a hablar alto, moverse ruidosamente, tropezar con los objetos, etc. La lección del silencio, seguida en el método Montessori, es muy útil. Es importante utilizar diferentes materiales, para que se pueda diferenciar el sonido que cada uno produzca. Se puede jugar a identificar sonidos iguales y a graduarlos de menor a mayor, se utilizarían por ejemplo: campanillas de diferentes materiales, cascabeles, castañuelas, caja china, cristales. Pueden hacerse juegos individuales en los que el niño realice toda clase de experiencias sonoras. Juegos con los ojos vendados en los que debe reconocer el objeto que está sonando. Juegos de dirección del sonido: buscar determinado objeto como un reloj o una caja musical, teniendo como pista, el sonido que de este proviene, seguir con los ojos tapados el sonido producido por el objeto sonoro. Escuchar los ruidos que vienen del exterior y adivinar que son y quien los produce. Segundo, el sentido de la vista: es quizá el sentido de la vista el que permite más variedad de juegos y ejercicios, siendo imposible desarrollar en este tema todas las posibilidades. Los juegos deben habilitar al niño para ordenar por materias, colores o formas. Para manipular y experimentar. Material de imágenes: los materiales basados en la teoría de Decroly, que ejercitan la agudeza visual, la atención y la observación son numerosos.

6.2.14.4 Iniciación Musical, Fundamentos Y Objetivos. La educación musical cubre dos aspectos: vivir la música practicándola y apreciándola. Los elementos constitutivos de la música están interrelacionados con los elementos de la naturaleza humana: - ritmo = fisiología – melodía = afectividad – armonía = inteligencia. Hoy sabemos que todo ser humano puede tener acceso a la música, no suele haber carencia absoluta de aptitudes musicales, el educador debe despertarlas y desarrollarlas. Para llevar a

¹⁸. Florencio Rodao Yubero. Pág. 37, 38

cabo los objetivos de la educación musical, el niño debe realizar dos clases de actividades íntimamente relacionadas: iniciación musical y expresión corporal.¹⁹

6.2.15 Piaget Y La Educación

6.2.15.1 La Teoría Psicogenética De Piaget. Esta teoría se parte de la premisa de que el niño tiene que realizar una serie de operaciones sobre los objetos que lo rodean. Tales operaciones están en concordancia con ciertos principios: la efectividad, las acciones deben coordinarse unas con otras con base en un propósito. Posibilidad de efectuar operaciones reversibles (que permiten modificar ciertas propiedades de un objeto), operaciones que permitan alcanzar la conservación, condición fundamental para poder construir la noción de objeto. Los objetos, según el enfoque psicogenético, son un centro de actividades causales y de movimientos posibles. Ahora bien, para Piaget, la conservación del objeto es mucho más temprana que otras operaciones porque es menos compleja y sólo se relaciona con cambios de posición y de movimiento. El niño al coordinar sus movimientos sensoriomotrices, los "agrupa" de manera "práctica". El paso que da el niño al adquirir la noción de objeto permanente es inmenso, esta etapa es llamada por Piaget como el estadio de los grupos "heterogéneos". A partir de aquí, el niño inicia su largo camino hacia una etapa en la cual será capaz de pasar de un espacio práctico y egocéntrico, a un espacio "representado", que incluirá al propio niño como un elemento más del mismo. En este proceso de adquisición de estas estructuras el niño tiene que resolver el reto de alcanzar la conservación del objeto, cuando el objeto de que se trata es un objeto que se transforma, es decir, cambia de forma y se convierte en otro. Además del proceso de identidad, existe otro elemento importante para entender la evolución intelectual del ser humano desde su origen, se trata de la causalidad, cuyo propósito consiste en llegar a construir series causales, independientemente del yo. Desde el momento en que el niño comienza a manipular los objetos, también empieza a construir millares de relaciones causales entre los datos de su campo de acción. La causalidad, entonces, no es otra cosa que una explicación de los hechos encontrados a partir de la acción. Por tanto, la causalidad es una forma de organización intelectual, que resulta de filtrar las consecuencias efectivas de todas las manipulaciones que hace

¹⁹. Florencio Rodao Yubero. Pág. 101

el niño sobre los objetos. En términos genéticos, la psicología de J. Piaget consiste en un conjunto de estudios que analizan la evolución del intelecto desde el periodo sensorio motriz del pequeño, hasta el surgimiento del pensamiento conceptual en el adolescente. El punto de vista psicogenético considera los diversos estadios desde dos perspectivas fundamentales: la continúa a través de todo el desarrollo y la discontinua. La primera es el proceso de adaptación siempre presente a través de dos elementos básicos: la asimilación y la acomodación, la segunda se expresa propiamente en lo que Piaget llama estructuras. La acomodación no sólo aparece como necesidad de someterse al medio, sino se hace necesaria también para poder coordinar los diversos esquemas de asimilación. El proceso de adaptación busca en algún momento la estabilidad y, en otros, el cambio. En el caso del concepto de equilibrio, existe una muy clara estructura de conjunto: el agrupamiento. El mecanismo siempre es el mismo en el desarrollo del intelecto: desconcentración de los objetos o de las relaciones con respecto a la percepción y la acción propias (egocentrismo), corrección de la actividad egocéntrica y construcción de un agrupamiento. En esto consiste el equilibrio, se trata de un proceso de autorregulación que produce como resultado la adquisición de conocimientos. Las estructuras pueden ser pensadas como el conjunto de respuestas que tienen lugar luego de que el sujeto de conocimiento ha adquirido ciertos elementos del exterior. Así pues, el punto central de lo que podríamos llamar la teoría de la fabricación de la inteligencia es que ésta se "construye" en la cabeza del sujeto, mediante una actividad de las estructuras que se alimentan de los esquemas de acción, o sea, de regulaciones y coordinaciones de las actividades del niño. La estructura no es más que una integración equilibrada de esquemas. Así, para que el niño pase de un estado a otro de mayor nivel en el desarrollo, tiene que emplear los esquemas que ya posee, pero en el plano de las estructuras.

6.2.15.2 Estadios De Desarrollo. Piaget propuso la teoría de los estadios de desarrollo de la inteligencia en el niño. El nivel sensomotor es el periodo que abarca aproximadamente los dos primeros años de vida, durante el cual van a conformarse las subestructuras cognoscitivas que servirán de base a las posteriores construcciones perceptivas e intelectuales. Para Piaget, la inteligencia

existe antes del lenguaje y en este nivel puede hablarse de inteligencia sensomotora.

6.2.15.3 Simbolismo Infantil. La función simbólica se presenta hacia el año y medio o dos y consiste en representar algo por medio de otra cosa. En el transcurso del segundo año aparece un conjunto de conductas (=función semiótica): 1. La imitación diferida. 2. El juego simbólico que, frecuentemente se refiere a conflictos inconscientes, intereses sexuales; 3. El dibujo; 4. La imagen mental y 5. El lenguaje que manifiesta la evolución verbal.

6.2.15.4 Piaget estableció una relación entre el juego y la estructura del pensamiento del niño: De acuerdo a la estructura de cada juego, Piaget los clasificó en tres grandes categorías:

El juego de ejercicio que es el primero en aparecer, corresponde al periodo sensoriomotor; el niño repite sus conductas sin un esfuerzo nuevo de aprendizaje, sin necesidad de utilizar el pensamiento; no modifica la estructura de sus conductas, no buscan resultados "serios"; esta forma de juego rebasa la primera infancia, pero tienden a disminuir con el desarrollo a partir del surgimiento del lenguaje.

El juego simbólico comienza en el último estadio del periodo sensoriomotor y coincide con la formación del símbolo. Piaget sostiene que el símbolo lúdico es un paso necesario en el camino para desarrollar la inteligencia adaptada. El juego simbólico señala el apogeo del juego infantil, este juego no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico en su estado puro; se refiere frecuentemente también a conflictos inconscientes, intereses sexuales, defensa contra la angustia, fobias agresividad o identificaciones con agresores, repliegues por temores al riesgo o a la competencia, etc. El concepto de dibujo infantil y los elementos que lo conforman. Piaget define el dibujo como una forma de la función semiótica que se inscribe a mitad del camino entre el juego simbólico y la imagen mental con la que comparte el esfuerzo de la imitación de lo real. Si recordamos, al final del periodo sensoriomotor parece la función semiótica -función fundamental para la evolución de las conductas-. El dibujo es un intermediario entre el juego y la imagen mental, pero necesitaríamos analizar los elementos que conforman el dibujo infantil: la

intención (que es la continuación de una idea que el niño tiene en la mente al empezar el dibujo; dentro de los objetos reales el niño reproduce los elementos que le interesan), la interpretación (idea que el niño tiene durante el transcurso o al final de la ejecución de su dibujo, del nombre o la explicación que le dará a éste, generalmente coincide con la intención que ha sugerido el dibujo), el tipo (representación de un mismo objeto que el niño da en todos sus dibujos, siguiendo una evolución gradual, que a su vez está compuesta por dos factores: conservación del tipo y modificación del tipo), el modelo interno (este concepto corresponde a una realidad psíquica y nos sirve para distinguir la representación mental y el objeto que se plasma en el dibujo), el color.

Al llegar a la etapa o nivel de las operaciones concretas, el niño tendrá que traducir en lenguaje todo lo que ya sabe en términos prácticos u operatorios. La primera manifestación de un uso más sistemático de los signos verbales es la presencia de una inteligencia preconceptual. Por otra parte, las operaciones concretas también se refieren a operaciones con objetos manipulables donde aparece nuevamente la noción de "agrupación", que es la que permite que los esquemas de acción -ya en marcha- se vuelvan reversibles. Dicho periodo es una fase va de los 2 hasta los 11 o 12 años. Se divide en dos subperiodos: el preoperatorio y el operatorio.²⁰

6.2.16 Aprendizaje Significativo: se define como el proceso que ocurre en el interior del individuo, donde la actividad perceptiva le permite incorporar nuevas ideas, hechos y circunstancias a su estructura cognoscitiva; a su vez matizarlas exponiéndolas y evidenciándolas con acciones observables, comprobables y enriquecidas; luego de cumplir con las actividades derivadas de las estrategias de instrucción, planificadas por el mediador y/o sus particulares estrategias de aprendizaje. Según Ausubel, en el aprendizaje significativo el estudiante logra relacionar la nueva tarea de aprendizaje, en forma racional y no arbitraria con sus conocimientos y experiencias previas, almacenadas en su estructura cognoscitiva. De ahí que esas ideas, hechos y circunstancias son comprendidos y asimilados significativamente durante su internalización. El aprendizaje significativo puede darse por percepción y por descubrimiento. 1) por percepción: es aquel donde el total del contenido que debe ser aprendido por el estudiante se le presenta en una

²⁰ Internet, Enrique García Gonzáles, 2ª edición, México, Trillas, 1991, reimpresión 2001

forma final. Aquí, tiene el estudiante como tarea comprender e incorporar la nueva información a su estructura cognoscitiva; 2) por descubrimiento: en este proceso se le presenta al estudiante la información de manera tal que el debe descubrir el contenido, organizarlo, formar nuevas combinaciones en su estructura cognoscitiva preexistente e internalizar el nuevo contenido; el aprendizaje por representaciones tiene como objetivo las unidades simbólicas aisladas de otras unidades simbólicas, significados simples o nominalistas; el aprendizaje por repetición se produce cuando el estudiante incorpora el nuevo contenido de manera mecánica, respectiva, sin vinculación con su estructura cognoscitiva. Es necesario acotar que el aprendizaje significativo no excluye a los procesos repetitivos, siempre que estos sean posteriores a aquel, pero no para entender y recordar como fin mismo, sino para operar transformaciones que generan nuevas posiciones de soluciones. El aprendizaje significativo requiere de materiales potencialmente significativos y una actitud positiva hacia ese proceso. De allí que este tipo de aprendizaje tiene sentido, por cuanto responde a algún objetivo y/o responde a un criterio. Se distingue, entonces, un proceso de aprendizaje y un resultado significativo; es decir el sujeto utiliza una estrategia conveniente para lograr un conocimiento significativo. En consecuencia, se observan dos factores: la estructura cognoscitiva y el conjunto de materiales y/o contenidos que son objeto de estudio. Ausubel recomienda la organización y presentación del material. El mediador del proceso debe eficaz y eficientemente seleccionar los materiales y contenidos, según los objetivos; pero tomando muy en cuenta la aplicación de los principios que incluyen las diferencias individuales; es decir, la estructura cognoscitiva, disposición, capacidad intelectual y madurez. Ello le permite ponderar la cantidad de material, la dificultad, el tamaño del paso (secuencia lógica entre una y otra tarea), la lógica interna, la organización y la comunicación eficaz.²¹

6.2.17.1 Los Modelos Constructivistas. Son modelos de aprendizaje que enfatizan el desarrollo de conocimiento nuevo en los estudiantes por medio de procesos de construcción activa que vincula el conocimiento nuevo con el conocimiento previo. Median de manera activa la información de entrada tratando de darle sentido y de relacionarla con lo que ya conocen respecto al tema. Este proceso de

²¹ Guía de trabajo Bárbara Mora Espinoza

construcción es muy importante ya que los estudiantes construyen representaciones del aprendizaje nuevo, “haciéndolo suyo” al parafrasear en sus propias palabras y considerando sus significados e implicaciones, el aprendizaje será retenido sólo como recuerdos mecánicos relativamente carentes de significado e interés. Este conocimiento inerte es reconocible cuando recibe indicios por medio de preguntas o reactivos de prueba muy similares a los usados en ejercicios de práctica, pero los estudiantes no serán capaces de acceder a él y aplicarlo cuando podría ser útil en la vida cotidiana. Para desarrollar conocimiento generativo que puede usarse para interpretar situaciones nuevas, solucionar problemas, pensar y razonar, y aprender de manera general, los estudiantes necesitan explicar y cuestionar lo que se les dice, examinar el contenido nuevo en relación con contenido más familiar y construir estructuras de conocimiento nuevo (Resnick y Klopfer, 1989). Los constructivistas difieren entre sí en sus ideas acerca de la naturaleza del conocimiento. Los constructivistas orientados hacia el empirismo creen que el conocimiento está anclado en el ambiente externo y existe en forma independiente de las actividades cognoscitivas del aprendiz, así que tienden a hablar de ayudar a los aprendices a construir conceptos precisos (Case, 1982; Ginsburg y Oppen, 1988; Rumelhart y Norman, 1981). En contraste los constructivistas radicales creen que el conocimiento reside solo en construcciones de aprendices. En consecuencia, los profesores no pueden enseñar representaciones precisas de la “verdad”, sino que sólo puede negociar significados compartidos con los estudiantes y proporcionarles oportunidades para construir entendimientos útiles venciendo los obstáculos o contradicciones que surgen cuando se dedica a una actividad con significado (Cobb, 1986; Yackel y Wood, 1992; von Glasersfeld, 1984). Sin embargo, cualquiera que sean sus perspectivas filosóficas subyacentes, todos los constructivistas enfatizan que los profesores necesitan ir más allá de los modelos de transmisión de información (los profesores o los textos hablan, los estudiantes memorizan) y moverse hacia los modelos de construcción del conocimiento de la enseñanza y el aprendizaje. Estos implican la estructuración de discusiones reflexivas de los significados e implicaciones del contenido y proporcionar oportunidades a los estudiantes para usar el conocimiento mientras lleva a cabo una investigación, solución de problemas o toma de decisiones (Brooks, 1990).

6.2.17.2 Los Enfoques Constructivistas Del Aprendizaje. Son los que luchan por crear ambientes donde los estudiantes participan activamente de maneras que tienen la intención de ayudarles a construir su propio conocimiento. No que el maestro interprete el mundo y se asegure de que los estudiantes lo entienden como él se lo cuenta. En ambientes constructivistas, como las Herramientas de la Mente, los estudiantes participan activamente en la interpretación del mundo externo y en la reflexión sobre sus interpretaciones. Esto no es "activo" en el sentido de que los estudiantes escuchan activamente y luego reflejan la visión correcta de la realidad; es "activo", más bien, en el sentido de que los estudiantes deben participar e interactuar con el ambiente en que están inmersos, con el fin de crear su propia visión del tema. Las Herramientas de la Mente operan como formalismos [protocolos técnicos] para guiar a los estudiantes en la organización y representación de lo que saben

6.2.18 La Zona De Desarrollo Próximo. Se refiere a la extensión de conocimiento y habilidades que los estudiantes no están listos para aprender con ayuda de los profesores. Los niños ya conocen cosas que están “debajo” de la zona o pueden aprenderlas con facilidad por su cuenta sin ayuda. Sin embargo no pueden aprender cosas que están “encima” de la zona, incluso con ayuda. La teoría de la zona de desarrollo próximo, una serie de principios de enseñanza basadas en la idea de Vigotsky, se parece en algunas formas a las ideas conectadas con la noción de disposición para el aprendizaje. La teoría del desarrollo próximo asume que la disposición de los niños para aprender algo depende mucho más de su conocimiento anterior acumulado acerca del tema, que de la maduración de las estructuras cognoscitivas y que los avances en el conocimiento serán estimulados sobre todo por medio de la construcción social que ocurre durante el discurso sostenido, más rápido por medio de la enseñanza en la zona de desarrollo próximo (Moll, 1990; Newman, Griffin y Cole, 1989; Wertsch, 1985, 1991; Wertsch y Tulviste, 1992).

6.2.19 Enseñanza Por Procesos. Se da importancia al aprendizaje teniendo en cuenta procesos y metodología a los cuales les da mayor importancia que a los contenidos y saberes. El sistema educativo Colombiano, sugiere la metodología de enseñanza por procesos, teniendo en cuenta la construcción del conocimiento

(constructivismo), el cual habla sobre los procesos del pensamiento, procesos curriculares, evaluación por procesos, etc. Hay que dar dinámica a la acción aprender a: Aprender a ser, Aprender a hacer, Aprender a convivir

Así se valoriza las posibilidades de hacer ciencia por medio de la participación directa del estudiante, la acción de maestros y estudiantes, conduce en palabras, imágenes, sonidos, juegos, una secuencia de sonidos hipotéticos que solo es vida, acción dinámica, está amparado en la autonomía, la apertura y la flexibilidad.

6.2.20 La Educación Musical En La Escuela Primaria. He aquí el punto de interés supremo que debe abordar la escuela. Del éxito o del fracaso de la educación infantil y no de otra cosa dependerá el porvenir de arte en Colombia. Por su esencia misma, es quizá el factor educativo de mayor importancia y demás fecundas esperanzas para conseguir paulatinamente la fraternidad humana. Por eso debemos considerarlo como vehículo de auténtica acción social. Por tanto, se deben sentar las bases de la formación de la sensibilidad en los jardines infantiles y en las escuelas primarias. Es aquí donde debemos crear la emoción musical, formar cierta avidez por la estética, descubrir las aptitudes de nuestra raza y guiarlas por el camino de la verdad artística. La iniciación debe hacerse por medio del sistema auditivo, que evita al niño los complicados sistemas de la semiografía musical. Canciones sencillas que no pasen de una octava de carácter absolutamente recreativo y que posean la virtud de despertar su sensibilidad a la emoción sonora del pasaje que la circunda, comentando por medio de la belleza los gestos de sus antepasados, las cosas y los objetos que constituyen su naciente vida de relación.²²

6.2.21 Metodologías Musicales

6.2.21.1 Metodología Suzuki:

El programa de la Educación del Talento que se elaboró justo antes de la segunda Guerra Mundial, por el japonés Shinichi Suzuki, constituye una técnica estructurada con cuidado para la educación, más que de hecho se inicia en el

²² Magraw Hill

nacimiento y tiene como meta principal, lograr la acabada interpretación musical efectuada por los infantes.

Para que tenga efecto el programa, es esencial la participación de la madre quien en especial al principio, está en el centro del programa y en todo momento, es un catalizador vital para la participación y progreso del niño.

En una versión característica del programa, perfeccionado en el Japón y adaptado recientemente en otros países, se expone a diario al niño, durante el primer año de vida a grabaciones fonográficas de grandes interpretaciones. Hacia el final del primer año el niño empieza a oír con base un tanto regular, las 20 cortas interpretaciones que constituirán su acervo, luego que comienza a estudiar su instrumento. Seis meses antes de iniciar sus propias lecciones, quizás a la edad de dos años, el niño comienza a asistir a lecciones en grupo. Estas duran cerca de hora y media, reúnen a niños de distintas edades y niveles de interpretación, este grupo esta cargado de una gama de edades, hasta niños de quizá 3 años.

Los niños asisten con sus madres, las cuales participan con sus niños y el profesor en un conjunto de juegos. Lecciones que están divididas en ejercicios generales, en los que todos los niños participan, y de los cuales se espera que se beneficien todos los niños y en cortas interpretaciones a cargo de cada uno de los estudiantes, de las obras que han estado trabajando. El futuro estudiante, escucha con atención y participa en la medida que puede. En estas lecciones, tiene la oportunidad de observar lo que estará haciendo en sus propias lecciones luego de que se inicien. Siempre se enfatiza en el progreso propio de una semana a la siguiente, jamás en la competencia de otros jovencitos. Mientras tanto en casa deliberadamente se estimula el propio interés infantil, la ínter subjetividad.

“La madre ha recibido un pequeño violín, del mismo tamaño que el que tocará su propio niño, y comienza ella a tocar sola todos los días. Si no sabe como tocar el instrumento, toma lecciones del mismo tipo que pronto tomará el niño. El niño observa con creciente entusiasmo y por último un día la madre permite al niño tocar el instrumento. Es un momento conmovedor cuando la madre y el maestro descubren el interés del niño por alcanzar el nivel adecuado; se invita al niño a

que se incorpore al grupo que ha estado observando y se le da una lección individual en su propio instrumento”.

Aquí ya se ha superado un punto importante. Madre e hijo van entonces a casa y trabajan duro en lecciones para sorprender al profesor con el progreso del infante durante el curso de la semana. En los siguientes meses, madre e hijo continúan juntos las lecciones y la práctica, poco a poco cede la participación de la madre como estudiante y violinista activa, pero sigue vigente su atención y su concentración en el niño. Durante los siguientes años el niño sigue con fidelidad, un plan de estudios que han preparado con esmero Suzuki y sus colegas.²³

6.2.21.2 Método Dalcroze, músico y pedagogo suizo. : Este método se ha adaptado para trabajar el llamado “Cuento Musical”. Esta es una narración literaria sugerente de movimientos, en el que la música se integra para enriquecer y completar la historia. La plática, también juega su rol importante en el momento de los disfraces y escenografías, lo que facilita la expresión músico – corporal personal del niño.

Trabajo previo del educador: primero se realiza la elección del cuento, prefiriendo la elección de los niños, si esto no se da, se crea el cuento. Luego se debe formular claramente el objetivo que se espera lograr, para más tarde clasificarlos en musicales y extramusicales.

Trabajo con el estudiante: el educador debe proceder a enseñar el cuento a los niños; aclarando que ellos le puedan hacer algunas modificaciones que estimen conveniente, favoreciendo así la creatividad de los niños. Luego se deberán seguir los siguientes pasos con los párvulos.

Juegos de tensión y relajación, respiración y equilibrio: para Dalcroze, una verdadera relajación es tomar conciencia del cuerpo y sus músculos mediante un estado de tensión voluntaria, se propone al niño imágenes que él pueda imitar con su propio cuerpo, que le lleven a una tensión y luego a una relajación. Una vez que los niños estén relajados, ojalá acostados en el suelo se efectúan juegos de

²³ Opinión. Maestro José Guerreiro Mora – Profesor Universidad de Nariño – Facultad de Artes, Programa Licenciatura en Música 2002 - 12 – 01

respiración, llenando y vaciando en forma costodiafragmática los pulmones. Luego se realizarán juegos de equilibrio, siendo esa una forma de evaluación del grado de relajación alcanzado.

Juego de audición libre: cuando los niños estén en estado de relajación, se les invita a escuchar e imaginar con la música todo cuento se les ocurra. Finalizada esta audición pasiva, se procederá a invitar a los niños a dibujar o bailar con la música, en dos rincones previamente preparados en la sala de actividades, con elementos para la expresión plástica y para la expresión corporal. Luego, el educador pondrá nuevamente la obra y procederá a hacer notar a los niños las diferencias expresivas de la música, siendo ésta la audición libre activa.

Audición dirigida: este es el momento de contar el cuento. Aquí el educador debería incorporar al cuento aquellas imágenes que hayan sugerido los niños en el periodo de la audición libre pasiva. Luego el educador con la música de fondo narrará la historia, e invitará a los niños a representar el cuento con música, para esto asignará a los personajes de acuerdo al interés de cada niño. Escogidos los personajes se pueden efectuar ejercicios que permitan al niño identificarse positivamente con las características del personaje recreado por él mismo. Se realizará una primera representación que requerirá de un apoyo por parte del educador. Unos días después el educador invitará a los niños a crear y elaborar ellos mismos los disfraces y escenografías apropiadas para el cuento y sus expresiones.

Luego se realizará una segunda representación la que puede ser efectuada con los elementos de disfraz y escenografía. El hecho de ir agregando elementos novedosos, permite mantener el interés de los niños en la actividad, y se logra una dramatización y expresión corporal verdaderamente afinada y acorde a la expresividad de la historia y la música.²⁴

²⁴ Asociación Método Dalcroze de Argentina

6.2.21.3 Experiencias Y Materiales Para La Didáctica De La Música Actual

Los maestros de música cuentan en la actualidad con un caudal considerable de experiencias y materiales, adecuadamente secuenciados y sistematizados, para la didáctica de la música contemporánea en el aula. Estos aportes abarcan todos los niveles de la enseñanza musical: desde el jardín de infantes (juegos y experiencias sonoras), hasta el grado académico y de perfeccionamiento (talleres de experimentación sonora, de improvisación y composición, etc.).

Las experiencias sonoras se encuentran hoy perfectamente articuladas en el currículo; nucleadas en torno al eje "El sonido y sus parámetros: altura, intensidad, timbre, duración, densidad, textura, etc.", incluyen una serie de actividades de carácter creativo, exploratorio y de aprendizaje, como respuesta a las necesidades evolutivas de los alumnos, en relación con los objetivos específicos de la enseñanza musical general y/o especializada.

Tales experiencias suelen aparecer naturalmente ensambladas con otras actividades musicales. Así, por ejemplo, una composición tradicional podría escucharse, analizarse o graficarse de acuerdo con las técnicas y los principios de la música contemporánea; una improvisación "contemporánea" podría preceder o intercalarse entre las repeticiones de una canción infantil tradicional; una partitura rítmica centrada en alguno de los dos lenguajes - tradicional o contemporáneo - puede presentar "inclusiones" del otro. O bien, tratándose de actividades interdisciplinarias, las exploraciones sonoras en el aula se integran con los estudios de física acústica o la sociología del sonido; las sonorizaciones pueden controlarse, además, con trabajos de movimiento, teatro, literatura, dibujo, etc.

Los aspectos de la música del siglo XX que más han influido en la pedagogía musical actual son aquellos que presentan un carácter más sensorial y directo, aquellos que surgen al profundizar en el sonido, o sea en el "polo material" de la música, para expresarlo con el lenguaje de Willems. Éstos son: la música concreta y electroacústica, la improvisación y el teatro musical, las nuevas grafías, el taller de sonido, los instrumentos y los dispositivos electrónicos, los instrumentos exóticos, los instrumentos inventados, los objetos sonoros, los instrumentos tradicionales ejecutados de manera no convencional, etc.

Se distinguen en la actualidad diferentes enfoques o estilos pedagógicos respecto de la inclusión de la música contemporánea en el aula. Tales modalidades no se refieren sólo al tipo de técnica musical que privilegian en la práctica, sino a las técnicas pedagógicas utilizadas. En este sentido, ciertas propuestas apuntan al desarrollo del campo sensible, la creatividad y la comunicación, mientras otras colocan el acento en el desarrollo cognoscitivo y la participación intelectual a través de la música. En realidad, la focalización de los aspectos estéticos en la expresión artística no se contradice con el desarrollo de un interés más amplio por el sonido, interés que incluye los aspectos intelectuales.

Los docentes que accedan a la obra publicada de los pedagogos más destacados de la actualidad, podrán realizar sus evaluaciones, luego de analizar comparativamente sus respectivas propuestas y procedimientos, a fin de incorporarlos o adaptarlos a la propia realidad.²⁵

“La música utiliza principalmente el canal de percepción auditiva, pero también, el kinestésico y el visual. El desarrollo de estos canales beneficiaría al niño para toda su vida, pues, su manera de ver y asimilar el mundo sería más completa y sus experiencias de aprendizaje se verían muy favorecidas.”²⁶

²⁵ Artículo Internet - Violeta Hemsy de Gainza

²⁶ Artículo Internet - Inmaculada Maldonado Castro

6.3 MARCO CONCEPTUAL

- 6.3.1 El Advenimiento De La “Modernidad Y La Posmodernidad” en la relación del hombre con la máquina y la creación de las Ciberculturas como un nuevo lugar para el arte y para el surgimiento de una nueva mentalidad estética. Nos propone el reto de pensar el arte desde las propuestas actuales de las corrientes cognoscitivas en el espacio de las inteligencias múltiples, todo ello como elementos de formulación de la pregunta clave y actual: ¿qué nos corresponde hacer desde la pedagogía a la luz de estos nuevos retos? Se plantean algunas tesis y orientaciones sobre el currículo escolar con el propósito de fomentar el estudio permanente de los temas cuyo conocimiento incrementa la autonomía de los educadores y de los consejos académicos.
- 6.3.2 Animación: En la animación se presentan dibujos e ilustraciones a las que se ha dado movimiento. Los formatos más extendidos son: MPEG, Quick Time, cuya extensión es MOV o QT, y, finalmente, los AVI, que son propios de Windows.
- 6.3.3 El Aprendizaje. Es un proceso de construcción activa de significado, los constructivistas sociales enfatizan que el proceso funciona mejor en ámbitos sociales en los que dos o más individuos llevan a cabo su discurso sostenido acerca de un tema. La participación en tales discusiones ayuda a los estudiantes a avanzar en su aprendizaje de varias formas. La exposición de nueva información de entrada proveniente de otros los hace percatarse de cosas que no conocían y los lleva a la expansión de sus estructuras cognoscitivas. La exposición a ideas que contradicen sus propias creencias puede causar que examinen esas creencias y tal vez que la reestructuren. La necesidad de comunicar sus ideas a los demás los obliga a articular dichas ideas con mayor claridad, lo cual agudiza sus concepciones y a menudo lleva al reconocimiento de conexiones nuevas. Como resultado, las estructuras cognoscitivas se desarrollan mejor (mejor diferenciadas, mejor organizadas).
- 6.3.4 Conceptos De Educación Preescolar: El concepto de educación preescolar viene determinado por el adjetivo preescolar. Si entendemos al prefijo de que se

compone esta palabra, le añadimos el significado de “antes de”, “delante”. Así educación preescolar significa la educación impartida o recibida antes de la escolar. Dada la gran importancia de la educación del niño en su más tierna infancia, el comienzo de la educación preescolar puede ser considerado desde el nacimiento. La concepción propia sobre la educación influye en esta determinación. Si exaltamos a la madre como educadora, debemos convenir en que, en el nacimiento, el niño adquiere hábitos que le ayudarán a la formación de su personalidad durante toda la existencia. La mayoría de los tratadistas preocupados por los problemas de educación preescolar, sitúan las edades los niños entre los dos y los seis años y entre los 3 y los 7 años.

6.3.5 La Creatividad. Constituye una capacidad inherente a todo ser humano, susceptible de ser estimulada y desarrollada, en cuya expresión interviene una gran cantidad de factores. Sikura analiza la creatividad desde 3 aspectos: la persona que crea, el proceso creativo, y el producto creativo. La persona que crea tiene en cuenta los aspectos relativos a la actitud, motivación y aptitudes o habilidades cognitivas de las personas calificadas como creativas. El proceso creativo tiene dos enfoques, el descriptivo, que describe las fases o etapas sucesivas del proceso creativo; y la percepción del problema donde busca darse cuenta de cual es el problema verdadero, para luego definirlo y formularlo de una manera precisa. El hallazgo de ideas trata de, buscar ideas para solucionar el problema y buscar mayor cantidad de soluciones posibles; lo ideal es producir ideas mas no evaluarlas. En la evaluación de ideas se critica y evalúa todas las ideas que se escoge, sobretudo la que se considera mejor; para ello, primero se elabora criterios de evaluación y luego se consideran las ventajas y desventajas de las ideas propuestas. La realización de ideas hace que se lleve en práctica la idea elegida y se prueba su efectividad. El enfoque de funcionamiento interno del proceso creativo se centra en el análisis de adquisición y procesamiento de información que realiza el individuo durante el proceso creativo. Y el producto creativo es la caracterización dada por el contexto histórico, la persona que evalúa y la persona que crea.

6.3.6 Evaluaciones: Según el decreto 230 del 11 de febrero del 2002, dice que la evaluación es considerada como parte esencial del proceso educativo, y como tal,

no debe limitarse al asignación de notas y a la promoción, sino que deberá programarse y desarrollarse para cada unidad didáctica en su proceso y resultados, con el propósito de manejar la calidad del aprendizaje. Para la promoción escolar se consideran como aspectos evaluables, los conocimientos teóricos y prácticos, la adquisición de hábitos, valores, habilidades y destrezas en todas las asignaturas, áreas, niveles y modalidades; la evaluación de estos aspectos académicos encaminará la promoción escolar, potencializando el desarrollo armónico en el alumno para el logro de su formación integral. Cada centro debe establecer los medios para estimular, orientar y evaluar estas cualidades.

- 6.3.7 Flash. Es una potente herramienta creada por Macromedia. En el inicio Flash fue creado para realizar animación vistosa para Web, así como para crear GIFS animados. Flash ha conseguido hacer posible lo que más se hecho de menos en Internet: Dinamismo, el cual no solo se refiere a la animación, si no que Flash permite crear aplicaciones interactivas que permiten al usuario ver Web como algo atractivo, no estático (en contraposición a la mayoría de las páginas, que están realizadas empleando el lenguaje HTML). Con Flash se puede crear fácilmente, animaciones de todo tipo.
- 6.3.8 Hardware: Equipo utilizado para el funcionamiento de una computadora. El hardware se refiere a los componentes materiales de un sistema informático. La función de estos componentes suele dividirse en tres categorías principales: entrada, salida y almacenamiento. Los componentes de esas categorías están conectados a través de un conjunto de cables o circuitos llamado bus de unidad central de proceso (CPU) del ordenador, el microprocesador que controla la computadora y le proporciona la capacidad de cálculo.
- 6.3.9 Imágenes y sonido: Los formatos de las imágenes suelen ser GIF, JPEG y PNG. En cuanto a los formatos de archivo de sonido son: WAV que es el formato de Microsoft. MIDI, el mas compacto de todos se suele utilizar en las Web como música de fondo. Con Realplayer o Realaudio, el archivo de sonidos es enviado de forma continua, y el programa empieza a reproducir el sonido sin esperar a tener el

archivo completo. Por último el formato MP3 presenta una tecnología de codificación de audio que permite reproducir sonidos de una alta calidad.

6.3.10 Internet: Interconexión de redes informáticas que permiten a las computadoras conectadas comunicarse directamente. El término suele referirse a una interconexión en particular, de carácter planetario y abierto al público, que conecta redes informáticas de organismos oficiales, educativos y empresariales. También existen sistemas de redes más pequeños llamados Intranet, generalmente para el uso de una única organización. La tecnología de Internet es una precursora de la llamada 'superautopista de la información', un objeto teórico de las comunicaciones informáticas que permitirá proporcionar a colegios, bibliotecas, empresas y hogares acceso universal a una información de calidad que eduque, informe y entretenga. El Internet es un conjunto de redes locales conectadas entre sí a través de un ordenador especial por cada red, conocido como gateway. Las interconexiones entre gateways se efectúan a través de diversas vías de comunicación, entre las que figuran líneas telefónicas, fibras ópticas y enlaces por radio. Pueden añadirse líneas adicionales conectando nuevas puertas. La información que debe enviarse a una máquina remota se etiqueta con la dirección computarizada de dicha máquina.

6.3.11 Multimedia: Es la representación gráfica y sonora que manejan los medios de comunicación como son: la televisión y los computadores (Internet).

6.3.12 Música: Melodía y armonía, y las dos combinadas. Arte de combinar los sonidos de la voz humana o de los instrumentos, o de unos y otros a la vez, Compañía de músicos que cantan o tocan juntos. Composición musical, Conjunto de composiciones musicales de una nación, de un período histórico o de un compositor. Colección de papeles en que están escritas las composiciones musicales. Por antífrasis, ruido desagradable. Expresiones sin sentido ni utilidad, música ambiental. La difundida por altavoces en un medio de trabajo, con objeto de crear un ambiente más propicio al rendimiento, ventas, etc., armónica. Música vocal, celestial. Palabras elegantes y promesas vanas y que no tienen sustancia ni utilidad; de cámara. La destinada a un grupo reducido de ejecutantes que actúan como solistas; electrónica. La que fabrica totalmente sus

sonidos gracias a generadores eléctricos; enlatada; Música grabada; folklórica. La vocal o instrumental de formas arcaicas creada en su origen por un individuo, pero considerada como patrimonio de una colectividad; instrumental. La compuesta solo para instrumentos; ligera. Se dice de la muy melodiosa y pegadiza por lo que es captada y recordada más fácilmente que otras; llana. Canto llano; mensurable. Canto mensurable; militar. La vocal o instrumental, de origen muy antiguo, cuya misión es facilitar la marcha ordenada de las tropas, y animarlas; ratonera. El mal compuesto o mal ejecutado; religiosa o sagrada. La destinada a ser interpretada en la iglesia e inspirada en textos o temas religiosos; sinfónica. La escrita para ser interpretada por gran orquesta, según la forma de la sinfonía; vocal. La compuesta para voces, solas o acompañadas de instrumentos.

6.3.13 Pedagogía Como Disciplina. La pedagogía es una disciplina en proceso de construcción, lo cual no impide definir su objetivo de conocimiento, su estructura cognoscitiva, sus métodos de investigación, sus fronteras y relaciones con otras disciplinas y sus campos de aplicación. La pedagogía primero que todo es un disciplina aplicada que se ha ido desarrollando al ritmo de la complicación de un proceso especializado de las sociedades modernas denominadas enseñanzas. La comprensión y mejoramiento de este proceso exigió una reflexión cada vez más intensa y sistemática durante el siglo XX y ha generado conceptos y teorías que configuran el campo disciplinar de la pedagogía (Echeverri 2001). El concepto central de las reflexiones pedagógicas es la formación, fuente de los criterios de elegibilidad y de los principios pedagógicos, pero el concepto de formación no se queda en la formulación abstracta y general, asume matices y formas específicas según cada teoría pedagógica, pues el campo de la pedagogía no está unificado. En él forcejean diferentes concepciones ideológicas y compiten varios enfoques investigativos, como ocurre en las demás disciplinas sociales. En consecuencia cada teoría pedagógica define las metas y el concepto de formación de manera diferente. Igualmente ocurre con los demás criterios que identifican una teoría pedagógica: el concepto de desarrollo, la estructuración de la relación maestro – estudiante, el tipo de experiencias que se proponen para facilitar el logro de las metas de formación y las técnicas y métodos didácticos. Todos estos elementos se definen de manera diferencial según la teoría pedagógica que se esté considerando.

6.3.14 Ruidos: Son los sonidos que, por ser abruptos, estridentes, faltos de regularidad o de ritmo, causan una sensación desagradable o confusa.

6.3.15 Software: Es el conjunto de instrucciones que un ordenador emplea para manipular datos: por ejemplo, un procesador de textos o un videojuego. Estos programas suelen almacenarse y transferirse a la CPU a través del Hardware de la computadora. El software también rige la forma en que se utiliza el hardware, como por ejemplo la forma de recuperar información de un dispositivo de almacenamiento. La interacción entre el hardware de entrada y de salida es controlado por un software llamado BIOS (sigla en inglés Sistema Básico de Entrada/ Salida).

6.3.16 Sonido: Sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire. Las ondas sonoras son esféricas, se propagan siempre al mismo ritmo o frecuencia que la vibración que las originó, excepto en aquellos casos en que el órgano productor del sonido esté en movimiento, y pierden amplitud o intensidad en relación al cuadrado de la distancia. Se aprecian en el sonido tres cualidades distintas que son: tono o altura, intensidad o amplitud, y timbre o característica. El tono o altura de un sonido depende de la frecuencia o número de vibraciones por segundo. La intensidad o amplitud es el volumen con que el sonido afecta a nuestro oído y en realidad, es la amplitud de la onda sonora. Los sonidos muy débiles son inaudibles por falta de sensibilidad auditiva, y los muy fuertes o ruidos muy intensos, producen una sensación dolorosa, pudiendo provocar en ciertos casos la rotura del tímpano. El timbre o característica constituye lo que podríamos denominar personalidad de un sonido, y por ella los identificamos. El sonido puede "conducirse", como ocurría en los antiguos teléfonos acústicos, en los que la palabra se transmitía por un tubo de goma de largo variable; también puede reflejarse si en su desplazamiento libre por el aire u otro medio, encuentran un obstáculo. Cuando la percepción del sonido reflejado es posterior a la del original, sin interferencia entre ambos, tiene efecto el fenómeno denominado eco.

- 6.3.17 Tecnología: Conjunto de los conocimientos propios de un oficio mecánico o arte industrial. Tratado de los términos técnicos. Lenguaje propio de una ciencia o arte.
- 6.3.18 Tercera dimensión y realidad virtual: Dentro de los proyectos de evolución de las páginas Web, quizás sea el referido a la incorporación a la tercera dimensión. Uno de los proyectos que pretenden crear imágenes en 3D es el VRML (siglas en ingles que significan Lenguaje de Modelo de Realidad Virtual). Una de las metas futuras de los desarrolladores del lenguaje VRML es crear mundos de los que puedan encontrarse distintos usuarios e interactuar entre ellos. Este lenguaje permite al usuario desplazarse a su antojo dentro de los que se denomina escenarios virtuales.
- 6.3.19 TIC'S: son las Tecnologías de Información y Comunicaciones para la Enseñanza Básica y Media, que facilitan el manejo de nuevas tecnologías en el ámbito de la educación.

6.3 MARCO LEGAL

6.4.1 La Legislación educativa en el nivel de preescolar

6.4.1.1 Ley General De Educación

Artículo 15: Definición De Educación Preescolar: La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, psicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

Artículo 16: Objetivos Específicos De La Educación Preescolar:

- a. El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía;
- b. El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lectoescritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas.
- c. El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje;
- d. La ubicación espacio – temporal y el ejercicio de la memoria;
- e. El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia;
- f. La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos;

- g. El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social;
- h. La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio,

Artículo 17: Grado Obligatorio: En nivel de educación preescolar comprende, como mínimo, un (1) grado obligatorio en los establecimientos educativos estatales para niños menores de seis (6) años de edad.

En los municipios donde la cobertura del nivel de educación preescolar no sea total, se generalizará el grado de preescolar en todas las instituciones educativas estatales que tengan primer grado de básica, en un plazo de cinco años (5) contados a partir de la vigencia de la presente ley, sin perjuicio de los grados existentes en las instituciones educativas que ofrezcan más de un grado de preescolar.

Artículo 18: ampliación de la atención: El nivel de educación preescolar de tres grados se generalizará en instituciones educativas del Estado o en las instituciones que establezcan programas para la prestación de este servicio, de acuerdo con la programación que determinen las entidades territoriales en sus respectivos planes de desarrollo.

Para tal efecto se tendrá en cuenta que la ampliación de la educación preescolar debe ser gradual a partir del cubrimiento del ochenta por ciento (80%) del grado de obligatorio de preescolar establecido por la Constitución y al menos del ochenta por ciento (80%) de la educación básica para la población entre seis (6) y quince (15) años.

6.4.2 Decreto Numero 2247 Del 11 De Septiembre De 1997

Capítulo I

6.4.2.1 Organización General

Según EL Artículo 1 dice que. La educación preescolar hace parte del servicio público educativo formal y está regulada por la Ley 115 de 1994 y sus normas reglamentarias, especialmente por el Decreto 1860 de 1994, como por lo dispuesto en el presente decreto.

Según EL Artículo 2 dice que. La prestación del servicio público educativo del nivel preescolar se ofrecerá a los educandos de tres (3) a cinco (5) años de edad y comprenderá tres (3) grados así:

Prejardín, dirigido a educandos de tres (3) años de edad.

Jardín, dirigido a educandos de cuarto (4) años de edad.

Transición, dirigido a educandos de cinco (5) años de edad y que corresponde al grado obligatorio constitucional.

Los establecimientos educativos, estatales y privados, que a la fecha de expedición del presente decreto, utilicen denominaciones distintas, deberán ajustarse a lo dispuesto en este artículo.

Parágrafo Primero.- Los establecimientos de educación preescolar deberán garantizar la representación de la comunidad educativa, en la dirección de la institución, de conformidad con lo dispuesto en la Constitución Política y la ley.

Parágrafo Segundo.- En la determinación del número de educandos por curso, deberá garantizarse la atención personalizada de los mismos.

Según EL Artículo 6 dice que. Las instituciones educativas, estatales y privadas, podrán admitir, en el grado de la educación básica correspondiente, a los educandos de seis (6) años o más que no hayan cursado el Grado de Transición, de acuerdo con su desarrollo y con los logros que hubiese alcanzado, según lo establecido en el proyecto educativo institucional.

Según EL Artículo 7 dice que. En ningún caso los establecimientos educativos que presten el servicio público de preescolar, podrán establecer como prerequisite para el ingreso de un educando al Grado de Transición, que éste hubiere cursado previamente, los grados de Prejardín y Jardín.

Según EL Artículo 8 dice que. El ingreso a cualquiera de los grados de la educación preescolar no estará sujeto a ningún tipo de prueba de admisión o examen psicológico o de conocimientos, o a consideraciones de raza, sexo, religión, condición física o mental. El manual de convivencia establecerá los mecanismos de asignación de cupos, ajustándose estrictamente a lo dispuesto en este artículo.

Según EL Artículo 10 dice que. En el nivel de educación preescolar no se reprobaban grados ni actividades. Los educandos avanzarán en el proceso educativo, según sus capacidades y aptitudes personales.

Para tal efecto, las instituciones educativas diseñarán mecanismos de evaluación cualitativa, cuyo resultado, se expresará en informes descriptivos que les permitan a los docentes y a los padres de familia, apreciar el avance en la formación integral del educando, las circunstancias que no favorecen el desarrollo de procesos y las acciones necesarias para superarlas.

6.4.3.1 Orientaciones Curriculares

Según El Artículo 11 dice que: Son principios de la educación preescolar:

a. Integralidad. Reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural.

b. Participación. Reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece, y para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso personal y grupal.

c. Lúdica. Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla

habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Asimismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.

Según El Artículo 12 Dice Que: El currículo del nivel preescolar se concibe como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica, que integra los objetivos establecidos por el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 y debe permitir continuidad y articulación con los procesos y estrategias pedagógicas de la educación básica.

Los procesos curriculares se desarrollan mediante la ejecución de proyectos lúdico-pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano, corporal, cognitivo, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa; los ritmos de aprendizaje, las necesidades de aquellos menores con limitaciones o con capacidades, lingüísticas y ambientales de cada región y comunidad.²⁷

Según El Artículo 13 Dice que: Para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdicos- pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices:

La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.

La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar; experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.

²⁷ MEN

La Creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores.

La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.

El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interrelaciones del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes.

La utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos.

Según El Artículo 16 Dice Que: Los lineamientos generales de los procesos curriculares y los indicadores de logro, para los distintos grados del nivel de educación de preescolar, serán los que señale el Ministerio de Educación Nacional, de conformidad con lo establecido en la Ley 115 de 1994.

Según El Artículo 17 Dice Que: Los establecimientos educativos que ofrezcan el nivel de preescolar deberán establecer mecanismos que posibiliten la vinculación de la familia y la comunidad en las actividades cotidianas y su integración en el proceso educativo.

Según El Artículo 20 Dice Que: Las instituciones educativas estatales que estén en condiciones de ofrecer además del Grado de Transición, los grados de Prejardín y Jardín, podrán hacerlo, siempre y cuando cuenten con la

correspondiente autorización oficial y su implantación se realice de conformidad con lo dispuesto en el correspondiente plan de desarrollo educativo territorial.²⁸

²⁸ MEN

6.5. MARCO DE ANTECEDENTES

Aldo Bemol (programa - taller musical - flash): programa cuya finalidad es identificar alturas, y duración de sonidos

EarMaster.com - Ear Training Software: su finalidad es educar el oído melódica, armónica y rítmicamente

Software Musical - Best Total Prices At NexTag.com!

Software Musical-Compare Prices & Find the Best Deal Here!

Curso de Ingles Multimedia: se utiliza este recurso como parte de la organización del programa en multimedia. Este programa está orientado a la práctica del idioma Ingles.

7 DISEÑO METODOLOGICO DE INVESTIGACIÓN

7.2 ENFOQUE: Investigación Acción (IA)

- Investigación de la Acción
- Investigación para la Acción
- Investigación a través de la Acción

PARADIGMA: Crítico Social, beneficiar a la comunidad del Jardín Infantil Genios del Mañana con el aprovechamiento de un material didáctico en multimedia para la iniciación de enseñanza musical

TÉCNICAS DE RECOLECCION DE INFORMACIÓN

OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

Pasiva

Activa

ETREVISTAS

Abiertas

No Estructuradas

LLUVIA DE IDEA POR TARJETAS

DIARIO DE CAMPO

ESTRATEGIAS Y HERRAMIENTAS PARA ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

Categorización Deductiva E Inductiva

8. PERSONAS QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO.

8.1 Luis Alfonso Caicedo

8.2 Mariela Flores

8.3 José Guerrero Mora

8.4 Álvaro Zambrano

8.5 Bárbara Mora

8.6 Jaime Eduardo Enriquez

8.9 Diego Morales

8.10 Elvia Miriam Ordóñez Ordóñez

8.11 Jhon Granda Paz

8.12 Wilson Morán

9. RECURSOS DISPONIBLES

9.1 Libros sobre Metodología Y Pedagogía en Preescolar

9.2 Programa de animación “Flash”

9.3 Revistas de Métodos Musicales para niños

9.4 Papel y lapicero

9.5 Computador, servicio de Internet

9.6 Tinta de computador

9.7 Sonidos WAV, de animales e instrumentos musicales

9.8 Programas de Computador para modificar o editar sonidos y textos hablados: Vegas y Cool Edit

9.9 CD'S de:

Grupos Musicales: Conjuntos de Cámara, Orquesta Sinfónica, Banda.

Solistas.

Didácticos sobre Ritmos de Instrumentos de Percusión utilizados en la Costa Atlántica, Ritmos de Tiple y Guitarra e Instrumentos del Folclore Andino.

Cuentos.

9.10 Casetes que contienen cuentos, sonidos de animales e instrumentos musicales

9.11 Guías de imágenes de animales e instrumentos musicales.

9.12 Videos musicales y películas en:

DVD

VCD

VH

9.13 Estudiantes

9.14 Profesores

Tabla No 1 Cronograma No 1

CRONOGRAMA PROYECTO DE INVESTIGACIÓN SOFTWARE MUSICAL PARA NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR																		
OBJETIVOS	ESTRATEGIAS	ACCIONES	TIEMPO DEL PROCESO INVESTIGATIVO												RECURSOS	OBSERVACIONES		
			2003						2004									
			Marz	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Mar	Abril	May	Ago	Sep	Oct			Nov	Dici
Recolectar información sobre educación musical en grado preescolar	Recolección de Información	Observación Pasiva y Participante; lluvia de ideas por tarjetas; entrevistas estructuradas y a grupos focales; lectura de textos.		X		X	X	X						X	X		Maestro, Estudiantes, Papel, Lapicero, Guías, Textos, Internet, CD'S, Cassettes, Programas de computador (software para niños) Recursos Multimediales (videos musicales y películas, software)	Del periodo A del 2003 al periodo A del 2004 se recolectó información en el
				X	X	X		X	X			X	X	X	X			
			X			X	X			X			X	X	X			
			X	X		X	X		X				X	X	X			
Analizar la información que se halla logrado recolectar	Análisis de Información	Por Categoría de Deducción Inducción									X						Papel , Textos Internet, lapicero y computador	Jardin Infantil Genios del Mañana. Del periodo B del 2004 al periodo A del 2005 se recolectó información con el
										X								
								X		X								
								X		X								
Creación del Recurso Didáctico de Iniciación Musical en Multimedia	Plantear y Formular el Problema; Diseño del Programa	Redacción y Síntesis											X	X	X	X	Programas : Flash 8, flashmx, vegas, acid, cool edit pro, internet, guías, textos, estudio de grabación, cassettes de video, Cds,softwares, musica en video y audio; sonidos wav.s.cdsrw, dvd CPU, (computador), Estudiantes, Docentes, cdsrw, cds, papel, lapices o lapiceros	del 2005 se recolectó información con el preescolar del Liceo de la Universidad de Nariño. De Octubre a Diciembre del 2005
												X	X	X	X			
												X	X	X				
												X	X	X				
Aplicación del Recurso Didáctico de Iniciación Musical en Multimedia	Resultados de recolección de información	Observación Pasiva, Moderada, Activa; entrevistas estructuradas y a grupos focales; Encuestas.															computador, papel, acesor, docentes, textos, Cds, cartuchos de computador.	se recogió información en instituto artístico, Encontrarte.
Análisis del Recurso Didáctico de Iniciación Musical en Multimedia	Análisis de Información	por Categoría de Deducción Inducción y Redacción y Síntesis															computador, papel, acesor, docentes, textos, Cds, cartuchos de computador.	se recogió información en instituto artístico, Encontrarte.

Tabla No 2 Cronograma No 2

CRONOGRAMA PROYECTO DE INVESTIGACIÓN SOFTWARE MUSICAL PARA NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR																				
OBJETIVOS	ESTRATEGIAS	ACCIONES	TIEMPO DEL PROCESO INVESTIGATIVO																RECURSOS	OBSERVACIONES
			2005										2006							
			Ene	Feb	Mar	Abril	Ago	Sep	Oct	Nov	Dici	Ene	Feb	Mar	Abril	May	Jun	Julio		
Recolectar información sobre educación musical en grado preescolar	Recolección de Información	Observación Pasiva y Participante; lluvia de ideas por tarjetas; entrevistas estructuradas y a grupos focales; textos.		X	X													Maestro, Estudiantes, Papel, Lapicero, Guias, Textos, Internet, CD'S, Cassettes, Programas de computador (software para niños) Recursos Multimediales (videos musicales y películas, software)	Del periodo A del 2003 al periodo A del 2004 se recolectó información en el Jardín Infantil Genios del Mañana. Del periodo B del 2004 al periodo A del 2005 se recolectó información con el preescolar del Liceo de la Universidad de Nariño. De Octubre a Diciembre del 2005 se recogió información en instituto artístico, Encontrarte.	
			X	X	X				X	X	X									
			X	X	X															
			X	X					X	X										
Analizar la información que se halla logrado recolectar	Análisis de Información	Por Categoría de Deducción Inducción				X												Papel , Textos Internet, lapicero y coputador		
						X					X									
Creación del Recurso Didáctico de Iniciación Musical en Multimedia	Plantear y Formular el Problema; Diseño del Programa	Redacción y Síntesis		X	X	X		X	X	X	X		X	X	X			Programas : Flash 8, flashmx, vegas, acid, cool edit pro, internet, guias, textos, estudio de grabación, cassettes de video, Cds,softwares, musica en video y audio; sonidos wavs.cdsrw, dvd		
				X	X			X	X	X			X	X	X					
			X	X	X		X	X	X	X		X	X	X	X					
			X	X	X		X	X	X	X		X	X	X	X					
Aplicación del del Recurso Didáctico de Iniciación Musical en Multimedia	Resultados de recolección de información	Observación Pasiva, Moderada, Activa; entrevistas estructuradas y a grupos focales; Encuestas.														X	X	CPU, (computador), Estudiantes, Docentes, cdsrw, cds, papel, lapices o lapiceros		
															X	X				
																X				
																X				
Análisis el la aplicación del Recurso Didáctico de Iniciación Musical en Multimedia	Análisis de Información	por Categoría de Deducción Inducción y Redacción y Síntesis														X	XX	computador, papel, acesor, docentes, textos, Cds, cartuchos de computador.		
																X				
																X				
																X				

CUADRO CATEGORÍA

Tabla No 3 Cuadro De Categoría

CATEGORÍA: CONTEXTO FÍSICO ORGANIZATIVO Y SOCIAL DEL PLANTEL EDUCATIVO	TÉCNICA: OBSERVACIÓN PARTICIPANTE. ENTREVISTA ABIERTA
SUBCATEGORÍAS	FUENTE: ESTUDIANTES, MAESTROS Y DIRECTIVOS DEL JARDÍN INFANTIL GENIOS DEL MAÑANA
Integrantes del Jardín Infantil Genios del Mañana (JIGM)	Marzo 19 del 2003 Entrevista a: Administrador (Ricardo Erazo) del centro educativo o “Jardín Infantil Genios del Mañana ¿Cuántos profesores hay y en que son especializados? R/ En este Jardín se encuentran tres profesoras que son: • Gloria es Normalista y maneja el área de Jardín • Miran Ordóñez es tecnóloga en educación preescolar y licenciada en le mismo área, ella es la Directora en el Jardín. • Angie es bachiller y está asesorada por una auxiliar docente, ella trabaja con el nivel de párvulos. • Ema es licenciada en idiomas y trabaja con Prejardín.

Nivel Educativo	¿Cuántos niveles hay y cuantos niños se encuentran en cada nivel? R/ Hay tres niveles 1) Párvulos: En este curso hay 6 niños de edades de 2 a 3 años. 2) Prejardín: En el curso hay 12 niños de la edad de 3 a 4 años. 3) Jardín: Son niños de la edad de 4 a 5 años. ¿Qué aprende el niño en cada uno de estos niveles? R/ Párvulos: Aquí el niño entra a socializarse en grupos, diferente al núcleo de entorno familiar. Prejardín: En esta etapa el niño tiene más facilidad de integración y fluidez, tiene atención en las diferentes actividades que propone el docente. Son preescritotes y prematemáticos, aquí se inician con el desarrollo de la lógica. Se inicia el conocimiento de los colores. Jardín: En este nivel hay 20 niños. Estos niños tienen un aprendizaje cercano a la transición, alcanzan a manejar los colores, las figuras geométricas, los trazos, las letras, saben sobre la orientación (adelante, atrás, derecha, izquierda), tienen nociones básicas de ingles y computadoras, tienen nociones de comportamiento y responsabilidad.
------------------------	--

Ubicación Espacial del JIGM	Ordóñez y Ricardo Erazo) y desde ese tiempo el Jardín ha estado funcionando en el barrio el Prado. ¿Los profesores trabajan con diarios de campo? R/ si cada profesor lleva un diario de campo. 26 de Marzo del 2003 El espacio del centro educativo o Jardín Infantil no es muy amplio, ya que está ubicado en una casa. Este jardín posee tres cursos, la dirección, donde encontramos todo el material didáctico con que trabaja el jardín y la biblioteca; dos baños, una cocina, y dos patios pequeños. En el patio trasero encontramos un resbaladero adecuado para los niños y en el patio interior hay una cama de pelotas con juguetes y pelotas. El lugar, aunque es pequeño, es acogedor, tanto para las personas que trabajan en el como para los niños, pues cada curso está bien organizado, está adornado con dibujos, con muñequitos, y cada curso posee un material según el nivel que sea asignado (párvulos, prejardín y jardín). Hay un computador en el grado Prejardín y otro en Jardín. En la dirección hay material de cuentos, videos, casetes, libros, CD's, hay material musical pero no ha sido muy bien utilizado, pues no hay conocimiento musical en ninguno de los docentes. 2 de abril del 2003 Este día se entró a realizar una observación pasiva a nivel de párvulos, en este nivel encontramos a 3 niños y 3 niñas.
--	--

Desarrollo de clases	La profesora Angie pregunta el nombre de cada uno de los niños, ellos demuestran timidez, la profesora los intimida más diciendo (¡ha estos niños ni tienen nombre!, ¿no saben su nombre?, ¡ay no!). Cuando ve que nadie responde ella dice el nombre de todos sus estudiantes. Camila es una de las niñas más “despierta” del grupo y como ya termino de realizar la actividad que le había puesto a hacer la profesora, que era el de montar un armable, se dedica a dar vueltas en el curso, a mirar y a tocar todo lo que hay a su alrededor, siempre está fuera de su puesto. La profesora para tenerla entretenida y hacer que no inquiete a sus compañeros, la pone a hacer bolitas de papel, de esta manera no distrae a sus compañeros y los deja que terminen de realizar su actividad, que es poner las piezas de un armable de la manera correcta, ellos no saben como hacer para que la piezas encajen la una con la otra. Sacan y meten piezas que no corresponden con la figura, se quitan entre ellos las piezas para ver si alguna de las de sus compañeros encaja en su armable y no les da resultado, como ya no saben que hacer con los armables, comienzan a jugar con las fichas, ya que les es más divertido que tratar de encajarlas en los palitos donde va metida cada ficha, después se tiran las fichas y la docente cambia de actividad. Al parecer la confusión de los niños es por que las fichas de los armables tienen diferente forma, pues en algunos armables las fichas son planas y en otros las fichas tienen curvas por alguno de sus lados, los niños no tienen en cuenta la figura o el dibujo, si no la forma de las fichas. Después de tanto esfuerzo por parte de los niños, intentan hacer que las figuras encajen a la fuerza, golpeando las fichas para ver si entraban, la profesora dice que va a cambiar de actividad y les ayuda a armar las
----------------------	--

	figuras, sin explicarles el ¿Cómo se pueden armar? O ¿De que manera? En todo este transcurso la profesora ha salido más de cuatro veces de su salón, al parecer no puede controlar su clase. Los niños reconocen dos figuras geométricas que son el cuadrado y el círculo. La profesora pregunta a sus estudiantes los colores; como los niños no responden les da opciones (azul, amarillo o rojo), tampoco responden, y la profesora dice (¡ah! ¿No saben que color es?). En un momento los niños se ponen inquietos, la profesora vuelve a salir del salón, y los deja a mi cuidado; comienzan a jugar entre todos. Camila sale constantemente del salón preguntando por la abuela, viene hasta mi me mira y se devuelve a la puerta. Al regresar la profesora les dice, (hay que decirles al papá y a la mamá que se están portando mal y que los dejen aquí en el jardín encerrados), ellos no hacen caso y siguen molestando, entonces la profesora les dice: (bueno el que se quede en su puesto le doy un pañito para que se limpie la cara). Después de limpiarse la cara botan el pañito al basurero y se ubican en sus puestos; colocan sus delantales detrás de sus sillas. En ese momento ya saben que van a salir y siguen sentados en sus puestos en silencio. Mientras esperan que lleguen sus padres a recogerlos les ponen música infantil. Minutos mas tarde, al notar la demora de sus padres Camilo y Sebastián comienzan a jugar dentro del salón, los demás esperan afuera; tiran las sillas, corren, se empujan, juegan a ser luchadores, hacen de todo para llamar la atención; hay expresiones que se les entienden muy bien, como (yo soy GOKU), y otras que no, pues las pronuncian muy rápido y al
--	--

	reír no se les entiende. Todavía se escucha niños que hablan a “media lengua”, no pronuncian bien algunas palabras. La profesora Angie se sabe los nombres de los padres de familia. 9 de abril del 2003 La actividad que se realiza en Prejardín este día es escuchar un cuento. Primero la profesora me presenta ante los niños y les explica el porque estoy en su clase, les comenta que soy una persona que viene a ver como son sus clases. Algunos niños dicen sus nombres sin ninguna dificultad, otros lo hacen con la ayuda de su profesora. Hay matriculados nueve niños en este curso. La actividad que realizan es la de escuchar, mediante un casete, el cuento “La Caperucita Roja”; al parecer los niños ya han escuchado el cuento y lo identifican. La profesora detiene el casete en cada frase o parte de la historia y realiza preguntas que van de acuerdo con la parte de la historia que se hizo escuchar, como por ejemplo: ¿Cómo le decían a la niña?, R/ Caperucita Roja; ¿A quién encontró en el bosque Caperucita Roja? R/ Al lobo feroz. Así, en cada frase la profesora detenía el casete y preguntaba, lo retrocedía y comprobaba si la respuesta era correcta y efectivamente la mayoría de veces los niños acertaban en las respuestas. Al trabajar de esta manera los cuentos, se desarrolla la atención de una manera adecuada y da buenos resultados. Además de esto la profesora, hace que los niños imiten a los personajes del cuento, ella les pregunta, como hacen los lobos, y ellos lo imitan, tanto en la parte del sonido que producen como en la parte gestual o corporal. Identifican a los personajes en láminas.
--	--

Integrantes del JIGM	Se observa que la profesora tiene una buena preparación y con un solo material, trabaja muchas cosas con los niños, es muy recursiva, además mantiene al niño entretenido en toda la clase, nadie se le aburre y todos trabajan muy bien. Los niños saben quitar su delantal sin ayuda, para salir a esperar a que vengan a recogerlos sus padres. Se organizan en hilera o como dice la profesora en tren. 23 de abril del 2003 ✓ ¿En el Jardín Genios del Mañana cuantos niños hay y que edades tienen? R/ Hay treinta y ocho niños, diecinueve en Jardín, doce en Prejardín y seis en párvulos, ellos se encuentran entre las edades de 2 a 5 años. Si usted enseñara música en determinados grados, ¿Cuál sería su objetivo? R/ que la música sea parte importante del aprendizaje cognitivo, comunicativo, corporal, estético, ético, integrado con el desarrollo de aptitudes y valores. Es muy importante que los niños se familiaricen con la música identificando sonidos, tanto del ambiente como de la parte instrumental netamente musical; que mediante la música, el niño sepa expresar sus sentimientos dejando los miedos a un lado y también por medio de ella, amplíe su conocimiento. En general, ¿Cuál es el estrato en que viven los niños y que desempeño laboral tienen sus padres?
Nivel Educativo	

Estrato Social	R/ La mayoría de niños son de estrato medio. Por lo general, las madres son amas de casa y los padres son los que trabajan en labores como: cajeros en los bancos, trabajos en la fiscalía, abogados, policías, vendedores, negociantes independientes, psicólogos, diseñadores, secretarias, zapateros, un disco mano y una peluquera; existe un buen número de negociantes, un padre de familia tiene un taller de mecánica. Algunos niños son ayudados por sus abuelos (guiados). 14 de Mayo 2003
Material Didáctico	En este día se averigua el material que utilizan en el jardín. En el material encontramos libros y CD's Gentle Persuasion The Sounds of Nature A day on the farm Mi Primera Aventura Con La Lectura (para niños de edades de 3 a 7 años) Aprendo a Leer Mi Primera Aventura Matemática – Contar y Agrupar (para niños de edades de 3 a 5 años). Gran Serie Multimedia, Mi Primera Aventura Del Saber Enciclopedia Infantil OMNIA JUNIOR (Planeta de Agostini) (para niños de 4 años).

Integrantes del JIGM	Aprender A Colorear (para niños de 4 años). Crear Tus Cuentos (para niños de 4 años). Aprender A Escribir (para niños de 4 años). Cantando y contando a Rafael Pombo Canciones Infantiles Volumen 3 (Klim). Fiesta Infantil (Colgate) Escarcha Fiesta Infantil (Bananas en Pijamas) Atlas tomo uno y dos Fotos Enciclopedia Encarta CD 1 21 de Abril del 2004. En el jardín Infantil genios del mañana están matriculados de 32 estudiantes identificados y organizados Grado Párvulos: Erazo Ordóñez Juan Manuel, Huertas Arciniegas Verónica Sofía, Martines Santa Cruz Yara Leny, Murillo Tonguino Lesly Nicoll, Rodríguez Solarte Samanta Daniela, Sánchez Bolaños David Sebastián, Figueroa Enríquez Lía Mariana, José Antonio Villalba Hidalgo y
----------------------	--

Trabajo con Multimedia desarrollado por Miriam Ordóñez	Claudia Cerón. Su Profesora es Sandra Cevallos: normalista superior con énfasis en Ciencias Naturales, Educación Ambiental, con licencia para trabajar en básica primaria y preescolar. Grado Prejardín: Johann Sebastián Pérez, Juan Sebastián Gonzáles, Diana Sofía Enríquez, Erica Marcela Pérez, Daniela Erazo, Kevin Benavides, Camilo Andrés Villota, Ángela Camila Ágreda. Su profesora es Sonia Ester Bolaños: Tecnóloga en Educación preescolar. Grado Jardín: Freddy Homero, Benavides Córdoba Cristian Santiago, Benavides Sanguino David Alejandro, Delgado Obando Nicolás, Del Hierro Narváez Juan Daniel, Huertas Arsiniegas Oscar Duvan, Narváez Madroñero Cristian Andrés, Moncayo Díaz Carlos Eduardo, Ordóñez Cerón David Alejandro, Ortega Gómez Juan Carlos, Piasini Benavides Laura María, Román Narváez Ángela Gabriela, Villalba Ordóñez Javier Nicolás. Su profesora es Gloria Tatalchá: Normalista. 11 de Marzo del 2004 En esta temporada solo se trata observar como los niños del Jardín están utilizando las diferentes Multimedia que tiene el Centro Educativo “Jardín Infantil Genios del Mañana” Como la propuesta va enfocada hacia el trabajo de iniciación musical en Multimedia, se realiza una observación pasiva del modo como trabajan los niños en el uso de otros software's como son en el reconocimiento de figuras geométricas, letras, colores, objetos, lugares, etc. En el momento la profesora está dando una clase de
---	---

	matemáticas y trabaja con los niños en un programa donde el niño debe identificar las figuras geométricas, el investigador se queda con los niños como un guía de cómo se debe manejar el Mouse del computador pero no se involucra en el trabajo que ellos están realizando pues no es su fin. Los niños se divierten mucho al manejar el computador y de igual forma, aprenden con mucha facilidad; si en alguna de las pruebas que tiene el programa, la respuesta no es correcta los niños tienen la oportunidad de volver a repetir la prueba, hasta dar con la respuesta correcta, así el niño no se sentirá defraudado. Hay un solo niño que sabe manejar el Mouse a la perfección, pero los demás necesitan que alguien les ayude a manejarlo y a dar clic en el lugar adecuado. Según Miriam el niño que esta más avanzado en el manejo del computador es por que su padre es ingeniero y le enseña muchas cosas sobre éste tema y le dedica tiempo. Para otros niños es muy difícil manipular el Mouse; debido a la posición económica de sus padres no les es posible disponer de un computador en sus casas, otros que aunque si tienen computador, sus padres no les dedican el tiempo necesario; pero lo saben manejar un poco mejor que los que no tienen. Con los niños se observó otros programas en multimedia, no con dedicación, muchos de los cuales no se han trabajado, pues los niños no saben cual es el fin de cada programa. Lo que más llama la atención en el niño son los retos que ponen en cada programa: identificar figuras, algo que le exige interactuar con el computador. El niño tiene que dar una respuesta a una pregunta que le realicen y el dar la respuesta en forma de juego; le llama mucho la atención averiguar que es lo que hay detrás de algo. Les encanta descubrir.
--	---

CATEGORÍA: FORMACIÓN MUSICAL	TÉCNICA: OBSERVACIÓN PARTICIPANTE ACTIVA
SUBCATEGORÍA	FUENTE: ESTUDIANTES Y MAESTROS DEL JARDÍN INFANTIL GENIOS DEL MAÑANA
Formación Rítmica (pulso) y auditiva (duración y el timbre)	9 de Septiembre del 2003 Se observa el nivel musical que tienen los niños en cada grado. En el nivel de párvulos se inicia a trabajar con el pulso, llevando e ritmo con los pies. Al inicio de la dinámica se observa un poco de arritmia en los niños; cuando van percibiendo el sonido o el zapateo, todos comienzan a realizar el ejercicio bien, ya no se escuchan diferencias del pulso, se escucha un solo zapateo por cada tiempo. Para ellos es como un juego, esto se logra gracias la material de ritmo de Dalcroze, quien toma el ritmo como algo natural, así, el niño disfruta de realizar el ejercicio y siente que lo hace muy bien. Al ver que los niños se cansan con la actividad, se la cambia por el reconocimiento de algunos instrumentos musicales que posee el Jardín Infantil. Primero se hace ver cada uno de los instrumentos, luego se les dice el nombre de cada uno y su sonido correspondiente. Solo se utiliza 5 instrumentos diferentes que son, la flauta dulce, la pandereta, una corneta de juguete, un métalo fono y un saxofón. Primero se hace sonar el instrumento y ellos dicen el nombre viendo el instrumento, luego se les tapa a uno por uno los ojos y se les hace reconocer primero las voces de sus compañeros, luego los instrumentos musicales y a nombrados. Algunos niños reconocen las voces de sus compañeros, de igual manera los niños apenas se están reconociendo por sus nombres, pero al trabajar con los instrumentos, realizando una introducción sobre el nombre y como suena cada uno
Formación auditiva, rítmica (Crear atención)	

Formación Auditiva	de ellos, la mayoría de niños reconocen el sonido del instrumento que está sonando. Con esta actividad podemos darnos cuenta que los niños asimilan, con buenos resultados, el conocimiento porque toman las actividades como si fueran un juego y se divierten mucho desarrollándolas. 17 de septiembre 2003 Se realiza el trabajo con Nivel Prejardín en la Actividad de un cuento Llamado La Sirenita. El niño reconoce y presta atención al cuento, hablan sobre la película. El cuento es un material en CD. Prestan Atención hasta cierta parte y saben cuales son los personajes que hay en la historia y les llama la atención pero se aburren; así que se les hace escuchar un tema del cuento y algunos empiezan a bailar en sus puestos y les gusta mucho el tema musical. Se cambia de actividad y se para trabajar un poco la parte rítmica involucrando a todos los niños. Primero se trabaja con las palmas, para que todos hagan el mismo ritmo y trabajen lo que es pulso. Aquí se mira que algunos niños se adelantan o se atrasan en el tiempo. También se trabajó con unas pelotas, haciendo que los niños se las pasen de mano a mano. Se inicia con un tiempo lento, pero sigue observándose el desfase en el tiempo; como no pueden lograr realizar bien la actividad se cansan y vuelven todo un desorden, pues se comienzan a tirar las pelotas entre ellos, y en ese momento hay que terminar la actividad. 24 de Septiembre 2003 Se realiza el trabajo con niños de Jardín. Se lleva a la clase
--------------------	--

Reconocimiento de Instrumentos musicales existentes en el Jardín	los instrumentos musicales que tiene el Jardín Infantil, se los pasa a los niños y ellos demuestran tener conocimiento de alguno de los instrumentos como son la flauta dulce y la pandereta. Después de hacer éste reconocimiento, se identifica el nombre de cada instrumento y se les hace manipularlo libremente. Luego se da orientaciones acerca de la forma correcta de coger cada instrumento y como se debe tocar. Cuando se realiza al primera Actividad de cómo ellos tocarían los instrumentos, se divierten mucho haciéndolo a su manera. Se observa que uno de los niños coge como debe ser la flauta, al parecer tuvieron un profesor que les enseñó a coger algunas posiciones de la flauta dulce, pero al tocarla se les olvidaba tapar bien los huecos y tocan como mejor les parece, de la forma más sencilla o cómoda. Al enseñarles el cómo se coge cada instrumento y cómo se debe tocar, les causa un poco de aburrimiento y les parece muy complicado. Por el tiempo disponible que tiene el investigador solo se trabajaba en el Jardín Infantil Genios del Mañana una vez por semana, dividiendo en dos grupos los niños. El grupo más pequeño era el de grado Jardín pues solo habían seis niños. Al analizar a los grupos se unió al grado de Prejardín y Jardín. Se trabajó con Párvulos a parte, ya que los niños más pequeños apenas inician su proceso de aprendizaje, pues es su primera exposición al conocimiento a parte del saber previo que ya poseen. 1 de Octubre del 2003 Se trabaja con Párvulos, nuevamente en el reconocimiento, de los Instrumentos musicales que tiene el Jardín Infantil. Se inicia con algunas indicaciones antes de repartir los instrumentos; se les orienta no tocar los instrumentos
Formación Auditiva (timbre, intensidad y altura)	

	hasta que se de la orden o se diga lo que hay que hacer con cada uno de ellos. Se les dice que si no obedecen se les quitará el instrumento y que no podrán trabajar en la actividad. Se reparten los instrumentos. Algunos niños no se controlan su curiosidad e inician a tocar el instrumento; entonces se quitan los instrumentos a todos los niños, pues un solo niño que haga sonar el instrumento, motivará a los demás a hacer lo mismo; el (In = Investigador: Isabel Cristina Ordóñez Muñoz) insiste en que no deben tocar el instrumento hasta que no se de la orden. Los niños cumplen las indicaciones; entonces vuelvo a pasar los instrumentos y se dice que los ubiquen en la parte trasera de sus puestos y pongan atención a lo que se hará, les cuesta mucho hacer lo que se les dice, pero al final lo hacen. Se explica lo que es una sonido piano o sea con volumen bajo y forte, un sonido con volumen alto, se hace la dinámica con las voces, entonces se les dice que cuando el (In) diga piano ellos van a hacer sonidos a un bajo volumen y cuando el (In) diga forte van a gritar. Al principio los niños no entienden y se les pone un ejemplo, ellos lo asimilan con facilidad. Este mismo ejercicio se aplica con los instrumentos, ya que los niños están inquietos por tocar los instrumentos, al decir que vamos hacer el ejercicio con los instrumentos todos se afanan por tocar el instrumento y solo producen un solo ruido, se debió alzar un poco la voz para que ellos puedan escuchar las orientaciones a seguir, si algunos niños no querían obedecer se les quitaba el instrumento, y cuando ya se realizaba la actividad se lo devolvía. Al realizar la actividad con los instrumentos, les dio dificultad, pero al repetir la actividad varias veces, los niños la asimilan con buenos resultados. Luego se clasifican los instrumentos: a) Vientos: están las flautas dulces, las cornetas en forma de trompeta.
--	--

Formación Rítmica (pulso)	b) Percusión: están las panderetas y los dos xilófonos. Posteriormente se ubica a los niños que tienen los instrumentos de viento en un lado y la percusión en el otro lado del aula; se nombra alguno de los dos tipos de instrumentos y ellos lo deben hacer sonar, Se les dificulta un poco, pero con un poco más de práctica van dándose cuenta, de quienes deben y no deben tocar. En el transcurso de la dinámica, aún se observaba que algunos de los niños se confundían, pero las equivocaciones eran menos y lo aciertos sobresalían. Después se trabajo en la clasificación de instrumentos o sea: flautas dulces, cornetas, panderetas y xilófonos. Se realiza la misma operación ubicar a los niños según el instrumento que tengan en sus manos. El ejercicio se torna complicado y la concentración del niño debe ser mayor. Hay niños que realizan bien la actividad, pero son muy pocos, por esta razón comienzan a cansarse y ya no quieren realizar la actividad como debe ser y de nuevo inician el ruido de instrumentos, se les dice que cambien de instrumentos y se trabaja en la exploración de todos lo instrumentos para que el niño aún se sienta motivado, lo malo del cambio de instrumentos es que ha todos les llama la atención el xilófono, entonces comienzan a pelearse por el instrumento y uno de los niños comienza a llorar. La única solución fue quitar todos los instrumentos y trabajar en la parte de ritmo con lo del zapateo y lo hicieron bien, ya no se escuchaba tanta arritmia como la primera vez. 15 de Octubre del 2003 Se realiza el trabajo con grado Prejardín y Jardín. Se trabaja el ritmo de una forma más avanzada, ya que su
--------------------------------------	--

Formación Rítmica (pulso, tiempo, velocidad)	concentración es mayor. Se realiza una actividad con el fin de desarrollar sus habilidades. Se lleva a los niños a la sala de juegos y se los hace entrar en la cama de pelotas. Se ubica a los niños de tal forma que queden uno frente a otro, y se explica lo que se va a hacer. Cada niño tira una pelota al compañero del frente y este debe devolvérsela. El ejercicio da resultado, pero con algunos niños hay que ser paciente para que no sientan que no pueden hacerlo; entonces se realiza el trabajo de otra forma: cada pareja de niños va a tirar la pelota según la orden que se les da. Primera y segunda vez lo hacen bien, pero luego de un momento comienzan a tirarse entre ellos las pelotas, buscando solo golpear a sus compañeros, comprometiendo erradamente el fin de la actividad; así que para que no se golpeen, se ubica a los niños de un solo lado y se les da la orden que uno por uno vaya tirando una pelota hacia el lado en que el (In) se encuentra, cambiando siempre de posición para ver si el niño tiene buena ubicación. Como siempre, la actividad inicia bien, pero esta vez solo hay un niño que al parecer es el más inquieto de todos y todo le parece muy fácil de hacer entonces se aburre rápido de la actividad y siempre piensa en hacer algo diferente; entonces llevo a los niños al salón a realizar actividades de dibujar, mediante guías, el instrumento musical que más les llame la atención: Me dedico a trabajar con el niño; observo que es un niño que lleva muy bien lo que es el ritmo y el tiempo pues le pongo a hacer algunos ejercicios con las pelotas de pasar dándole un tiempo determinado y lo hace sin dificultades, tiene buena ubicación del espacio. Regresamos al curso con algunas pelotas, las repartimos una para cada niño, y volvemos a trabajar el ritmo, haciendo que se pasen las pelotas de mano a mano. Este ejercicio se les dificulta un
---	---

Formación Rítmica (pulso, tiempo: fuerte y débil; métrica, duración)	poco pues no las pasan con el tiempo que se ha indicado, entonces comienzan a tirarse entre ellos las pelotas y de nuevo hay que quitárselas. Se dan órdenes de no tirarse las pelotas los unos a los otros, y se vuelve a intentar realizar la actividad, todos obedecen y cuando hacen la actividad a un tiempo lento la realizan bien pero cuando se aumenta un poco la velocidad del tiempo los niños vuelven a tirarse las pelotas, pero no entre ellos, sino por el afán de realizar bien el ejercicio, comienzan a tirar las pelotas de un lado para otro, hasta que las pelotas quedan todas en el suelo a un lado del salón. 22 de Octubre del 2003 Se realiza el trabajo en grado Párvulos. Acatando la sugerencia de la directora del Jardín, se trabajo con los mas pequeños en el ensayo de una marcha, para poder llevarlos en un desfile que estaba planeando el Jardín por el día de los niños (31 de Octubre), pues los niños iban disfrazados por la calle, con el acompañamiento de una banda de guerra de la policía. En esta ocasión la mayoría de las clases no siempre tenían como objetivo el reconocimiento del sonido, sino también trabajar lo que tiene que ver con la parte rítmica. El sentir el ritmo como algo muy natural como es el hecho de caminar, afinando el pulso y las velocidades con que funcione la actividad rítmica. Se inicia con un pulso utilizando el zapateo estando los niños cada uno en sus puestos, si se siente que los niños no responden al mismo tiempo, se les hace cerrar los ojos y todos van sintiendo el pulso y el tiempo; después de repetir el ejercicio varias veces, se los hace poner de pie y caminar según el golpe de la pandereta. Inicia con un tiempo lento; entonces los niños
---	---

	deben ir caminando a un paso lento, pero se observa que al iniciar el ejercicio, se encuentra algunas anomalías en el pulso que llevan entre unos y otros estudiantes; se acelera un poco el tiempo, a una velocidad parecida a los pasos o al caminar. Se observa una mejoría en el tiempo de los pasos que dan los niños, aunque se observa que hay unos niños que se adelantan o se atrasan, pero después de un momento vuelven a coger el paso. Cada vez se va acelerando el tiempo, hasta llegar a un tiempo donde ellos sienten que deben comenzar a correr. De la misma manera se baja el tiempo, hasta llegar al tiempo en que los niños se sienten cómodos, cuando decimos que están caminando. Al repetir varias veces este mismo ejercicio los niños ya van comprendiendo cual es el objetivo de la actividad. Al ver como se realiza el ejercicio, aprenden con mayor facilidad pues ven y escuchan lo que deben hacer, se sienten satisfechos con el resultado del trabajo. Se inicia con el sentir la marcha, mostrándole al niños que hay tiempos fuertes y tiempos débiles se les hace contar (un, dos, Tres, cuatro) haciendo que el uno suene fuerte tanto en el zapateo como en la voz, si no lo hacen con las dos voces que son el zapateo y la voz solo se los hace pronunciar y luego que ya tienen claro cual es el tiempo fuerte y cuales son los tiempo débiles con la voz, se trabaja el zapateo. Al escuchar la directora que el trabajo de la marcha ha funcionado con lo más pequeños, lleva a todos lo niños a la sala. El gran problema es que los otros niños por no haber estado en la clase de sensibilización en el ritmo, comienzan a equivocarse y por ser más grandes hacen confundir a los más pequeños; sin embargo con un poco de paciencia se trabaja de nuevo algunos ejercicios que ya se habían desarrollado con los más pequeños, entonces ya se siente que todos llevan el mismo tiempo. Se vuelve a explicar lo de los tiempos fuertes y débiles. Se observa que las
--	---

	profesoras no les habían explicado a los niños como es una marcha, por esta razón los niños no podían marchar como era, sintiendo los tiempos, que según la actividad que se realizo no es muy complicada para ellos de entenderla. Al final de la clase todos comprendieron como se debe marchar sintiendo los tiempos. Un aspecto negativo fue el espacio, ya que no se pudo hacer que avanzaran en la marcha. Lo importante fue que los niños entendieron como se realizaba una marcha. 5 de Noviembre del 2003 Actividad que se trasladó a esta fecha porque en la anterior, se habían programado varias actividades en el jardín para los niños, como: cumpleaños, días recreativos y actividades artísticas, que plantea el Jardín desde antes de comenzar trabajos laborales educativos. Se desarrollaron talleres con niños de Prejardín y Jardín, en sensibilización auditiva y trabajo de respiración Se dieron orientaciones acerca de como se debe respirar adecuadamente. Se tienden unas colchonetas en el suelo donde los niños se puedan ubicar cómodamente. Como las colchonetas no son suficientes para realizar el ejercicio, se ubican algunos niños en muebles del salón, decisión que llevó a todos los niños a hacer lo mismo, provocando desorden Para evitar esta situación se permite subir a todos los niños a los muebles y luego se les dice que como ya todos se subieron en los muebles, hay que continuar con la actividad que estaba planeada; entonces los niños se ubican en sus puestos. Usando una grabadora, se pone música de Bach (Concierto Branden burgués) a un volumen bajo para que
--	---

Formación Auditiva (timbre, intensidad y altura)	los niños y niñas realicen el ejercicio de respiración. Se observa que el niño cuando esta relajado respira de una manera adecuado, utilizando su diafragma, pero al decirles respiren profundo (se les explica que el respirar profundo es tomen bastante aire), se observa que la mayoría de los niños alzan los hombros,; se los hace sentar y se deshace observar la forma de los pulmones y se les hace comprender que con la respiración que ellos toman, solo están utilizando la parte más pequeña de los pulmones, entonces que si se hace que la parte donde se ve el abdomen o la barriga, se infla como si fuera una bombita entonces estarían utilizando la parte mas grande de los pulmones. Con la explicación se repite el ejercicio, se hace que se recuesten en los colchones, desarrollando el ejercicio varias veces hasta que los niños entienden como se debe manejar la respiración. Luego se ponen de pie y se realizan otros ejercicios con la misma finalidad. Se pone a los niños en parejas; la actividad consiste en que uno de los dos niños debe poner su espalada sobre la pared y tiene que respirar haciendo que su barriguita se infle como una bomba y hacer que cuando bote el aire el estómago siga inflado, para que el ejercicio funcione el otro compañero va a empujar con sus manos el diafragma, mientras el niño que se encuentra ubicado en la pared, no tiene que dejar que su compañero hunda su mano en su diafragma. Algunos niños asimilan con gran facilidad el conocimiento y la práctica del ejercicio, a otros les cuesta un poco pero al repetir el ejercicio varias veces logran el objetivo de la actividad y se alegran mucho de haberlo hecho bien. En el trabajo auditivo se realizo una audición de los siguientes temas, y se observo las siguientes reacciones: Al realizar los ejercicios de respiración, se hizo la audición
---	---

	del concierto Branden burgués de Johann Sebastian Bach 1, 2 y 3 BWV 1: 1046, 2: 1047, 3: 1048. La respuesta es estimulante pues permite que los niños se relajen un poco y realicen los ejercicios de respiración de la mejor forma. La respuesta que los niños dan al escuchar estos temas es que es suave, que es como para dormir y les gusta. Con Tocata y Fuga en Re menor de Johann Sebastian Bach, se observa reacciones de miedo, pues lo niños comienzan a gritar y uno de los niños dice que tiene miedo que quiere estar con la profesora /quien dirige el grupo de pre jardín/, y quiere llorar entonces se le hace sentir que no está solo y se le da a entender que no hay por que tener miedo que nada malo va a pasar, que solo están escuchando música y que en el mismo instante se cambiará el tema musical. Los comentarios de los niños son muy parecidos al sentir del niño que iba a llorar, dicen que les da miedo que parece música del hombre lobo, de monstruos y vampiros, pero así les da miedo algunos niños les gusta escucharla. En sueño de Amor de Franz Liszt, algunos niños imitan como hacen los pianistas y otros se relajan cerrando los ojos. En sus comentarios dicen que es música para dormir, otros que es bonita, algunos dicen que les gusta, pero a otros no. Con Madame Butterfly: se mira mucha atención e inquietud por saber que va a sonar pues el tema inicia a un volumen muy bajo, además de ser un tema muy suave, al final los niños se aburren y comienzan a inquietarse pues no les gusta mucho y me piden que la cambie. A través de la Obertura de El Murciélago Strauss, los niños
--	---

Aplicación de Recursos multimedia	se asustaron al inicio de la canción y se sonrieron pues el contraste del anterior tema con este que es dinámico, hizo que los niños reaccionaran, comenzaron a saltar por todos lados. Se paró la música y se miraban entre ellos. En la Danza de Rossini los niños cada vez se estimularon más y comenzaron a saltar por todas partes se los veía muy contentos hasta que convirtieron el salón en un completo desorden, pues comenzaron a tirar hasta confeti entre ellos. Para calmar a los niños se tuvo que llamar a otras profesoras para que lleven a los niños a sus respectivos salones y así terminar con el desorden que causaron. En este ejercicio ninguno de los niños se hizo daño, según el punto de vista del In, solo reaccionaron al estímulo que les estaba dando la música escuchada. 25 de Marzo 2004 Después de revisar un material que podía servir para trabajar con los niños, se escogió un programa llamado animales peligrosos, donde encontramos videos de animales salvajes, y varios juegos donde se puede trabajar el reconocimiento tanto de las voces como de la figura de estos animales. Al realizar la aplicación con los niños, se observa que hay un gran interés por ver y conocer a los animales salvajes, les gusta mucho y para todos es fácil de trabajar ya que todo se puede manejar con el Mouse. Hay algunas cosas que aún no se les ha enseñando como el cerrar ventanas, pero es algo que en el momento se les explica y al instante captan la idea. Nada para ellos es difícil de entender, solo hay que poner atención. De los animales que aquí encontramos ellos reconocen las voces de animales como el lobo, la abeja, el elefante. Hay sonidos que se les parecen y otros que nunca han escuchado.
--	---

	Cuando los niños se pelean por manejar el Mouse, se organizan turnos entre compañeros para evitar problemas y estimular la participación total de los niños y las niñas
CATEGORÍA: FORMACIÓN MUSICAL	TÉCNICA: OBSERVACIÓN PARTICIPANTE ACTIVA
SUBCATEGORÍAS	FUENTE: ESTUDIANTES DE GRADO PREESCOLAR DEL COLEGIO EL LICEO DE LA UNIVERSIDAD.
Formación Rítmica (pulso), Auditiva (intensidad) y Motricidad Fina	15 de septiembre del 2004 Se realiza una presentación con todos los niños, para conocerlos y conocer su comportamiento y si aún se observa algún tipo de timidez en ellos. Algunos niños no pueden mantenerse en su puesto otros si lo hacen y prestan atención al trabajo que se realiza. Primero se trabaja el pulso en el niño, haciendo que todos lleven el ritmo o el pulso con las palmas, cuando todos realizan el ejercicio, se les dice que lleven el tempo con los pies, es decir, el ritmo que se lleva con las palmas que lo lleven con los pies. Lastimosamente por el cruce de horario con los estudiantes de bachillerato no se podía trabajar con los niños en el salón de música; esta clase se trabajó lo que es el pulso utilizando las palmas y otras partes de su cuerpo como los pies su cabeza o hacer palmas sobre sus piernas, etc. También se realiza trabajo de motricidad fina y gruesa, haciendo que los niños toquen sus dedos juntando el dedo pulgar con todos lo demás en diferentes formas como: unir dedo pulgar con: meñique, corazón, anular, índice, iniciando de la forma mas sencilla, enfocando la atención en el orden de los dedos, por ejemplo: índice, corazón, anular y meñique, después hacer que se regresen, ejemplo: meñique, anular, corazón e índice. Este ejercicio les es un poco complicado, pero con un poco de práctica lo pueden

	hacer y les da mucha emoción. Comienzan a saltar y se paran de sus sillas para indicarme que si lo pudieron hacer. Posteriormente les voy complicando el ejercicio, algunos niños hacen el ejercicio otros se cansan en el intento. Los que ya hicieron ejercicio no pueden esperar a que otros lo hagan bien, se aburren e inician el desorden entonces hay que parar, y realizar otra actividad. Se enseña la canción de “la amiga vaca”, primero se la narra, se hace que repitan la canción, cuando ya se ha dicho toda la letra de la canción se les pide que escuchen lo que se va a cantar; se les canta varias veces para que ellos la vayan asimilando. Después de tres repeticiones se hace la fonomímica. Esta etapa les llama mucho la atención y así los niños se la aprenden más fácil. Como los niños se emocionan mucho con el tema se realiza un tipo de concurso para ver que niño lo hace mejor, los niños que salen al frente todos lo hacen muy bien, aunque algunos necesitan ayuda, pues quieren también como sus compañeros, salir al frente y cantar pero no les fue muy fácil aprenderse la canción y hay que ayudarlos a cantar. Hasta cierto momento los niños realizan la actividad de una manera ordenada porque muy rápido se vuelven a levantar de sus puestos; les llama mucho más la atención meterse entre los mesones ubicados en el laboratorio de química. Para mantener un poco su atención, les di una clase sobre dos figuras musicales la redonda y la blanca, los niños las dibujaron en hojas. Estos trabajos se dejaron en el salón y luego desaparecieron. 22 de septiembre del 2004 Con los niños se realizó un trabajo rítmico y de concentración. Para el trabajo rítmico se utilizó un bombo andino, se inicia de nuevo con el pulso para poder luego trabajar con diferentes figuras. Se tiene en cuenta las
--	--

Formación Rítmica (pulso, velocidad)	palmas y se observa que hay niños que no se concentran en lo que hacen o por querer hacer otra cosa golpean sus palmas de una forma rápida, otros niños no pueden hacerlo pues al mirar a sus compañeros hacen como un efecto de rebote, pues cuando su compañero hace la palmada bien, siguiendo el tiempo, el otro lo responde. Se les hace serrar sus ojos para que puedan sentir los golpes de sus manos y este ejercicio pueden hacerlo todos los niños. Con el ritmo del tambor se los pone a gatear, a caminar, según el metro que tengan los golpes, a correr. Los niños se divierten mucho y por estar pensando en que es un juego hay niños que en vez de caminar en el momento que el bombo sigue una métrica lenta, los niños siguen corriendo y hay que hacerles acuerdo que el bombo va lento. El investigador tiene que meterse en la actividad con los estudiantes para que ellos también la realicen de la forma adecuada y la entiendan. Con el mismo Bombo se hace el reconocimiento de cómo suena el parche y la parte de la madera, entonces se dice “cuando suene el parche vamos a saltar, y cuando suene la madera vamos a caminar”, al principio la mayoría se equivocan, pero con un poco más de práctica los niños van asimilando la actividad y hasta les parece divertida. 29 de septiembre del 2004
Formación Auditiva (timbre) y Visual	Se trabaja con los Niños el reconocimiento de los sonidos del ambiente y de algunos animales de los que ellos tienen conocimiento. Se comienza por escuchar lo que ellos sienten que suena a su alrededor, que es las voces de niños afuera del salón, y también lo que se escucha dentro del salón como el movimiento de las sillas o compañeros que están hablando. La siguiente actividad es el reconocimiento de algunos animales del campo o que hay

Formación Auditiva (timbre)	en sus casas. Cuando se nombra a los animales ellos imitan tanto sus voces como los movimientos corporales que ellos realizan. Por ejemplo como hace un perro, un gato, un pollo, etc., en seguida se trabaja con la audición de un casete, en el que ellos tienen que identificar las voces que allí se escuchan. Reconocen las voces de la vaca, la rana, se confunden con las voces del loro y el pájaro, pues no los habían escuchado. Luego se realiza el reconocimiento de los animales por medio de imágenes, cuando se oye la voz del animal se enseña la imagen indicada. (ver anexo No 1) Se entrega a cada niño una guía, donde encontrarán a estos animales. Se vuelve a escuchar a los animales y se les pide que señalen en la hoja que tienen en sus manos, el animal que produce el sonido y los identifican, después de realizar el ejercicio varias veces y cambiando el orden de las voces se observa que las equivocaciones de los niños son mínimas, se hace que pinten las imágenes como ellos se imaginen de que color pueden ser estos animalitos. 6 de octubre del 2004 Esta vez se pudo utilizar el salón de música, se siguió trabajando con el reconocimiento del sonido de ambiente y de instrumentos musicales. Para realizar esta actividad se utilizó parte del material que posee la institución, como son algunos instrumentos de percusión como: percusión menor - pandereta, marcas, claves, caja china, guasa, triángulo, raspa y campana; en la percusión mayor están: las congas, los bongos y el bombo andino. En los instrumentos de viento está la flauta dulce y en los de cuerda una guitarra. Se ubicó a los niños en U y los instrumentos fueron ubicados al centro de todos. Primero se realiza el reconocimiento de las voces de los compañeros, donde se
--	--

	les tapa los ojos a un niño y se llama a otro para que le hable al oído, el niño que esta tapado los ojos debe reconocer la voz de su compañero diciendo el nombre correspondiente. De esta manera se sabrá si los niños se conocen entre si. La mayoría de veces aciertan, pero entre compañeros que nunca se hablan o no son tan amigos si se confunden al reconocer las voces. Antes de iniciar con la presentación de los instrumentos ya nombrados se da unas indicaciones acerca de cómo se deben comportar, que deben estar en sus puestos, que no pueden tocar ninguno de los instrumentos que hay en el centro, que solo el investigador será el encargado de hacerles conocer los instrumentos, cómo se llaman y el cómo suenan. Se realiza una pequeña introducción, hablando de las familias de instrumentos, como la percusión, los vientos y las cuerdas. Se indica el instrumento, se les pregunta si saben como se llama si dan el nombre correctamente, si acierta la respuesta, se lo hace sonar y se prosigue con otro. Los instrumentos que conocen son la pandereta, las marcas y el bombo, que ya en clase anteriores lo habían visto; otros instrumentos que algunos niños reconocieron fueron la caja china, la raspa, la flauta y la guitarra. Cundo se hace el reconocimiento de la flauta se les dice que: el instrumento, como ellos, tiene un nombre y un apellido y se les da el nombre completo "se llama flauta dulce". Se ubican los instrumentos según las familias. Hay niños que participan mucho de la clase, pero otros al parecer por timidez no responden a muchas de las preguntas. Hay que señalarlos para que respondan y cuando se les pregunta ¿qué instrumento es este?, su respuesta es correcta, al ver que pueden participar de la clase sin cometer equivocación los motiva y siguen participando, no tan frecuente como los demás niños, pero si lo hacen bien. Después se vuelve a trabajar con los ojos vendados con cada niño, logrando que
--	--

Formación Auditiva (Atención) Ejecución de Instrumentos Musicales	todos los niños puedan realizar la actividad. Los primeros niños que realizan la actividad son los que más participan, se observa que reconocen el sonido, pero al llegar a las congas no recuerdan el nombre del instrumento y lo van describiendo, dicen: - son los tambores grandes- , lo mismo con la raspa, la campana, el triángulo, el guasa y los bongos; con mas frecuencia con la congas, los bongos y el guasa, es necesario repetirles el nombre de los instrumentos para que se los memoricen. Al realizar el ejercicio con todos los niños, ellos se memorizan los nombres de los instrumentos, hasta lograr memorizar los sonidos e identificarlos por su nombre. 13 de octubre del 2004 Este día se trabajó con los niños, la mitad de la clase en el salón de preescolar, utilizando un cuento, se notó que los niños centraron su atención; aunque lo malo de la actividad fue el recurso (la grabadora no tenía suficiente potencia en el volumen); los niños al no escuchar con mayor claridad la grabación comenzaron a inquietarse y a protestar, también por la bulla que hacían los compañeros, quienes no dejaban escuchar. No se pudo realizar la actividad del cuento por falta de un buen recurso de audio. Se cambió de actividad; se les entregó a cada uno de los niños unas guías donde están las figuras de algunos instrumentos musicales que conocieron en la clase anterior como son: la raspa, la campana, las claves, la flauta dulce, el bombo andino, las maracas y la pandereta para hacer reconocimiento de los instrumentos y pintarlos.(Ver anexo No 2 y 3) Utilizando ya el salón de música se ubica rápidamente a los niños en U y se utiliza los instrumentos con los que se trabajó la anterior clase. Se retoma lo de la anterior clase
---	--

Formación Rítmica Concentración	sin hacer tanto énfasis. La diferencia de la clase es que cada uno de los niños va a tocar el instrumento y otro niño, quien tendrá los ojos vendados, tendrá que reconocer el instrumento. Se nota que no recuerdan los nombres de los instrumentos, pero con un poco de más práctica, los van trayendo a la memoria. Todos quieren tocar los instrumentos, pero se da un orden para que todos puedan participar de la actividad y no desorganicen la clase. . Cuando uno de los niños se va al centro para tocar algún instrumento todos quieren hacer lo mismo, así que se les quita los instrumentos que hayan cogido y se los lleva a un rincón del salón, detrás de un tablero. Muy pocos alcanzaron a realizar la actividad, se quejan de que no pudieron tocar los instrumentos, entonces se vuelve a dar las indicaciones: todos van a tocar los instrumentos pero respetando su turno. Después de esto los niños obedecen y realizan el ejercicio. Al tocar los instrumentos los niños cogen estos como mejor les parece y no como debe ser. Cuando se termina el ejercicio, se corrige a los niños acerca del cómo deben coger los instrumentos, se enseña a uno por uno y se los pasa a sus manos para que practiquen y si se confunden corregirles en el momento. Se inicia por los instrumentos de percusión menor, después los de percusión mayor, por la guitarra y por último la flauta dulce. Hay niños que hacen la misma figura rítmica que se les ha permitido escuchar. La gran mayoría de los niños tocan el instrumento solo teniendo en cuenta el cómo se debe coger. Al terminar de realizar la actividad con todo los niños, se trabaja la concentración, poniendo atención a los diferentes sonidos instrumentales, basados en unos pocos instrumentos, como la flauta la guitarra y las claves; por medio de ellos se dan ordenes, por ejemplo: si suena la guitarra van a sentarse; si suenan las claves, van a correr; y si suena la flauta, van a saltar; así se va metiendo un
---	--

	instrumento más. Como en clases anteriores se desarrolló un ejercicio un poco parecido y solo recordaban tres elementos, en esta etapa se inició solo con tres instrumentos. El inicio del ejercicio para ellos es fácil y entendible; cuando se van aumentando instrumentos los niños se confunden con mayor facilidad. Hay niñas que se pueden concentrar y realizan muy bien la actividad. Después los niños pasan al centro a dirigir y dar órdenes usando los instrumentos y todos lo demás deben hacer lo que el estudiante quiera. Si alguien se confunde el niño que toca el instrumento debe corregir a sus compañeros, si no lo hace, se cambia de director. El investigador también realiza la actividad con los demás niños. Lo que aquí se trata de hacer es, que quien toca los instrumentos es como el Rey que manda a los demás a realizar determinada actividad empleando los instrumentos. (Se utiliza la dinámica del El Rey Manda , utilizando el sonido de los instrumentos) 20 de octubre del 2004 Se programa la actividad de ver una película llamada “Buscando a Nemo”, con los niños de preescolar y primero; el video dura dos horas y el propósito es que todos lo puedan ver para luego apreciar que tal retentiva tienen. Se ubica a todos lo niños en las sillas. Como algunos niños no podían ver, se unieron los dos grupos, se arrimaron las sillas hacia un lado y se ubicó a los niños más pequeños en el piso, al principio todos estaban muy atentos a la película pero algunos de los niños de primero como Julián que comenzó a comportarse un poco inquieto, se lo cambió de puesto. Los demás niños se quedaron quietos, pues no querían que los separen de sus amigos. Para ver si los niños estaban prestando atención a la película, se la detuvo y todos protestaron (no Prof.), y se les explica que se la
Recurso Audiovisual	

	detiene para ver si de verdad están prestando atención. Los niños que están al frente son los que más participan de alguna de las preguntas que se realizan y las responden bien, pero los niños que están a los lados y algunos que están en la parte de atrás no saben qué responder. Se continua mirando la película y vuelven a sus sitios, algunos niños que estaban ubicados a los lados y no supieron responder se ubican más cerca pues con el ruido de sus compañeros no alcanzaban a escuchar lo que los personajes de la película habla Hay niños que están concentrados en la película pero otros no saben que hacer para llamar la atención, como Julián que se revuelca en el suelo y hace que al principio algunos niños se rían de él pero llega un momento que cansa y llega a convertirse en una molestia para sus compañeros. Entonces se lo sienta en una silla a lado del investigador. No se acabó de ver toda la película porque los niños de primero y preescolar tenían que realizar otras actividades. El día 27 de octubre no se pudo realizar la práctica con los niños, porque la construcción de las aulas de preescolar y primero ya estaba terminada, pasaron a los niños a el horario de las mañanas. Organizamos el horario de los niños, de 8: 00 AM a 8: 45 AM, los días miércoles. 3 de noviembre del 2004 Se hizo un recuento de la película “Buscando a Nemo”, mediante preguntas como: ¿que personajes les gustaron, cuántos personajes vieron, cuáles eran sus nombres, qué animales habían en la película, para ellos quien era el personaje más importante de todos? Al realizar estas preguntas algunos de los niños que si estuvieron atentos a la película responden las preguntas, en la pregunta que
--	--

Formación Rítmica (pulso, metro, tiempo, figuras de duración)	pedía nombrar los personajes y el número no llegaron a ninguna respuesta. Al retomar las escenas de la película los niños fueron recordando. En la única respuesta que acertaron todos fue en el personaje principal, que es Nemo, algunos niños se acordaron de Merlín, indicando que si estaban atendiendo. Con los niños se trabaja ejercicios de independencia rítmica; se pide al niño que toque algunas partes de su cuerpo dando palmadas en cada una de ellas, el ejercicio va de la siguiente forma: primero se dan palmadas, solo utilizando sus manos, a un pulso determinado, después que todos asimilan el tiempo, dan las palmadas en las piernas y por último al pecho. Cuando el ejercicio ha sido desarrollado, se da cuatro golpes o tiempos en cada parte: cuatro en las palmas, cuatro en las piernas y cuatro en el pecho. Se debe especificar que las cuatro palmadas dadas en las manos, las piernas y el pecho van al mismo tiempo. Posteriormente, se va disminuyendo la velocidad de los tiempos hasta llegar a un tiempo lento, como también se puede acelerar los tiempos y llegar a un tiempo rápido o moderado. Se puede trabajar con la marcación de los tiempos; iniciando en ocho tiempos y al avanzar el ejercicio ir rebajando a la mitad de los tiempos o sea $8/4$, $4/4$, $2/4$, $1/4$. Utilizando cada tiempo se trabajan también las velocidades. Se inicia con un tiempo lento y luego se va acelerando hasta lo que más puedan los niños. Se observa que los niños con el tiempo lento se desesperan y quieren hacerlo un poco mas rápido, cuando se llega a un tiempo moderado, desarrollan el ejercicio de una manera adecuada. Al acelerar el ejercicio, los niños lo quieren hacer cada vez más rápido de lo que se escucha y se observa, pero al desarrollar el ejercicio de esta manera, se observan falencias en el trabajo del pulso y la figuración rítmica. Se vuelve a retomar el ejercicio al tiempo que se
--	---

	les facilite, y se acelera, permitiendo la práctica del mismo hasta volverlo mecánico; de tal forma que al acelerarlo, los niños puedan desarrollar el ejercicio con mayor facilidad. Como algunos niños tienen dificultad para acordarse donde tienen que dar las palmadas, se repite las prácticas varias veces. Se observa que asimilan el ejercicio de la forma adecuada. Cuando la actividad ya ha sido asimilada, se trababa otro tipo de variaciones, dando el golpe en: piernas, manos, pecho, pecho, manos, piernas y se vuelve a repetir. Este ejercicio se desarrolla de la misma manera como se trabajó con los tiempos en la primera parte. Se les dificulta mucho, se demoran en asimilarlo y mecanizarlo, pero a la final lo logran, lo practican en un tiempo lento hasta llegar a un tiempo moderado. Se deja para estudiar en la casa y se trabaja otra variante del mismo ejercicio que es separar las palmas, en los golpes que se dan en las piernas y en el pecho, de la siguiente manera: se dan las dos palmadas utilizando las manos y contando hasta dos (2/4), luego se utiliza mano izquierda y mano derecha, se inicia el golpe con la mano izquierda y el siguiente golpe lo dará la mano derecha; primero (se golpea con la mano izquierda la pierna izquierda), segundo (se golpea con la mano derecha la pierna derecha), de la misma forma con los lados del pecho, contando un dos. Después de realizar este ejercicio se lo combina de la siguiente forma: manos, piernas, pecho (se repite), piernas, manos, pecho (se repite), pecho, manos, piernas (se repite), manos, pecho, piernas (se repite), con cada una de ellas. De trabajar tiempos lentos se van acelerando hasta llegar al tiempo más rápido que ellos puedan trabajar sin equivocarse. Esta es una actividad que se deja para repasar en sus casas.
--	---

Formación Rítmica (pulso, metro, tiempo, figuras de duración)	10 de noviembre del 2004 Se evalúan con los niños el trabajo rítmico que se realizó en la anterior clase, se observa que muchos niños han practicado en sus casas la actividad, para otros niños se les dificulta un poco, pues se les ha olvidado practicarlo. Para los niños es muy difícil combinar el movimiento de los brazos; si es primero de ir a las piernas, al pecho o a las palmas cuando el ejercicio se regresa. Al recordar un poco los ejercicios realizados en las anteriores clases, se trabaja con uno nuevo parecido al anterior, aumentando más partes del cuerpo. Ya no se golpea si no que se ubica las manos en las partes del cuerpo que se menciona. Primero se trabaja como ejercicio de concentración, y, se realiza de la siguiente manera: las partes que van a tocar con sus manos son: las rodillas, las cintura, los hombros y la cabeza. Para saber si prestan atención se trabaja el juego del “rey manda”, aludiendo a las partes del cuerpo ya mencionadas y se dice: El rey manda que se toque: la cabeza, las rodillas, la cintura, los hombros. Se inicia nombrando las partes de una forma lenta para que los niños entiendan en que consiste la dinámica; cuando ya se mire que hay seguridad, se va aumentando la velocidad al nombrar las partes que deben ser tocadas por sus manos. Para que los niños asimilen con mayor facilidad la actividad el investigador realiza el ejercicio junto con los niños. La misma actividad se la trabaja orientando para que los niños solo hagan lo que escuchan, mas no lo que ven, pues lo que se escucha es la orden correcta. Al iniciar este ejercicio se ven muchas equivocaciones, se hace entender a los niños que lo más importante de la actividad es escuchar y no ver lo que hace el investigador, pues lo que hace éste es nombrar una parte del cuerpo y tocar otra, por ejemplo: nombrar la cabeza y tocarse la cintura. Después
--	---

	de entender el ejercicio, los niños no comenten tantos errores y ellos se convierten en los líderes del juego. Primero realizan el ejercicio nombrando y tocándose la misma parte del cuerpo, luego de la otra forma en que se tocan una parte del cuerpo y nombran otra. La segunda parte del ejercicio los confunde, pero al mecanizarlo, logran realizar la actividad. Cuando el anterior procedimiento ha sido asimilado, se trabaja con las mismas partes del cuerpo en otro ejercicio parecido al de las palmas, enfatizando en esta ocasión en la coordinación de movimientos, que también está basado en el trabajo de las palmas. Hay que tocar con las manos y nombrar las partes del cuerpo en el siguiente orden, se inicia desde abajo hacia arriba: rodillas, cintura, hombros y cabeza (se repite el ejercicio hasta que este totalmente claro). Cuando el ejercicio se asimila se lo hace al revés y devolviéndose, por ejemplo: rodillas, cintura, hombros, cabeza, cabeza, hombros, cintura y rodillas (se vuelve a repetir). Es muy fácil realizar éste ejercicio, ya que los niños desde la anterior clase han estado practicando. Aquí también se trabaja con la velocidad. Se inicia desde un tiempo lento y termina en un tiempo acelerado, adecuado a las capacidades que tengan todos los niños; esta vez se trata de ver, que tan competente es el niño. En este grupo se observa que las niñas son las que más participan de la clase y para que los niños también participen al igual que las niñas se organiza una competencia: Saber ¿quien gana?: los niños o las niñas. Al realizar el ejercicio de esta forma los niños no quieren quedarse atrás y también participan de la actividad y demuestran que ellos también pueden realizar bien los ejercicios.
--	---

Formación Auditiva (timbre y altura) Formación Rítmica (pulso, tiempo, velocidad, figuras de duración.)	terminar de sonar. Se hace la prueba y lo hacen bien; el hecho es que ellos lo experimenten y se diviertan haciéndolo. Al repetirlo varias veces se vuelve monótono y ya no obedecen, así que se va al trabajo del reconocimiento de la marcación con la utilización de figuras rítmicas como las corcheas, reemplazando el trabajo de las palmas por instrumentos musicales. Así van asimilando lo que es la marcación, las corcheas y el hecho de conocer dos instrumentos que son el piano y el cello, (ver anexo 4) trabajados por medio de unas guías, al tiempo que van repitiendo con la voz el instrumento, lo van señalando en las guías como lo indica el investigador. Después de repetir el ejercicio se procede a pintar las figuras musicales. Cuando ya las han pintado se les pregunta su nombre. Muchos de los niños reconocen los instrumentos, los niños que no los reconocen deben repetir el nombre hasta que se lo aprenden. 26 de enero del 2005 Se continúa trabajando con las dos guías que faltan: las de marcación de tres cuartos con imágenes de instrumentos de viento (la flauta traversa, el saxofón y la tuba), de la siguiente manera: flauta, tuba, saxo, (ver anexo 6) de igual manera. Después se trabaja en la guía de cuatro cuartos que tiene algunas partes de la batería (el bombo, los tones y el charles), aparte las claves. (ver anexo 5) En este ejercicio se siguen trabajando las corcheas remplazadas por los instrumentos. Se inicia con la guía de instrumentos de viento utilizando el mismo método de la guía de 2/4. Cuando se han aprendido los nombres, los niños comienzan a pintar las figuras. Hay niños que se preocupan por pintarlas bien y se demoran en hacerlo, pues utilizan muchos colores, en cambio otros no se demoran nada
---	---

Formación Auditiva, (altura), Rítmica Pulso, marcación, figuras rítmicas)	porque pintan utilizando un solo color para todas las figuras. Algunos niños lo hacen por cumplir, otros por que de verdad lo quieren pintar de esa forma; preguntan si pueden decorarlo por los lados, algo que no se le puede impedir a los niños; es una forma de fomentar su creatividad. A los niños que van terminando de pintar se le va preguntando el nombre de cada instrumento, si no se lo saben, se les hace repetir hasta que lo aprendan; se les pasa otra guía para que empiecen a pintar y no se queden haciendo nada. Cuando todos terminan de pintar la guía de los 3/4, se inicia con la de 4/4, se detiene el trabajo de los niños que estaban pintando para que se memoricen los nombres de los instrumentos dibujados en la guía: partes de la batería: el bombo, los tones, el charles y aparte de ellos las claves, Para que los niños vayan conociendo algunos instrumentos de percusión. Cuando ya los han repetido, el investigador los nombra y los niños deben señalar el instrumento correspondiente; al final terminar de pintar las guías. 3 de febrero del 2005 Se prepara una canción que los niños deben cantar en el Teatro Imperial a finales del mes de mayo. En un principio se escogió el tema de José Barros “La Piragua”, que se utilizó en el trabajo con los estudiantes de Bachillerato, idea que no fue aceptada por el profesor encargado del área, quien indicó que los niños de primaria y preescolar tenían que cantar temas dedicados a la naturaleza. Entonces fue necesario ponerles música a dos temas escritos por unos estudiantes de biología de la Universidad de Nariño). Mientras tanto se trabajó con los niños el uso de los instrumentos, para hacer que el día de la presentación, ellos puedan salir tocando y cantando.
--	---

Ejecución de Instrumentos musicales	Se lleva a los niños al salón de música y se los ubica en U. Se les pasa los instrumentos. Se les orienta a que nadie los va a tocar hasta que se den las indicaciones. Solo se trabaja con instrumentos de percusión menor, ya vistos en otras clases. Se inicia la actividad con el ejercicio del director, recordando lo que es forte y piano. Luego se trabaja el pulso (negras), con todos los Instrumentos. Luego las corcheas, mostrándoles que por cada zapateo que se da en el piso, se da ha conocer las negras, siguiendo siempre las indicaciones que el I investigador da con las palmas, y los sonidos del instrumento musical que tiene en las manos. Para que el niño no se confunda con lo que hace el pie solo se da la orden que mire las manos o escuche el golpe de las manos. Como son tantos niños y hay tantos instrumentos sonando se utiliza el golpe de un bombo para que escuchen mejor y lo hagan todos iguales. Los niños no demoran en asimilar la marcación y las figuras, así que se divide el grupo en dos partes, unos llevarán el pulso y los otros harán las corcheas. Al iniciar el ejercicio, todos lo niños hacen lo mismo, solo llevan el pulso. Se detiene el ejercicio por grupos, y se comienza de nuevo; vuelven a trabajar todos en conjunto con el pulso. Se da la orden: primero va a iniciar el grupo de la derecha y luego el de la izquierda (de su derecha e izquierda). Los niños que no van a tocar los instrumentos lo ubican en la parte de atrás de la silla. Cuando los niños de lado derecho ya pueden tocar lo que es el pulso, se les hace el ejercicio de tocar corcheas, se corrige también la forma de coger el instrumento. Hay niños que las claves las utilizan como baquetas para hacer de sus sillas un tambor, se les hace acuerdo de cómo se debe utilizar realmente el instrumento. Algunos lo cogen bien y a otros hay que volver a recordarles el como se coge el instrumento, lo mismo
--	---

	pasa con el guasa. Cuando el primer grupo mecaniza correctamente el ejercicio, se procede a hacer lo mismo el grupo de la izquierda. Este grupo lo hizo mejor; pues tuvieron la oportunidad de ver los errores y no cometerlos. Aún se observaba unos pocos niños que cogían mal los instrumentos y se corregía al instante. Ensayando con los dos grupos, todos se prepararon. Se inicia con los niños de lado derecho con el pulso y cuando su pulso ya esta sonando uniformemente, se da la indicación para que los niños de lado izquierdo comiencen con el trabajo de las corcheas. Se detiene de nuevo la actividad. Los niños aún no entienden en que consiste la actividad. Entonces se les dice que miren las manos del In, y que hagan lo que las manos del investigador van haciendo (lo que hacen las manos es moverse hacia arriba y hacia abajo como si estuvieran golpeando un instrumento, la mando izquierda dirige al grupo de la derecha que lleva el pulso o las negras y la mano derecha dirige al grupo de la izquierda quienes llevan el ritmo de corcheas). Al principio comienzan a irse por el pulso; los niños del lado izquierdo que entienden el ejercicio van corrigiendo a sus compañeros, logrando que los niños puedan combinar dos figuras, que son las negras y las corcheas. Se repite el ejercicio varias veces hasta que todos los niños de lado y lado se acoplen. Hay un momento en que los niños se acoplan tanto que se siente como si todo el ejercicio fuera trabajado con corcheas y se siente el golpe de las negras. El repetir varias veces el ejercicio los cansa y comienzan a equivocarse y se siente ruido, así que se da la orden de silencio con las manos, como lo hacen los directores, algunos de los niños hacen silencio, pero otros siguen hablando. Se espera que se den cuenta por el silencio de sus compañeros, si no lo hacen el (in) da la orden. Se cambia el ejercicio: los del lado izquierdo van a realizar el pulso y los del lado derecho las corcheas. Como
--	---

Recurso Audiovisual Formación Auditiva (timbre musical)	siempre al iniciar los niños se confunden un poco, y, ahora más si se ha cambiado de figuras rítmicas. Les cuesta un poco acoplarse pero finalmente lo logran. Para no cansarlos y para que todos puedan tocar diferentes instrumentos, se hace una actividad donde todos van a cambiar sus instrumentos por uno que no hayan utilizado. Todos quieren coger el bombo andino; como hay solo dos, se determinan turnos para que no se peleen entre ellos. Al cambiar de instrumentos se les dice que van a hacer un poco de silencio para que escuchen la dinámica, (se va a nombrar un instrumento; los niños que tienen determinado instrumento deben pararse y hacerlo sonar y a los niños que tengan los instrumentos que no sean nombrado deben quedarse en su puesto en silencio), algunos niños se quedan sentados y otros se paran, pero si hacen sonar los instrumentos. Para los niños que se quedan sentados se les corrige y se ponen de pie al instante. Después de nombrar todos los instrumentos se hace el cambio de instrumentos. Como el tiempo se agota, se hace que los niños cambien de instrumentos y durante un corto tiempo los ejecuten; para que pasen por todos, sobre todo por los que hay en menor cantidad, como los bombos, los triángulos y el guache. 10 de Febrero del 2005 Este día se programó una apreciación musical, por medio de videos, que son: Música Maestro de Vivaldi con la orquesta sinfónica de Moscú, Curso de Improvisación con Eric Marintal (saxofonista), Especial de los STONS (grupo de percusionistas contemporáneos) y Lenny Kravitz (cantante de balada rock en Inglés). Se muestra los videos según el orden ya nombrado. El objetivo de la actividad es
--	---

	que los niños conozcan algunos instrumentos musicales. El video que más se trabajó es el de Vivaldi, que da a conocer gran variedad de instrumentos. En cada tema musical se detienen las imágenes para que los niños puedan apreciar los instrumentos y cómo los instrumentistas tocan su instrumento (la postura). A muchos niños les gusta ver las pinturas que presenta el video y cuando se adelantan estas partes, protestan y dicen que les deje ver. Cuando un instrumento vuelve a ser solista en otro tema dicen que cambie el video, que ya han visto ese instrumento; rápidamente se adelanta el casete y se les hace conocer los instrumentos que faltan. De igual forma se les pregunta por ellos para ver si los memorizaron. Hay niños que como no prestan atención a los videos, no saben dar respuesta, otros, aciertan. Hay niños que no asimilaron la información de una forma adecuada; tratan de decir el nombre del instrumento, pero no lo dice de la forma correcta. El instrumento que más reconocen es el violín, con los otros instrumentos se nota cierta dificultad para aprenderse los nombres. Los nombres de los instrumentos que mayor dificultad tuvieron para aprenderse fueron: el oboe, el clarinete y la mandolina. La actividad siguiente se inicia con el video de Eric Marintal. Observé que el saxo, no les gusta mucho y me piden que lo cambie, entonces proseguimos con el video de Lenny Kravitz. Este video si llamó la atención de todos los niños por las guitarras eléctricas y la batería. Los niños que estaban ubicados en la parte de atrás comenzaron a hacer como si estuvieran tocando estos instrumentos. Todos los niños reconocieron los instrumentos que en este video se observaban. Antes de que terminara la clase, se vio el último video, el de los STONS, un grupo de jóvenes que hacen ritmos y música con material reciclable o cosas
--	---

Creación de Instrumentos Musicales	comunes como: escobas, cuchillos, tarros etc. El video les llama la atención pues todos los personajes están colgados de una valla haciendo ritmos con tarros que están colgados sobre la misma. Se observa y se escucha videos para que los niños despierten su creatividad, creando sus propios instrumentos y que los puedan usar. Después de la actividad se les solicita a los niños llevar un tarro para la próxima clase, grande o pequeño, para que ellos creen sus propios instrumentos y los pinten como ellos quieran. 17 de febrero 2005 Algunos niños olvidaron traer los materiales necesarios para crear los instrumentos musicales que se habían planeado. Los niños que si recordaron, llevaron tarros de diferentes tamaños y formas y también recordaron traer semillas para meter dentro de los tarros y producir un sonido parecido el guache. Algunas niñas que trajeron tarros pequeñitos, al meter las semillas hacían que sonara como si fueran maracas. Para que sonaran bien sus instrumentos, había que ver la cantidad de semillas que colocaban en sus tarritos. Lo ideal es que todos tengan diferentes sonoridades. Trajeron tarros de diferentes tamaños, algunos iguales. Sofía llevó un tambor de verdad, la idea era hacerlo con material reciclable, pero lo importante fue que se acordó de llevar algo con que trabajar. Todos los niños comenzaron a pintar sus instrumentos. Para los niños que no trajeron material, el investigador llevó dos cajas, una grande y dos pequeñas, haciendo posible que todos los niños puedan trabajar y crear algo. Como ya habíamos mencionado la mayoría de instrumentos era de percusión, pero con una de las cajas que llevó el In se hizo un instrumento de cuerda: la guitarra; por falta de tiempo no se alcanzó a terminar. Algunos niños
---	--

Formación Auditiva (timbre, intensidad, altura y duración)	pintaron su instrumento muy rápidamente porque era muy pequeño y ayudaron a otros a terminar de pintar. Algunos niños no querían que los ayuden, así que no se alcanzó a trabajar con los instrumentos ya terminados y se dejó la actividad de tocar los instrumentos para la próxima clase. Febrero 24 del 2005 Se desarrolla la actividad de audición de música clásica porque, la profesora a cargo de preescolar, no les había hecho acuerdo a los niños de llevar los instrumentos para trabajar con ellos. En esta ocasión los niños deben diferenciar algunos instrumentos y también dar opiniones sobre lo que sienten al escuchar esta música. El material que se utiliza es una grabadora y Las grabaciones en CD, El primer CD que se escucha es de la serie Diamante – Piezas Clásicas Maestras – Los temas que se utilizan son: Toccata y Fuga en Re menor de Bach, Sueño de Amor de Liszt y la obertura el murciélago de Strauss y en el segundo CD es Saint – Saëns con el carnaval de los animales. Solo se utiliza pequeños fragmentos más no la audición completa de todos los temas. Se ubica a los niños con sus sillas en semicírculo al frente de la grabadora. Como el fin de la actividad es escuchar los temas musicales, se pide hacer silencio, se les hace entender que la capacidad de volumen de la grabadora es baja. Después de escuchar cada tema van a decir que sintieron y que instrumento escuchan. Con el primer CD, se trabajan la parte emocional en el niño pues dicen lo que sienten o lo expresan por medio de gestos. Con toccata y fuga decían que era miedosa, que parecía película de terror, algunos niños no les gusto pero a otros si les llamó la atención. En la parte gestual de los niños se observaba
---	--

	que jugaban a convertirse en monstruos o creían serlo. En sueño de amor, los niños no expresaron nada solo se guiaron por imitar el piano, ya que el instrumento interpretado es el piano, con la obertura el murciélago. Hay niños que se paran y miran para todos lados, es necesario hacer que vuelvan a sus puestos. Se pregunta: qué instrumentos reconocen: nombran el violín y es el único instrumento que aciertan, en ejercicios posteriores identifican el piano, la trompeta, El resultado de esta práctica es que están nombrando todos los instrumentos que tienen en su memoria para ver si con alguno de ellos aciertan. Todos los niños nombran la mayoría de instrumentos musicales que se habían visto en los videos musicales, siendo que es muy difícil identificar los instrumentos en una orquesta sinfónica cuando estos suenan armónicamente, especialmente para los niños. . La siguiente actividad en la que se escuchará el CD “el carnaval de los animales”, primero se hace una introducción explicándoles a los niños que el carnaval de los animales tiene este nombre por que aquí los instrumentistas van a imitar a algunos animales y que si ellos quieren también los pueden imitar, llevando la melodía que aquí se escucha. Con la Introducción y marcha de un león, las niñas que están al frente imitan a un pianista se les dice que los otros instrumentos son de cuerdas frotadas: el cello, el violín y la viola. Con gallinas y pollos, identificaron en un solo momento el sonido que imitan el violín y el piano, y dijeron parece una gallina y quisieron que lo vuelva a repetir. En silvestres, realizaron el reconocimiento del piano. Con la tortuga no les produce nada, solo nombran algunos instrumentos como el piano y el violín. El investigador les dice que se llama tortuga por que la música va muy despacio y las tortugas también van despacio y se
--	---

Formación Auditiva (duración, intensidad y altura)	dramatiza. Algunos niños imitan a la tortuga junto con el investigador. Con el elefante hay que hacer el mismo ejercicio de imitación gestual; en este tema solo identifican el piano. Con los canguros solo se hace la identificación del instrumento que es el piano. Una de las niñas dice: en todos hay piano. En acuario se les dice que si han visto a los pescaditos cuando nadan, pareciera que estuvieran bailando, algunas de las niñas dice: (parece de cuento), y la verdad si parece música de cuentos de hadas. En personajes de larga edad, identifican el sonido como el rebuznar de un burro. Con el CUKOO, se trato de enfatizar el cucú que hace el clarinete, para que cada vez que lo escuchen levanten la mano; como los de atrás no alcanzan a escuchar solo levantan la mano los niños que están adelante que si alcanzan a escuchar. Con el último tema que fue la pajarera, aunque no identificaron en el momento el animal que los instrumentos estaban imitando, al darles pistas unos niños de atrás dieron la respuesta correcta. Como siempre el instrumento que identifican es el piano.
Formación Rítmica (compás)	Marzo 3 del 2005 Se inicia la clase realizando ejercicios de relajación con los brazos y las manos, haciendo que las abran y cierren, llevando las manos, arriba, al frente y a los lados; cuando bajen sus brazos sentirán que estos se relajan. El trabajo que se realiza aplicando diferentes coordenadas. Práctica que se hace para crear un tipo de independencia rítmica y motriz. Al realizar este ejercicio también se utiliza el 4/4 (un, dos, tres, cuatro), cuando se cierra y se abre la mano, al acabar el ultimo tiempo se cambia de posición. Se ejercita la motricidad gruesa, por que se trabaja el movimiento de los dedos. Para proseguir con el trabajo de relajación, se realizan movimiento del cuerpo comenzando por el

	movimiento de los pies, luego le sigue la cintura, las manos y la cabeza. Habiendo realizado este ejercicio se trabaja con los niños, con un solo ejercicio de respiración. Los niños deben tomar el aire estando sentados y acurrucados, de esta forma se realiza la respiración de las partes laterales de los pulmones (antes se había trabajado con la inferior); ahora se pretende que los niños ejerciten cómo se debe respirar adecuadamente o que se puede sacar provecho de los dos pulmones, adquiriendo una respiración lateral. Después que todos los niños dieron sus opiniones de lo que sentían al realizar el ejercicio, que sentían cuando se hinchaban los lados de sus costillas. Se inicio el calentamientos de las voces con dos ejercicios el carrito (cada uno lo hizo en sus puestos). Para el ejercicio de la sirena, se ubicó a los niños en círculo, haciendo que se cojan de las manos. Cuando los sonidos son agudos los niños tienen que ir al centro del círculo y cuando los sonidos son graves, el círculo debe expandirse. Como el ejercicio se desarrollo dentro del salón de clase, los niños quedaron un poco estrechos pero se divertieron mucho haciéndolo, Unos dos niños se cayeron, pero no se hicieron daño. Lo importante es que se cumplió el fin de la actividad y era que los niños subieran y bajaran de tono adecuadamente. Aproximándose la fecha de realización del concurso musical, se trabaja con los niños en el aprendizaje de la primera estrofa de la canción. Durante este proceso se encuentran falencias en la mayoría de niños: se observa que aceleran y retardan el tiempo real de las frases rítmicas de la canción. La razón de estas falencias es la falta de concentración en el momento que se enseña el tema música. Esta misma falencia se observa en el aprendizaje de los ritmos. Se olvidan muy fácil las partes de la canción: dónde deben detenerse y esperar para luego
--	--

	entrar otra parte; casi siempre entran antes de tiempo. Los niños no manejan los silencios y se les explica que en la música los silencios son también importantes. No todo el tiempo se va a sentir los instrumentos sonar o que los cantantes no paren de cantar. Esto es algo que se puede corregir con un poco más de práctica.
CATEGORÍA: FORMACIÓN AUDITIVA	TÉCNICA: OBERVACIÓN PARTICIPANTE ACTIVA. LLUVIA DE IDEA POR TARJETAS
SUBCATEGORÍAS	FUENTE: ESTUENATES DEL CENTRO EDUCATIVO ENCONTRARTE
Formación Auditiva (timbre) y Visual (reconocimiento de animales e instrumentos musicales)	12 octubre del 2005 La clase se inicia con una breve presentación personal para poder interactuar de una manera adecuada con los estudiantes. En este grupo hay 8 niños en edades de 3 a 6 años y son: Sofía Mora de 3 años, María Sol Martínez de 3 años, Nicol Estefanía Burbano de 3 años, Dalia Realpe de 4 años, Gabriel Alejandro Mora de 4 años, José Manuel Maigual de 5 años y Lesly Yeraldín Castañeda de 6 años. Los niños que asistieron a la primera clase fueron: Sofía, Maria Sol, Gabriel, José Manuel y Lesly Después de hacer la presentación pregunto sobre los instrumentos que ellos conocen y cual les gustaría aprender a tocar. Los niños mayores responden a la pregunta y dicen que quieren aprender a tocar guitarra, bombo, flauta, violín y batería. En esta ocasión se desarrollan actividades de reconocimiento de los sonidos de algunos instrumentos que hay en el salón como lo son: la caja china, las claves, el guache, la pandereta, un bombo, una flauta y unas maracas hechas por los niños, las cuales tenían diferentes sonoridades. Los sonidos de los instrumentos que más confundían era la caja china o las claves, pues estos dos instrumentos tienen casi la misma sonoridad, entonces se trabajó con ritmos

	diferentes en cada Instrumento y de esta manera los niños ya los identificaban. Como la actividad de trabajar con los ojos vendados para reconocer el sonido de los instrumentos ha dado resultado, se lo aplica también a este grupo. Se trabaja también con la imitación de animales, tanto en la parte de voces como en el aspecto corporal. Primero se hace la imitación de animales que viven en el campo, como son los pollos, las gallinas, los gallos, la rana la vaca, el perro y el gato. Los niños tienen un conocimiento previo del sonido que producen estos animales, pues lo demuestran con sus voces y corporalmente, pues cuando imitan una gallina, el pollo y el gallo mueven los brazos como si fueran alas y también imitan la voz y los saltos de la rana. Algunos niños emiten el sonido haciendo vibrar la lengua con el paladar y otros hacen croo, croo, con las vacas muuuu, el perro guau, y el gato miau, y en la parte corporal caminan en cuatro patas como también lo hacen estos animales. Después se permite que ellos escojan otro animal que quieran imitar. A José le encanta imitar al Tigre y lo hace muy bien pues al parecer se ha puesto a practicar mucho; imita el salto del tigre y la forma cómo se desplaza; les enseña a sus demás compañeritos a hacer como tigre, la imitación de su voz es correcta. 26 de octubre del 2005 Se trasmite a los niños la idea de que la música es como cuando alguien inventa un cuento, que para que otras personas lo conozcan tiene que ser escrito, pero que la escritura musical es muy distinta a las letras que ya se conocen. Trabajamos unas guías donde se enseña el pentagrama, que es donde se escribe la música. (ver anexo No 8 y 13) Se habla de sus partes, de los cuatro espacios y
--	---

	de las cinco líneas, se hace conocer la Clave de Sol y Clave de Fa. Se explica que las claves sirven para saber que notas están ubicadas en el pentagrama, pues en cada línea y en cada espacio del pentagrama van las notas, aquí radica su importancia: “saber que notas son las que deben hacer sonar los instrumentistas” Los niños ponen mucha atención a lo que se dice y hacen lo que se les dice al trabajar con las guías. Las niñas más pequeñas, por su edad, no unen ni repintan muy bien las líneas, pero lo que cuenta es que si asimilan lo que se les dice. Al preguntarles, mientras van desarrollando la actividad responden en forma correcta,- Ej. Cuántas líneas tiene el pentagrama: y dicen 5, de las figuras que hay en su hoja, cuál es la clave de fa, y la señalan. Al respaldo de la hoja repasan las claves. La que más se les dificulta y es casi imposible que la hagan la clave de sol, solo Lesly al mirar como iban dando la vuelta las líneas, logró hacerla y no se paró de su silla hasta que logró hacer la clave de sol. 9 de Noviembre del 2005 Este día se trabajó con unas guías con dibujos de instrumentos de percusión menor como: campana, caja china, claves, cymbal, maracas, pandereta, y dos de percusión mayor que son el bongó y el redoblante. (ver anexo No 9) Para trabajar estos instrumentos se inicia con una audición de una variedad de instrumentos de percusión, de viento y cuerdas. Después de esto se lleva a los niños al salón contiguo para que conozcan tres instrumentos de percusión nuevos: el palo de lluvia, la batería y los bongos. Se orienta para que los niños toquen todos estos instrumentos y se familiaricen con su sonido de manera que cuando se los indique sepan qué instrumento es, que lo llamen por su nombre. Después de ver estos
--	--

	instrumentos y tocarlos se inicia el trabajo con las guías. Se va preguntando el nombre de cada instrumento que van pintando; el resultado es satisfactorio: los niños si recuerdan cada instrumento, Nicol es la niña más pequeña de todos y es la que más indisciplinada de la clase. Los niños que les encanta pintar son Paula Andrea, Lesly, Miguel y Sofía. 23 de noviembre del 2005 Se lleva a los niños al salón donde está la batería: se les enseña sus partes. (ver anexo No 11) Primero se demuestra como se debe tocar, se los hace sentar en el sillón de la batería para que toquen los tones y el redoblante, luego se los pone de pie para que manejen el pedal del bombo y el hait hat con los pies, se realiza el ejercicio con Paula, Gabriel, Nicol, José y Sofía. Al hacerles tocar los instrumentos y nombrarlos, los niños identificándolos, y cuando se les dice que toque alguna de las partes de la batería, cada niño va a la parte indicada. Por ejemplo: si al niño se le pide que toque el ton de piso, va donde está el ton de piso y lo toca, si es el bombo y el hait hat, utilizan los pedales y no las baquetas. Terminado este ejercicio se trabaja con la guía, que les presenta el dibujo de la batería y sus partes. Los niños pintan todos los dibujos. Cuando ya han terminado el trabajo, se inicia con las preguntas, para ver si ellos identifican gráficamente las partes del instrumento. El resultado es bueno: las figuras trazadas son muy parecidas a la batería real, no los confunde. Como es importante que los niños identifiquen más instrumentos de percusión se siguió trabajando con ello. En la guía siguiente presenté el timbal latino, el bombo andino y el bombo de banda u orquesta. (ver anexo No 10)Para los niños no son instrumentos desconocidos, el
--	---

	bombo andino ya lo conocían por clases anteriores, además por que también lo habían visto en su colegio. Los timbales si les causaron curiosidad, por que aunque si los habían visto, no sabían su nombre. Con el bombo de banda, cuando lo vieron dijeron que era un tambor, entonces se aprovechó para corregir, diciéndoles que también se llamaba bombo pero que este casi siempre es utilizado en las bandas u orquestas. Esta guía no la acabaron de pintar así que se la dejó para terminar en la clase siguiente. 7 de diciembre del 2005 Este día se llevaron unas audiciones de instrumentos de cuerdas pulsada y de cuerdas frotadas; la guía anterior estaba relacionada con este tema. Se trató de hacer la diferencia entre el sonido de las cuerdas que son frotadas y las pulsadas para esto utilizamos el tema del concierto No 3 op. 61 in B menor, movimiento Molto moderato e maestoso. Allegro non troppo de Camille Saint – Saëns, para identificar las cuerdas frotadas; y para las cuerdas pulsadas se utilizo el tema bambuquísimo, de León Cardona García, tomado del CD selección instrumental MONO NUÑEZ 26. Con solo escuchar, los niños no notan mucho la diferencia, entonces se explica, que los instrumentos de cuerdas pulsadas son tocados con las manos. Que pulsar significa “rasgar o pellizcar con los dedos las cuerdas que solo se usan los dedos” y que frotar es “sobar las cuerdas, pero que los instrumentos de cuerdas frotadas, necesitan de un arco, el cual soba las cuerdas del instrumento). Con esta explicación se entrega las guías. (ver anexo No 12) Una de las fallas en las guías es que no se puso el arco para los instrumentos de cuerdas frotadas. Para explicar la similitud entre estos instrumentos se hace una comparación con la familia donde el contrabajo es el papá, por ser el más
--	---

	grande; el cello, la mamá; la viola el hijo o la hija mayor y el violín el hijo o la hija menor. De ésta forma los identifican más rápido, al principio siempre se confundían. Con los instrumentos de cuerdas pulsadas, confundían la guitarra con el tiple, y para ver la diferencia entre estos dos instrumentos, los niños tenían que darse cuenta de su tamaño y el número de cuerdas. En la parte de formas o visual, y como las imágenes son tan pequeñas, no se puede notar estas diferencias; se parecen mucho.
CATEGORÍA: RECURSO MULTIMEDIAL	TÉCNICA: OBSERVACIÓN PARTICIPANTE ACTIVA
SUBCATEGORÍAS	FUENTE: JARDÍN INFANTIL GENIOS DEL MAÑANA
Atención e Interés	19 de abril del 2006, hora 10: 30 AM Aplicación y análisis del proyecto (multimedia de iniciación de enseñanza musical para niños de edad preescolar) Se realizó una prueba con grado transición. Los niños muestran curiosidad por saber qué es lo que se va a observar, pero lastimosamente el programa no funcionó, pues el computador del centro educativo tenía tanta información en su disco duro que comenzó a trabajar lentamente y el programa no quiso iniciarse. Lastimosamente, los niños no pudieron ver el programa y se quedaron esperando a ver si la situación se arreglaba. . Se hicieron varios intentos y no se logró que arrancara. La única solución fue hacer arreglar una PC para trabajar con ella en este programa. En el arreglo de esta PC, se demoraron los técnicos una semana y media. 2 de mayo del 2006, hora 10: 30 AM Se intenta nuevamente instalar el computador, y los niños

Formación (Formación auditiva y visual) Reconocimientos de Imagen y sonido de animales	otra vez mostraban curiosidad por saber que era lo que iban a ver, pero se presentó otro inconveniente: el monitor que prestó la Directora del Jardín (DJ), estaba dañado. La única solución fue utilizar el monitor del computador que utilizaban los niños. Al hacer el cambio ya encendió la pantalla del computador y se prosiguió a instalar el programa de Flash. Como ya estaba un poco tarde los niños ya debían irse y todas las personas ya estaban saliendo. El investigador volvió en la tarde para dejar instalando el programa y comenzar la aplicación de este al día siguiente. 3 de mayo del 2006, hora 9: AM a 10:30 AM Se planea trabajar solo con los niños de Transición pero la DJ al ver el programa de animales le llamó mucho la atención y mandó a llamar a todos lo niños del Jardín. La verdad no fue muy provechosa, pues hay niños que prestan atención y otros que se distraen por que no los dejan ver. La única pantalla de un computador no es la indicada para que más de 20 niños puedan ver lo que se está mostrando, hasta la profesora de párvulos, tiene que cargar a algunos niños que se quedaron atrás para que alcancen a ver. A pesar de todo esto, el programa si llama la atención de todos los niños por que todos están atentos a lo que pasa en cada escena, además reconocen a la mayoría de animales que aquí se observan. Los animales que no reconocen son la oveja, la cabra y el caballo, pero al ver el programa y al ir a la evaluación del sonido, ya saben cual es cual. Los niños de Transición y Jardín son los niños que más concentrados están; los niños de grados inferiores, algunos prestan atención por momentos, hay dos parvulitos
--	---

Identificación de Cualidades del sonido	4 de mayo del 2006, hora 9: AM a 9: 45 AM Solo se trabaja con los niños de Transición. Se inicia con una introducción al programa, recordando sobre lo que es el piano y forte, crescendo y disminuyendo, que aparecen en las escenas y en el audio. Se explica con ejemplos cuando alguien se acerca o se aleja. Se prende el programa y solo se trabaja con los sonidos de la granja, aunque ellos pedían el de los Instrumentos musicales, el In les sugiere que comenzaran por el de los animales para que ellos solos manejen el programa. Los niños ya saben manejar muy bien el Mouse, no necesitan para nada la ayuda del (In) Las escenas que más les gustaron fueron las del ratón y el pato. Con las escenas que más se trabajó son las de: la abeja, el mosco, el pollo y el caballo, por lo de crescendo y disminuyendo, y también un poco con las escenas de la gallina, el gallo, la oveja, la cabra y la vaca, por lo de piano y forte, pero esto fue más fácil de asimilar para ellos. Volvieron a repetir la evaluación del sonido animal sin ayuda de nadie, volvieron a equivocarse con el mosco, la cabra y el pato, que en la clase anterior si dieron la respuesta correcta. En este grupo hay tres niños quienes son: Kevin, Camilo, Juan y Verónica.
Reconocimiento de Sonidos de animales de la granja	9 de mayo del 2006 Hora: 9 AM a 9:45 AM Se trabaja con párvulos y prejardín. Con los parvulitos se inicia el trabajo basándose en sus conocimientos previos sobre los sonidos que conocen. Hay que darles muchas ideas a los niños para que ellos también aporten algo a la clase, por esta razón, se desarrolla una actividad donde ellos van a imitar a los animales que el (In) les vaya nombrando. Los niños prestan atención, pero no quieren

Socialización	hacer nada; el (In) inicia con la actividad imitando a los animales y los demás niños también lo hacen, al ver que el niño tiene más confianza de si mismo se sigue nombrando animales y ellos lo siguen imitando: el sonido de la vaca, el perro, el gato y el pollo. Todos los niños lo producen bien, pero en la parte gestual siempre andan en cuatro patas. Hay tres niños en la clase que fueron enviados por las profesoras que son: Sebastián, Josué y Daniel; porque son los niños que se adaptaron con mayor facilidad al grupo. Con Sebastián, al principio, las cosas no querían funcionar por que parecía que no le gustaba nada, hasta en un momento se salió del salón y el (In) tuvo que subirlo cargado para que no se fuera. Después de prender el computador, se quedo entretenido en la clase. Josué es quien más participa; fue el primero que comenzó a imitar a los animales y fue una motivación para que los demás lo hicieran . Daniel también es participativo y es el más pilo y juicioso, sabe imitar casi todos los sonidos de los animales que se nombró (gallo, gallina, perro, gato, pollo, sapo, pato, vaca, cerdo o marrano, oveja) los que no se sabe son los de el gallo, la gallina, el marrano y la oveja. Hasta el sonido del caballo que no se lo había nombrado lo imitó.
Interacción con el Computador	Para los párvulos es muy difícil manejar el Mouse, sus manos son muy pequeñas y sus dedos no alcanzan a agarrar en su totalidad el Mouse; con un poco de paciencia y dedicación se coge la mano de cada uno y se les hace ver que al mover el Mouse la flecha que hay en la pantalla también se mueve. En este ejercicio lo único que se quiere es que el niño sepa mover el Mouse. Los niños son un poco inquietos y dan clic a cada momento, sobre todo Josué. Para que el niño sienta que más o menos puede manejar el Mouse, el (In) hace mover el Mouse y el niño solo tiene que dar clic en la escena a la que quiera ir, y a

Socialización Interacción con el Computador Relación de Imagen y sonido	todos les da emoción y luego todos quieren coger el Mouse y trabajar con él. Entonces es necesario establecer un orden para que entre ellos no se peleen y se pueda trabajar bien. De esta forma todos participan. El mismo día, de 10: AM a 10: 45 AM. Se realiza el trabajo con 5 niños de nivel prejardín, son: Gabriela, Miguel, Cristian, Alisson, Andrea. Se procede de la misma manera que con los párvulos pero sin enfatizar tanto en la imitación gestual y de movimiento: se preguntan los mismos animales y también que otros animales conocen. Ellos nombran a animales salvajes como el lobo, la serpiente, el elefante, el tigre y el león. Después de esto se organizo a los niños de tal forma que no estuvieran tan cerca al computador; ellos recordaron que en la anterior clase, como no los dejaron ubicarse totalmente frente al computador y no alcanzaban a mirar, insistieron en ubicarse esta vez frente al computador y no los dejaban ver a los niños que se hicieron atrás; demás, todos estaban muy pegados al escritorio donde se encuentra instalado el computador, así que cuando se inició el trabajo del manejo del Mouse, los niños de atrás no podían ver la imágenes que se presentaban en la pantalla. Todos los niños manejaron el Mouse, claro con la ayuda del (In), de la misma forma como se trabajó con los párvulos, haciendo que ellos solo den clic. El gran problema fue la ubicación de los niños al trabajar con un solo computador. 11 de mayo del 2006, hora 9: AM a 9: 45 AM o 10: AM Se inicia el trabajo con los niños de transición. Tratando de nuevo el tema de lo que es crescendo y disminuido. Camilo comenta que hace unos días vio un avión: cuando lo vio cerca lo vio grande y que cuando se iba se hacía cada vez
--	---

Socialización	más pequeño. Kevin también comenta sobre los carros que cuando se alejan se hacen más pequeños. Entonces se hace una prueba utilizando las distancias entre un salón y otro para que ellos se den cuenta de los cambios de crescendo y el disminuyendo enfatizando en el sonido. Mientras los niños están en un salón el (In) se va al otro. Los niños deben quedarse quietos en el salón, el (In) es quien debe acercarse o alejarse y dice “¿me sienten cerca o lejos?” si el (In) se acerca los niños lo sienten y responden “¡cerca!”, si siente que se aleja, responden “lejos”. Lo importante del ejercicio es que el niño no vea por donde va el (In), y sentir si la voz se acerca o se aleja. Al realizar este ejercicio se prosigue con la aplicación del programa donde por fin los niños van a ver el programa de instrumentos musicales. Como ellos ya pueden manejar solos el programa, se permite que ellos lo aprecien, van repitiendo los nombres de los instrumentos, esta vez prestan más atención a lo que dice moderato, de esta forma ya saben para que sirven los botones de ritornelo, da capo, al signo y la coda. Al ver el resultado apareció un error en el programa donde ritornelo sirve para ir al el menú instrumental o del campo y cuando está en estos mismos menús a donde debe ir, se devuelve al menú principal.
Interacción con el Computador	Los niños este día ya miran el programa por completo, imitan a moderato cuando está tocando un instrumento, hacen la posición de las manos, sigue reconociendo lo que es una escala y algo nuevo, lo que es una nota grave y una nota aguda. Se dan cuenta de cuando un instrumento es grande y cuando es pequeño. Los niños demuestran mucho interés y quieren seguir mirándolo y repetir las imágenes,
Imitación de Imágenes	
Reconocimiento de Sonidos Instrumentales	para recordar los nombres de los instrumentos y ver como son. Como es importante saber si ya pueden reconocer los sonidos de alguno de ellos, se trabaja con la evaluación.

Socialización	Se identifican algunas equivocaciones, pero hay más aciertos que errores y aunque la evaluación es bastante larga ellos la terminan sin protestar, sus demás compañeros, hace mucho rato que salieron a descanso. Con el siguiente grupo que se trabaja es con nueve niños de prejardín. Se trabaja en el horario de las 11 hasta las 12 AM. La gran mayoría de niños ya saben manejar el Mouse, pero no pueden dar el clic en el lugar correcto. Con un poco de ayuda les hago manejar el Mouse. En este grupo solo se trabaja con el programa de animales. Lo negativo de la actividad fue que los niños se ubicaron muy cerca del computador y no dejaban ver a los que estaban atrás. Uno de los niños que no quiso seguir trabajando fue Macoy que se aburrió; no porque no le haya interesado, sino por que estaba muy lejos de la pantalla y se sintió desmotivado. Lo malo del trabajo con el programa es que solo se puede trabajar con un solo computador y un número significativo de niños. Aunque se quiera no es posible hacerlos trabajar a todos al mismo tiempo. Como hay niños que sus padres los van a recoger temprano, van saliendo de la clase, los demás se quedan entre ellos Macoy y demuestra mucho interés por aprender y seguir trabajando, de tal modo que se queda manejando el Mouse hasta que lo llama la profesora, pues sus padres ya lo pasan recogiendo. 16 de mayo del 2006 Se inicia el trabajo con Párvulos, pero con la intención de que los niños ya vayan manejando el Mouse. Hubo ciertos inconvenientes con el sonido que fueron solucionados a tiempo. Esta vez, en la clase hay un compañerito nuevo llamado Julián quien demuestra mucho interés en el programa. Se explica a los niños que cuando mueven el
---------------	--

Interacción con el Computador	Mouse se mueve una flecha que hay en la pantalla del computador, entonces ellos ya miran la flecha, el (In) les hace mover el Mouse y ellos deben seguir la flecha con sus dedos o señalarla. Para ellos aún se les dificulta mover el Mouse y en vez de moverlo aprietan el clic del Mouse, por eso hay que recordarles que no deben apretar el botón del Mouse, que solo deben moverlo. Se realizaron varios intentos, pero evitando que dieran tantos clic's, hacían que el programa se detuviera, por esta razón tocaba volver a reiniciar el programa. Siempre que sale moderato los niños comienzan a gritar, pero lo hacen de una forma tan emotiva, pues sus gritos son de alegría. Hay algo interesante en la cuenta regresiva: todos los niños cuentan e identifican los números, sin que el (In) se los haya nombrado. Al final, los niños se sienten un poco inquietos con la CPU, comienzan a apretar todos los botones para ver que pasa, hasta que apagan el computador. Con los niños de Prejardín se realiza el mismo trabajo: hacer que los niños vayan aprendiendo a manejar el Mouse. Con ellos es un poco más fácil porque si quieren aprender a manejarlo y no se interesan por las demás partes del computador. Esta vez se ubicó a los niños alejados de la pantalla del computador para que los niños que pacen al frente a manejar el Mouse no tape la vista de sus compañeros y para que no se ocasione tanto desorden y todos puedan participar de la actividad. De un rato para otro vuelven dos niños de grado Párvulo quienes son Josué y Daniel, y aunque es bueno que se interesen por estar mirando el programa, se debe dar prioridad a los niños que no lo han trabajado, así que de una manera sutil se manda a los niños a su salón. Al principio todos los niños mostraron interés, pero de un momento a otro Alisson y Gabriela
--------------------------------------	--

Utilidad de textos como guía del manejo del programa	comenzaron a jugar con las sillas; los compañeros que si tenía la intención de aprender se pasaron al frente y siguieron trabajando. Entre más atención prestaban al momento de utilizar el Mouse mejoraban su proceso. Andrea fue la única que al final de la clase pudo llevar el Mouse hasta la escena que quería ver y darle clic sin la ayuda del (In). Cristian y Miguel, también avanzaron un paso: saber como hacer que se mueva la flecha y aunque aún necesitaban la ayuda del (In) para ir a la imagen o escena que ellos querían, se notaba que estaban cerca de lograrlo. Cristian, Miguel y Andrea ya sabían para que servía el signo de “al signo” en cambio Alisson y Gabriela por estar jugando y solo ir al computador cuando se las llamaba, había que repetírselo y ayudarlas mucho a manejar el Mouse. Para estos dos grupos se esta planeando hacerles Mouse de cartón para que practique en sus casa. 18 de Mayo del 2006 Se realiza el trabajo con los niños de Transición, utilizando un programa de Microsoft llamado Animales Peligrosos, que muestran un sin número de animales salvajes. Se deja que los niños exploren por todo el programa, Cuando se da cuenta que los niños se pierden un poco por el programa: les salen muchas ventanas que no quieren mirar, se les explica: el programa de animales ya visto en anteriores clases contiene unos signos o figuras con las que también pueden transportarse a donde ellos quieran ir o cerrar algunas ventanas que no quieran ver (la X que se encuentra ubicada en al parte superior derecha, que se utiliza para cerrar las ventanas), a parte de otras figuras o fotografías que llevan al niño a conocer diferentes especies de animales y los hábitat de los mismos. Camilo es quién más
---	--

	participa de la actividad y muchas de las veces no deja que sus compañeros manejen el Mouse: se ordena que todos participen. En la ventanas que abren los niños hay un gráfico que tiene forma de cinta de video, se les indica y se los hace abrir esa gráfica para que observen que pasa; los niños se dan cuenta que al abrir esta gráfica o al oprimirla sale un video sobre el animal que quieren ver y escuchar, así que cada vez que van a una ventana diferente siempre buscan la figura que representa el video. Después de haber trabajado con diferentes ventanas de animales se va hacia una parte del programa donde se escuchan los sonidos de algunos animales salvajes. Cada uno debe ir al animal que quieran escoger. Los niños reconocen los sonidos de algunos animales como: el lobo, la rana o el sapo, la abeja, el águila, la serpiente cascabel, el elefante y el oso. De los animales que reconocían en forma visual, fueron: el rinoceronte, el león, el hipopótamo, el tigre, el tiburón, el oso polar, el murciélago, el jaguar, el leopardo, el ratón. Entre el oso polar y el grizzli había ciertas similitudes en su sonido; en la parte física, los niños, si los diferenciaban, decían que el oso polar vivía en la nieve y el oso gris en el bosque, también por el color de su pelaje. Los animales que no conocían ni su sonidos ni sus formas eran: el cocodrilo, los perros salvajes, el babuino, el búfalo; a este último al verlo, lo confundieron con un toro. Cuando lo escucharon vieron la diferencia entre el sonido de un búfalo y un toro; el demonio de tasmania, el jabalí, la ballena, el buitre, el murciélago, el puma, la hiena y el glotón. Al realizar este trabajo con los animales, observo que aún se ven falencias en manejo del Mouse, cuando se abre una ventana; sobre todo con Camilo, pues en su ansiedad de ver que se va a presentar se afana por abrir las ventanas y no se espera unos instantes mientras el programa o la ventana a la que el quiere acceder, se abre. Los demás niños trabajan con
--	--

Socialización Interacción con el Computador	más paciencia y no dan tantos clic's para que no se trabe el programa. En la segunda hora se trabaja con los niños De Jardín, haciendo que ellos utilicen solos el Mouse, sin la ayuda el (In). En esta clase también se utiliza el programa de Animales Peligrosos, ya nombrado en la anterior clase. El fin, con los niños de grado Jardín, es aprender a manejar el Mouse haciendo que lo muevan y luego dando clic con el botón izquierdo, que es el único que interesa aprender a manipular, ya que al dar clic en el otro botón salen opciones diferentes a las que se pretende aplicar, las cuales se encuentran en el programa ya nombrado, todos los niños saben mover el Mouse sin dificultad. Al pasar Macoy al frente a manejar el Mouse no saben aún que botón es el que se debe dar clic, así que se hace la aclaración a todos los niños, de que el botón que se debe presionar es el de lado izquierdo y se les indica. En ese momento se observa que algunos niños como Xiomy ya conocían el manejo del Mouse, hasta dan la opinión de que algunas veces en unos juegos se necesita utilizar el clic derecho. Para otros niños esta información es nueva, pero no es muy difícil de aprender, pues en el momento de la práctica lo pueden hacer con mucha facilidad. Cuando han adquirido mayor habilidad en el manejo del Mouse se prosigue con el trabajo de identificación de los animales peligrosos, haciendo que los niños puedan abrir las diferentes ventanas que tiene el programa. El fin es que conozcan el sonido de los animales salvajes. Se va a la ventana donde están los sonidos de los animales. La experiencia es la misma que ocurrió con los niños de Transición: reconocen exactamente los mismos sonidos de animales. En la parte física, reconocen al cocodrilo y a la ballena. Los niños también desconocieron tanto la forma como la voz de los animales que también se
---	---

	presentaron a otros grupos de niños. Se continuó con el trabajo de los instrumentos musicales, pero solo alcanzaron a conocer algunos instrumentos de viento, como: los cobres: la tuba, el trombón, la trompeta y el corno. En cada escena los niños ponen mucha atención. En el momento en que se escuchan las escalas se explica a los niños que los sonidos que se escuchan y van subiendo de registro o tono, o sea que de lo grave se van haciendo agudas, se llaman escalas. 23 de mayo del 2006 hora 11:00 AM En la práctica con Párvulos, se realizan talleres con los sonidos de los animales, se busca que los niños vuelvan a intentar manejar solos el Mouse. Con la ayuda de una cámara se logró captar la motivación de los niños frente al programa. Se observó que ya reconocían algunos animales que existen en las escenas. Algunos inconvenientes fueron: por intentar hacer la filmación los niños se distrajeron un rato. La clase no se perdió, pues los niños estaban tan motivados, que no le ponían tanta atención a que los estuvieran gravando, sino al programa y ver las escenas de los animales. Como siempre que se abre el programa y sale el presentador que es moderado, los niños muestran cierta emoción y comienzan a gritar. Al regresar al menú de los animales ellos indican con sus dedos, el lugar a donde quieren ir, entonces se les hace escuchar, colocando encima de cada botón la mano para que se escuche el nombre de la escena a la que quieren ir, y ellos repiten el nombre de la escena. AL saber el nombre de cada escena los niños ya piden que los lleve a las escenas nombrándolas y ya no señalándolas. En la escena del corral, a todos los niños les llama la atención el gallo y lo hacen repetir varias veces.
--	--

Socialización Interacción con el Computador	A los niños de grado párvulos hay que cogerles la mano para guiar la flecha hasta donde ellos quieran ir, pues aún no puede manejar el Mouse. Si han logrado mecanizar un poco es en dar clic en la imagen o en el botón. Los niños ya identifican la flecha y saben que al mover el ratón se mueve la flecha ubicada en la pantalla del computador, pues cuando se les pregunta donde esta la flecha ellos la buscan por la pantalla y la señalan. Claro que si no la miran y se pierde de la pantalla, se confunden con otras imágenes. Al trabajar con los niños en la evaluación del sonido animal, ya se observa que hay una mejoría en el reconocimiento de los sonidos, pues las equivocaciones son muy mínimas. Cada vez que escuchan el sonido de un animal, tratan de imitarlo, sobre todo Josué y Daniel. 25 de mayo del 2006 9:15 AM Se recauda información utilizando una cámara de video. Se trabaja primero con grado transición. Como los niños ya saben manejar el Mouse del computador, el (In) se dedica a filmarlos por algunos instantes para que ellos no pierdan la atención del programa. En el grupo encontramos un estudiante nuevo llamado Sebastián. Sus compañeros al iniciar la clase, lo hacen a un lado. Orientando el hacer que ellos se compartan el Mouse, hace también que integren al nuevo compañero al grupo y lo hagan participar de la actividad. Al ver los niños los instrumentos musicales, causa cierta emoción en ellos, pues lo demuestran en sus caras. Lo primero que miran en el programa son los instrumentos de percusión mayor, empezando por la batería. Se observa que tratan de imitar los movimientos que realiza moderato al tocar el instrumento (batería), al igual que con otros instrumentos de percusión mayor y menor. Al principio todos tratan de imitar el movimiento que
---	--

	hace moderato al tocar cada instrumento. En el transcurso de toda la clase los que más hacen esta imitación son Sebastián y Kevin. Camilo y Verónica solo se dedican a mirar el programa. Como Camilo es el niño que está apropiado del Mouse, se va a da capo o sea a menú principal, pues quiere ir a los sonidos de animales del campo, ara que su nuevo compañero los conozca. Alcanzan a ver el bosque y parte del corral, pero Camilo dio un clic sin querer en el botón de cerrar la ventana y cerro el programa; al tratar de nuevo de abrir la ventana, Sebastián tuvo presionado el “Enter” del teclado, haciendo que el programa se abriera muchas veces. El computador comenzó a trabajar lento; había que cerrar cada ventana y como el tiempo ya se había acabado y los niños no se querían ir, se los mando a una sala donde hay armables, rompecabezas, mientras se soluciona el problema del computador. Con el segundo grupo: niños de grado Jardín se trabajó de 11:15 a 12:00 AM, se miran los instrumentos musicales. En primer lugar los instrumentos electrónicos. Con estos niños no se puede hacer de una manera adecuada la filmación, pues se distraen mucho con lo que el (In) esta haciendo, y es el grupo más numeroso para trabajar con un solo computador. La mayoría de los niños de este nivel saben manejar el Mouse; a unos pocos hay que recordarles que se debe siempre dar clic con el botón del lado izquierdo. Xiomy, es la niña que tiene mayor agilidad para el manejo del Mouse y siempre quiere participar de la actividad. Antes de entrar al programa, ya sabe por que carpeta debo entrar para abrir el programa. Es muy buena observadora, cuando alguien no sabe que hacer para escoger un botón, ella ayuda al compañero diciéndole lo que debe hacer y si su compañero no puede le indica lo que tiene que hacer para ir
--	--

Interacción con el computador	al programa. El problema de esta clase fue la distracción de los niños por la filmación; los niños de un rato para otro se distrajeron tanto que ya no estaban trabajando y comenzaron a jugar; sobre todo Macoy y Lía quienes se metían debajo de las mesas para llamar la atención. Para evitar que los demás niños hicieran lo mismo, se pidió a Macoy y a Lía salir un rato de la clase; de esta forma todos prestaron de nuevo atención al programa y de nuevo siguieron participando de la clase. Macoy golpeó la puerta y se le permitió continuar en la clase con otra actitud. Hay instrumentos que les causa curiosidad por su timbre (el órgano, el bango, el charango, los instrumentos de cuerdas frotadas y la batería), por su nombre (marimba, batería, congas y bongos). Estos nombres a los niños les causa risa. 30 de Mayo 2006 10:00 AM a 11:00 AM
Imitación de Imágenes	Se realizo la filmación con los niños de prejardín manejando el programa en multimedia. Los niños mostraron curiosidad por la cámara, pero siguieron poniendo atención al programa. Demuestran interés en el programa de sonidos instrumentos musicales. Con los instrumentos de percusión menor, imitan lo que hace "Moderato". Con algunos instrumentos expresan emociones como: el miedo, al abrazarse o la alegría al bailar. Con niños de prejardín aún hay que coger sus manos para que puedan manejar el Mouse e ir a la animación que ellos quieran. Después de ver el programa se realiza un reconocimiento de los animales que se observan en el programa, por medio de imágenes impresas en papel y haciendo que los niños y las niñas las identifiquen y las pinten.

	1 de Junio del 2006 Se inicia el trabajo con los niños de Transición haciendo un recuento del programa. Durante el transcurso de la aplicación de la multimedia, los niños siguen con el mismo entusiasmo y cada vez identifican algo nuevo en el programa, recuerdan algunas cosas que fueron aprendiendo en este proceso.
--	---

Tabla No 4 PLAN DE ACTIVIDADES Y DE PROCEDIMIENTOS

CATEGORÍA DEDUCTIVA				
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	FUENTES	ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS
RECURSO MULTIMEDIAL (AUDITIVA, TIMBRE MUSICAL)	INTERACCIÓN	OBSERVACIÓN PARTICIPANTE ACTIVA	Estudiantes de edades de 3 a 5 años, docentes y administrativos, multimedia musical creada y computador	multimedia (del mundo natural al sonido instrumental. Guias con imágenes de animales e instrumentos musicales, de la misma multimedia.
	SOCIALIZACIÓN			
	SONIDO			
	IMAGEN TEXTOS			
FORMACIÓN MUSICAL AUDITIVA	TIMBRE	LLUVIA DE IDEAS POR TARJETAS, OBSERVACIÓN PARTICIPANTE ACTIVA	Estudiantes de edades de 3 a 5 años, videos, cassetes, cuentos, CD'S de audio, programas multimedia, e instrumentos musicales	Guias con imágenes de animales, objetos e instrumentos musicales, audiciones teniendo en cuenta las imágenes ya mencionadas, videos musicales donde se pueden apreciar los instrumentos musicales, trabajo de multimedia "animales peligrosos, aplicación de la multimedia de iniciación musical creada.
	DURACIÓN	OBSERVACIÓN PARTICIPANTE ACTIVA	Estudiantes de edades de 3 a 5 años, CD'S e instrumentos musicales	Canciones Infantiles, villancicos, canción creada, teniendo en cuenta movimientos corporales; trabajo del pulso con palmas e instrumentos; desarrollo de motricidad fina y gruesa, dibujo sincronizado
	INTENSIDAD		Estudiantes de edades de 3 a 5 años e instrumentos musicales	Director de Orquesta, Canción Creada (El Arbolito)
	ALTURA		Estudiantes de 3 a 5 años, instrumentos musicales, videos y CD'S	Videos musicales donde se aprecian los sonidos graves y agudos de diferentes instrumentos musicales, audiciones musicales, determinación de sonidos graves y agudos por medio de: voz humana, flauta dulce, saxofón, guitarra y teclado

10. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

10.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE TEORÍAS

Es también importante resaltar que el lenguaje visual y auditivo, ayuda a entender, comprender y asimilar de una mejor manera el conocimiento. Los mapas conceptuales generalmente se desarrollan de una forma verbal, pero también se pueden trabajar por medio de imagen y sonido, de esta manera se observará que es una herramienta útil en el proceso de lectura de imágenes conjugadas con el sonido, donde se desarrolla la comprensión síntesis y expresión tanto oral como escrita (dibujo), ya que permiten al niño obtener una visión más centrada del contenido de un determinado texto.

Es importante en el proyecto, la formación del niño como un ser integro; la educación artística se caracteriza por buscar y desarrollar la sensibilidad del ser humano para convertirlo en un ser integro y lleno de cualidades y valores.

Se debe tener en cuenta todas las normas que tiene el currículo, pues es necesario seguir un orden especial para que la enseñanza aprendizaje del niño sea la indicada.

El Método que se utilizará es la integración de materiales en multimedia, donde el niño aprenderá por medio de la interacción con el computador, aprovechando un programa didáctico y sencillo de manejar.

El pensamiento de Froebel es interesante, ya que es provechoso para el desarrollo del competitividad en el niño, el hacer que el niño maneje un sistema en multimedia desde pequeño; lo hace ser más competitivo ante los demás y desarrollará con mayor claridad la representación de símbolos e identificación de los mismos, llevándolo así tener una mayor claridad de pensamiento ante el mundo que lo rodea.

El niño es un ser único, que aprende con mayor facilidad y con el cual no se puede trabajar de la misma forma que como se trabaja con un adulto. Teniendo en cuenta algunas pedagogías musicales se ha logrado ver que el músico se forma a temprana edad, desde niño, época en la cual el ser humano tiene mayores habilidades y destrezas. El trabajo musical con los niños es más interesante, ya que el proceso de formación musical en los niños es en un alto porcentaje, más práctico que teórico. En esta etapa los niños tienen mayor disposición al juego y la diversión y esto se debe aprovechar al máximo

Decroly también tiene la idea de hacer del niño un ser competente, preparado para desarrollarse ante la sociedad que lo rodea; su trabajo es práctico y didáctico, el juego es base fundamental en el aprendizaje del niño, se tomaría como un trabajo fácil de manejar. El niño realizará actividades libres o guiadas y por medio de ellas seguirá aprendiendo.

En el constructivismo es importante conocer e identificar el estado de aprendizaje en el que se encuentra el niño de acuerdo con su edad, así sabremos cuál es la etapa a seguir según el programa en multimedia. Se debe analizar muy bien con que materiales se puede trabajar con los niños y de que manera se puede obtener un excelente resultado. Es importante conocer la forma en que piensa el niño o la niña, nivelarse a su forma de pensar para poder adquirir un buen resultado y facilitar su aprendizaje; esta sería una de las claves para lograr un niño competente en la habilidad musical que se quiera desarrollar.

Se debe tener en cuenta que el conocimiento que se le brinde al niño sea para toda su vida, que no sea olvidado. Es importante el aprendizaje significativo que utiliza metodologías alicientes, conocimientos que sean de interés y de utilidad para el niño o la niña. En este tipo de aprendizajes la atención está centrada en el aprovechamiento máximo de un conocimiento nuevo.

El constructivismo es un proceso interesante, la aplicación de este tipo de metodologías permiten que el niño o la niña construya su propio conocimiento, con el apoyo de instrumentos educativos y la ayuda de un supervisor. El niño se

constituye en una parte significativa del trabajo realizado por el docente o la persona a cargo de la enseñanza aprendizaje.

Suzuki, con su pedagogía, integra a la familia en el buen desarrollo del músico. Si el niño tiene un excelente asesor, éste aprenderá con mayor facilidad. También se necesita la colaboración de los padres en casa para que su conocimiento adquiera una mayor efectividad y un notable resultado.

La adaptación de cuentos en la enseñanza aprendizaje da resultados favorables ya que a los niños les encantan las historias, poder observarlas y ser parte de ellas, y dar rienda suelta a su imaginación ; es una actividad significativa y divertida a la vez.

Se debe aprovechar las orientaciones y la concepción de pedagogos musicales en un proyecto pedagógico musical; ellos dan sus visiones de manera más práctica, de acuerdo a sus resultados.

El proceso de formación musical basado en conceptos, teorías, normas, pedagogías y métodos permite que el trabajo tenga validez ante el público. El eclecticismo sostiene que en el trabajo con los niños se debe tener en cuenta a varios pedagogos y sus metodologías, útiles en el desarrollo de las actividades por realizar. Según el Activismo de Froebel, Dacrolly y Montessori, el fin es hacer que el niño se vuelva activo, por esta razón es muy importante manejar el juego y por medio de él hacer que el niño aprenda de sus errores y sus aciertos. Esto se observa al realizar un trabajo donde el niño o niña hace parte importante de la interacción con el computador, al desarrollar capacidades motoras de imitación estimulando ejercicios rítmicos, de esta manera el niño logrará sentir el ritmo como algo natural, y al ir a la evaluación del sonido, los niños aprenderán del error si sentir frustraciones lo cual ayudará a fomentar la seguridad en los niños. El observar como se tocan los instrumentos, tanto en el programa multimedial como en lo observado en las clases con instrumentos musicales reales, los niños (as) manipularán los instrumentos según sus conocimientos y luego realizarán esta actividad aplicando la parte teórica explicada por el (In). Se puede estar retomando a Froebel, quien dice que la teoría y la práctica van ligadas. Quiere

que el niño sea natural, espontáneo y activo. Hay algo interesante de la pedagogía de Froebel que se podría comparar con una de las pedagogías musicales, que es la de Suzuki y la de Dalcroze. Con Suzuki se observa que el trabajo del docente, los padres y el estudiante son parte importante, en el desarrollo musical, al enseñar a tocar un instrumento y al aprender un tema musical o una canción. Tanto para Froebel como para Suzuki, estos tres componentes son muy importantes en el aprendizaje musical, sobre todo en esta etapa del desarrollo en el niño o niña, que es cuando se inicia gran parte de sus conocimientos. Con Dalcroze se tiene en cuenta el ritmo como algo natural en el niño al igual que Froebel quien dice que el niño debe asimilar el conocimiento de una forma natural. Con Montessori se tiene en cuenta al niño como un ser único quien obtiene una gran potencialidad de asimilar el conocimiento. Al trabajar con los niños la igualdad y la oportunidad de que todos puedan trabajar los ejercicios, libera al niño de temores y se hace que sea participativo. Si en determinado ejercicio se ven fallas o errores, solo se corrige y se repite el ejercicio hasta no haber dudas, sin intimidar a los estudiantes. Con Dacrolly se trabaja con los niños en ambientes donde ellos puedan expresarse con mayor facilidad. Con Dacrolly se trabaja la sensibilización de la audición, por medio del método de tapar los ojos de los niños e identificar los sonidos que ellos perciban. Es muy importante el trabajo de estimulación, pues los niños en estas edades, necesitan que la actividad sea dinámica y llamativa. El uso de diferentes recursos como son los instrumentos, los videos, los cuentos, las guías, la creación de instrumentos musicales, creación de canciones, las multimedias y la multimedia creada, hacen que el niño se motive en clases, estos materiales deben estar adecuados a las capacidades del niño. Es muy importante el método que tiene Dacrolly en la parte de los juegos sensoriales al nombrar el sentido auditivo y visual, pues este es el trabajo que se ha realizado con los niños para saber si el método audiovisual es el indicado para desarrollar su creatividad y despertar su curiosidad.

En la parte de pedagogías constructivistas, las teorías de Piaget y de Ausubel. Piaget se pueden comparar también con la pedagogía de Dalcroze, cuando habla sobre la coordinación de movimientos y el trabajo sensorio motor. Este concepto se aplica cuando se trabaja con los niños y niñas en el manejo de la multimedia,

sobre todo cuando ingresan a la ventana de instrumentos de percusión y por medio de la imitación, los niños realizan ejercicios rítmicos trabajados por el personaje de la multimedia (MODERATO). Piaget habla sobre los estadios de desarrollo, donde encontramos las teorías: sensorio motor y de operaciones concretas; los niños se encuentran en la etapa del desarrollo de sus sentidos, por esta razón asimilan con mayor facilidad el conocimiento. En las operaciones concretas el niño ya tiene la capacidad de reconocer signos, y también el trabajar con el niño en manipulación de objetos. El trabajo del juego es importante en las teorías de Piaget, por eso el nos habla del juego en la actividad de la imitación diferida, el juego simbólico, el dibujo, las imágenes mentales. Estas teorías fueron desarrolladas en el trabajo al hacer que los niños imiten los movimientos corporales, por medio de la multimedia como ya habíamos nombrado, donde se desarrollan ejercicios de motricidad fina y gruesa, al trabajar con el juego del Rey manda haciendo que el niño proponga ideas rítmicas con el instrumento musical, con su cuerpo y su palabra. Las audiciones, las guías, los videos y los recursos en multimedia ayudaron a crear en los estudiantes una imagen en sus mentes de cómo son los instrumentos musicales y la percepción de algunos animales.

Ausubel nos muestra que es mediante el aprendizaje significativo como el estudiante descubre y se interesa por lo que quiere aprender. La utilización de materiales audiovisuales y de interacción, hace que el niño demuestre motivación por lo que hace, desarrollando un conocimiento significativo. De esta misma forma se tiene en cuenta los mapas conceptuales, pues estos trabajan las generalidades de una concepto, van de lo general a lo particular, o sea se comienza por un conocimiento básico para llegar a otros saberes específicos.

En el desarrollo del programa de iniciación de enseñanza musical en multimedia se tiene en cuenta todo lo anterior, por esta razón se cita a estos personajes, sus teorías, además de tener en cuenta que el avance de la tecnología es tan grande e igualmente provechoso para desarrollar actividades lúdicas que posibiliten en el niño un desempeño eficiente y competitivo.

10.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las diferentes observaciones y prácticas realizadas en el Jardín Infantil Genios del Mañana permiten afirmar la necesidad que existe de apoyar el proceso enseñanza – aprendizaje de la música con actividades prácticas basadas en el manejo de programas en multimedia. El avance tecnológico debe estar presente en las diferentes etapas de la formación escolar, especialmente en esta etapa infantil, que es cuando el niño posee una gran capacidad de curiosidad y deseos de compenetrarse con el mundo que le rodea especialmente con el mundo de los sonidos, las formas y los sentimientos. Así se ira adaptando de manera más constructiva a la tecnología y creará cierta conexión con la misma. Los avances tecnológicos ayudan a facilitar el desarrollo de ciertas actividades y también a comprender y aprender a aprehender de una forma sencilla e interesante. Los diferentes programas en multimedia deben ir actualizándose al mismo ritmo del avance de la tecnología, pues cada día tanto los programas como los procesadores cambian y se desarrollan nuevos de acuerdo con el avance vertiginoso de la ciencia. La educación es parte fundamental del ser humano y en ella se debe invertir los principales esfuerzos y tecnologías.

Análisis de Categorías.- en esta investigación se aplicaron tres categorías que son: el contexto del plantel educativo, la formación musical y la formación de iniciación musical teniendo en cuenta la multimedia.

10.2.1 Contexto físico organizativo y social del plantel educativo

Gracias a la multimedia se observó que los recursos tecnológicos se optimizaron con la implementación y los niños se familiarizaron con su utilidad.

Ayudó a suplir la carencia de espacios físicos, ya que por medio de éste recurso los niños tendrán la posibilidad de conocer los sonidos de animales del campo e instrumentos musicales sin que tengan que salir del centro educativo.

Los Docentes y Directivos Docentes muestran asombro, motivación y aceptación a la utilización de nuevos recursos y la implementación de las TICS.

El currículo que se desarrolla en el Jardín Infantil Genios del Mañana responde a lo dispuesto por la ley 115 de 1994 en lo referente a los lineamientos del nivel preescolar tendientes a generar en los niños y las niñas las dimensiones del desarrollo humano que son: la corporal, la comunicativa, la cognitiva, la ética, actitudes y valores y la estética.

Los recursos didácticos y la formación profesional de las docentes del Jardín son apropiados; fomentan la interacción y la creatividad y aportan al desarrollo del conocimiento; permiten la ejecución de actividades variadas que despiertan y mantienen la atención de los niños y las niñas; contribuyendo así la calidad de enseñanza que allí se imparte.

Se observa una optimización del proceso de enseñanza - aprendizaje

El ámbito social de los niños y las niñas matriculados en el jardín corresponde a familias ubicadas en un estrato socioeconómico medio – bajo, sus padres y madres que en un alto porcentaje se desempeñan en trabajos informales y enfrentan diariamente situaciones económicas, sociales y culturales fluctuantes que generalmente afectan negativamente el desarrollo normal del niño en edad preescolar, por lo tanto el recurso multimedial suple con las falencias económicas, por medio de la multimedia el niño podrá conocer las imágenes y los sonidos del campo como algunos instrumentos musicales.

Durante el proceso de aplicación de estas actividades se observó aptitudes y actitudes tanto de estudiantes como de los docentes frente al programa de formación musical que permiten concluir que tanto los infantes como los docentes del Jardín Infantil Genios del Mañana no disponen de espacios y procesos de formación en música; sin embargo los niños y las niñas demostraron buena disposición e interés en las innovaciones aplicadas.

10.2.3 La Formación musical de niños y niñas en edad preescolar abarca las siguientes actividades:

Formación auditiva, se desarrolla por medio de actividades como audiciones de instrumentos musicales y recursos de audio: CD'S, videos, casetes más la ejecución en vivo de instrumentos como: instrumentos de percusión menor: maracas, claves, triángulo, raspa, guache, pandereta, caja china y campana. Instrumentos de percusión mayor: batería, bongoes, congas y bombo andino. Instrumentos de viento: flauta dulce y saxofón; cuerdas: guitarra y tiple. Otro recurso utilizado para la educación auditiva de los niños y las niñas es el trabajo lúdico mediante el reconocimiento de sus voces, los sonidos del medio ambiente y de instrumentos musicales observados y escuchados en videos e imágenes, apoyadas con la audición de CD'S.

Las prácticas con recursos audiovisuales, aunque son de gran utilidad, no deben ser objeto de exceso en su uso porque la capacidad de concentración de los niños y las niñas se encuentra en proceso de construcción; ellos necesitan estar expuestos a variedad de actividades que mantengan su atención.

10.2.4 Formación de iniciación musical en multimedia

La práctica de iniciación musical de los niños y las niñas mediante el recurso didáctico en multimedia permitió hacer observaciones en los siguientes campos:

Fue una herramienta excelente para captar y mantener la atención de los niños y las niñas, despierta curiosidad y los estimula para continuar haciendo prácticas de formación musical.

Permitió la socialización; los niños y las niñas se integran en su trabajo, hacen observaciones y audiciones en forma colectiva, contribuyendo a mejorar los canales de comunicación tanto entre los niños y las niñas como entre los docentes y comúnmente. Esta interacción genera competitividad.

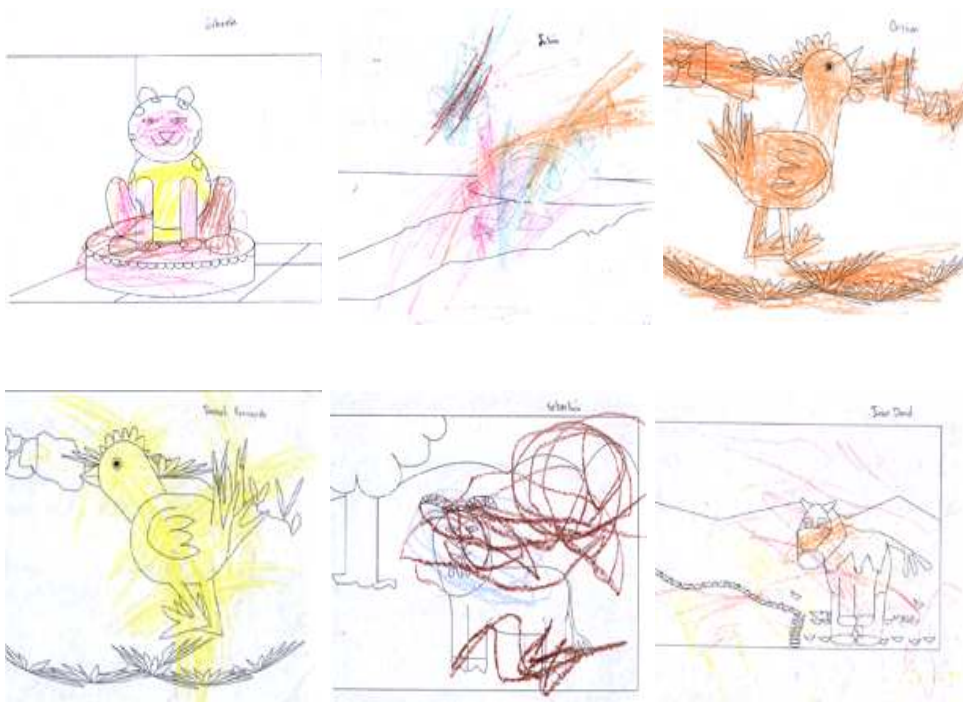
La Interacción con el computador posibilitó una mejor atención y concentración en el trabajo. Permitió hacer conexión entre imagen, texto y sonido; trae al ambiente del infante sonidos de la naturaleza que están lejos de su entorno y solo los puede

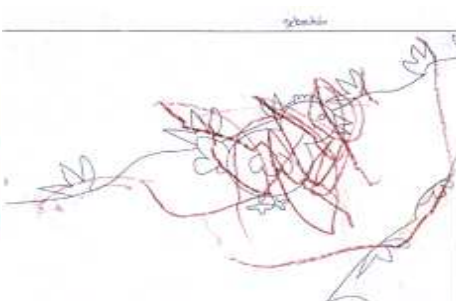
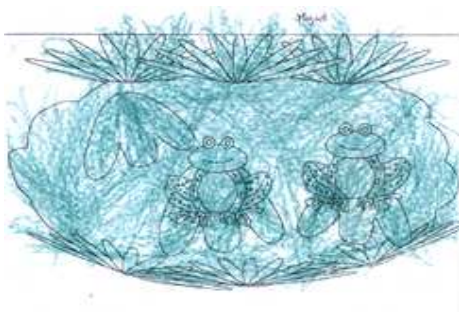
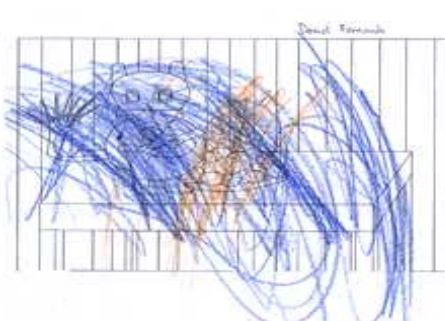
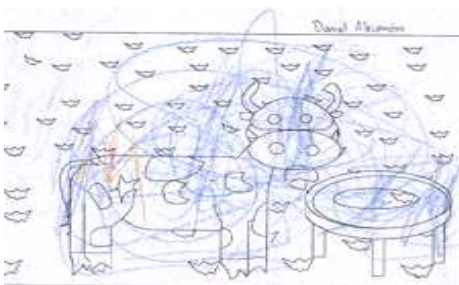
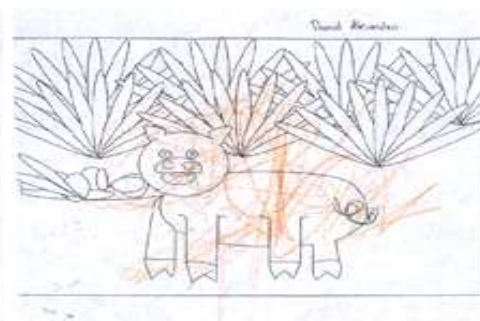
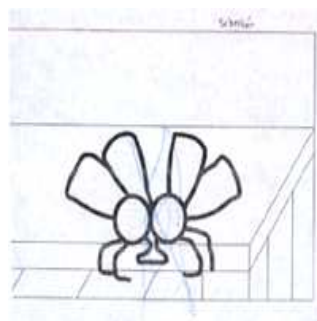
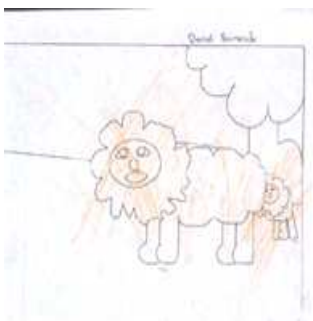
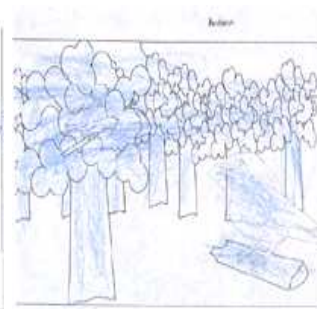
conocer a través de este medio. Ayuda a que el conocimiento sea de calidad y permanente.

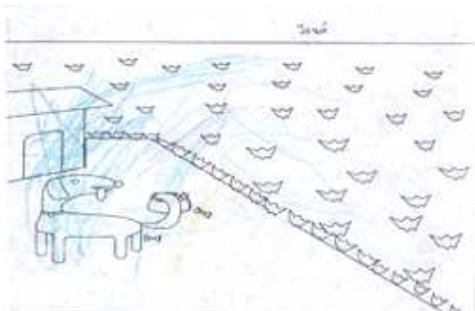
El desarrollo de la capacidad auditiva de los niños y las niñas se determinó, cuando comenzaron a demostrar diferenciación en los conceptos de timbre musical: identifica los sonidos de algunos animales, los ubica en su medio natural; identifica diferentes tipos de instrumentos y su sonido correspondiente. Relacionó sonido, texto e imagen; da ejemplos de los fortes, pianos, crecendos y diminuendos

Lograron diferenciar lo que es la altura musical, al discriminar auditivamente los sonidos agudos graves e intermedios. Los diferentes recursos, (Audio, sonido, imagen y texto) se conjugan para que los estudiantes aprendan utilizando sus sentidos especialmente el de la audición y la vista

Identificación de Animales del programa en Multimedia, guías trabajadas con los niños de nivel párvulos del JIGM



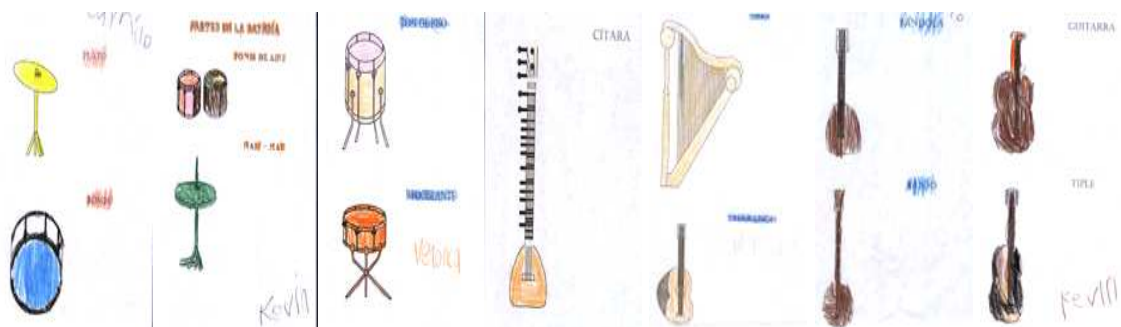




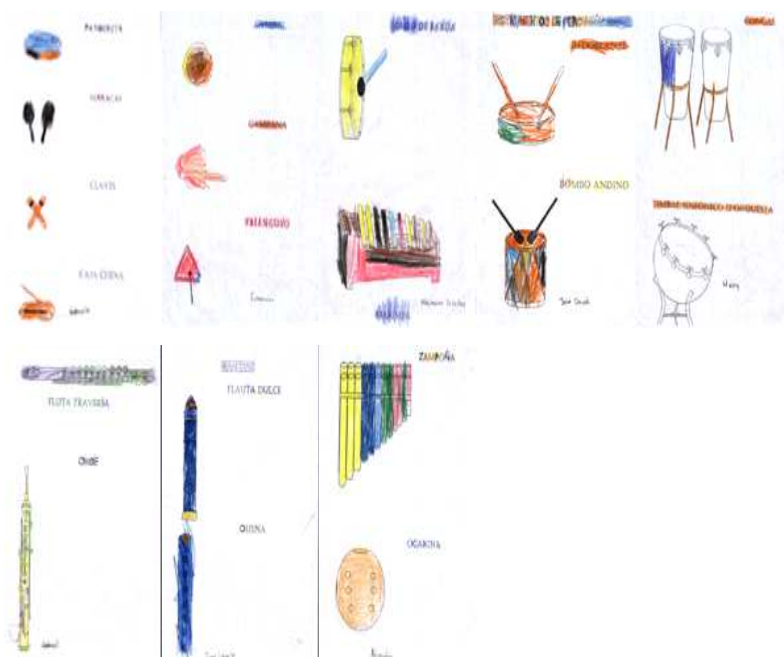
Identificación de alturas por medio de imágenes utilizando guías del programa en Multimedia, con los niños de nivel Transición del JIGM



Identificación de instrumentos musicales como la batería y sus partes, e instrumentos de cuerdas pulsadas, utilizando guías del programa en Multimedia, con los niños de nivel transición del JIGM



Identificación de instrumentos musicales como la percusión menor y mayor, e instrumentos de viento como las maderas, utilizando guías del programa en Multimedia, con los niños de nivel jardín del JIGM.



11. SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Para realizar la aplicación del recurso didáctico, se sugiere utilizar las siguientes estrategias.

- 1) Se inicia con una breve introducción, donde se indagan los conocimientos previos sobre los sonidos que los educandos conocen, como sonidos ambientales, donde encontramos a los animales que viven en el campo o sonidos que se producen en el hogar e imágenes y sonidos de instrumentos musicales. Se prosigue con la imitación de cada uno de ellos, tanto sonora como de movimiento corporal. Se habla sobre la multimedia, en la cual se observa dos opciones para conocer a los animales de la granja e instrumentos musicales.
- 2) Para el uso del Mouse, se necesita desarrollar un poco la motricidad fina, el movimiento de cada uno de los dedos, sobre todo con los niños de edades de 3 años, con ellos se debe implementar un tipo de estrategia para el manejo del Mouse sin ningún tipo de complicación. Una de las actividades que se pueden desarrollar es el movimiento de los dedos juntando el pulgar con cada uno de los demás dedos. Por ejemplo pulgar con meñique, pulgar con anular, pulgar con corazón, pulgar con índice, y viceversa como también se pueden hacer variaciones del mismo ejercicio, como el de la arañita y hacer que la mano tome forma de araña, o el juego de este dedito se robo un huevito....
- 3) En cada computador como máximo debe haber tres estudiantes, y los educandos solo podrán el Mouse, por que esta es la única herramienta que es totalmente indispensable para la navegación del programa. Se dan las recomendaciones requeridas para el buen uso del programa. Una de las recomendaciones es el uso del Mouse. Al manejar el programa los niños pueden decidir el orden en que van a utilizar el Mouse, sin romper la regla propuesta; respetar las decisiones entre compañeros al escoger las opciones que da el programa en el reconocimiento de sonidos, tanto de animales como de instrumentos musicales y otros elementos que en el desarrollo de la aplicación se van proponiendo.

- 4) Se sugiere que se inicie con la presentación de sonidos de animales, pues los niños se sentirán motivados, por sus conocimientos previos. En la parte de instrumentos musicales se sugiere que el niño inicie el recorrido con los instrumentos de percusión: primero la percusión menor, segundo la percusión mayor y tercero la marimba, de ahí proseguir con los instrumentos de cuerdas, primero las pulsadas y segundo las frotadas. Se prosigue con el piano, seguirían los instrumentos electrónicos, primero se observaría los instrumentos que poseen cuerdas y segundo el teclado. Por último los instrumentos de viento, primero se presenta las cañas o maderas, segundo los cobres y tercero los de acción mecánica. El orden de la presentación de cada instrumento responde a las facilidades de conocimiento que puede ir adquiriendo el niño al escuchar cada presentación. Se inicia por la parte rítmica, prosiguen los instrumentos armónicos quienes también trabajan con frases rítmicas y por último los melódicos que en si dan a conocer sonidos específicos como son las notas musicales y se asimilan frases rítmicas que conforman una melodía.

En algunas de las escenas de los animales, encontramos unos textos que nos hablan sobre las intensidades del sonido como son: el piano, fuerte, y reguladores de sonido como lo son el crescendo y diminuendo (ver en 11.1 GLOARIO). Estas dinámicas de sonido, se las puede trabajar con los niños en actividades lúdicas, por ejemplo: experimentará con las distancias teniendo en cuenta la ubicación espacial, como el escucharse un niño como otro de un cuarto a otro, se escuchará lo lejos o cerca que el niño se encuentra; el gritar o hablar en voz baja, estas actividades ayudarán a identificar las intensidades del fuerte y el piano. Al trabajar con un sonido, proveniente de una persona u objeto, y este se acerca o se aleja y cuando se trabaja en subir o bajar poco a poco el volumen, se resuelve si el trabajo que se realiza es crescendo o diminuendo. Se pueden trabajar dinámicas y comparaciones con respecto a la intensidad y los reguladores del sonido. Una comparación sería la de un carro cuando se acerca o se aleja, el sonido aumenta o disminuye, según sea el caso, y así variedad de ejemplos que se observa en la vida cotidiana. Esta explicación servirá para la mayoría de ejemplos o textos que aparecerán en la multimedia, acerca de las dinámicas musicales en cuanto a la intensidad y los reguladores que se utiliza en la escritura musical.

- 5) Al ubicar a los animales en diferentes hábitats, se explica al niño que cada animal corresponde a determinado lugar o que por lo general en una granja se organiza a los animales. Por esta razón cada uno de ellos tiene su lugar correspondiente, por ejemplo la vaca, el cerdo, el caballo, la oveja y la cabra están ubicados en un lugar llamado establo o se puede decir que tienen una casa que se llama establo. Para las aves que son las gallinas, los patos, los pollos, los gallos, y los gansos, viven en un lugar llamado corral. Para los animales del Bosque que son: las ranas, los pájaros, los moscos, las abejas y el ratón se explica que muchas veces aparecen en las granjas, pero no como parte de ellas y que por esta razón no viven dentro de ella si no en el exterior donde encontraremos el bosque. Y los domésticos que son el perro y el gato, quienes conviven en el hogar con los seres humanos.

Con este aporte se puede adquirir un conocimiento, partiendo de algo general, que es el sonido, y dividirlo en varios saberes; los que ellos conocen y los que se lograrán conocer por medio del programa en multimedia.

- 6) En el desarrollo de la evaluación se logrará que el niño identifique el sonido de los animales, sin que ellos se sientan frustrados al equivocarse, si no que podrán aprender del “error” y de esta manera el desarrollo de sus conocimientos será apropiado, pues el niño no sentirá vergüenza por sus equivocaciones, si no satisfacción por haber aprendido nuevos saberes. Esta misma evaluación se aplica de igual manera con los instrumentos musicales, solo que en los instrumentos hay tres opciones de respuesta y una de ellas es la correcta. En el sonido de animales se inicia con todas las opciones, hasta ir descartando una por una y llegar a cero.
- 7) En el proceso de la navegación del programa, se escuchan algunos textos que son netamente técnicos y que un niño de nivel preescolar no podría entender, sobre todo los textos escuchados en los instrumentos musicales. Pero esto no es un problema, pues la educación en estos tiempos a variado mucho y los niños logran captar todo tipo de conocimiento con facilidad, si se sabe explicarlo básicamente con terminología que el niño pueda entender, de esta manera el conocimiento que en un principio para el niño era complejo, se vuelve propio.

Se hace indispensable el acompañamiento de una persona que explique la terminología y el conocimiento.

Alguno de los textos se explicará para que puedan ser bien utilizados en el lenguaje de los niños:

En la parte de los textos de instrumentos musicales se explicará lo siguiente

Cuando se hace la presentación de cada instrumento se explica el por que se dividen en esos grupos y como los animales, los instrumentos musicales también adquieren un orden, el cual está determinado de la siguiente manera:

Instrumentos de viento: se llaman de esta manera por que para que puedan sonar se necesita de aire o viento expulsado por la boca del instrumentista o por otros medios como lo son los fuelles del órgano y el acordeón. Estos instrumentos se dividen en:

Maderas, que son instrumentos que algunos en su tiempo, fueron contruidos en este material, o que por una de las partes del instrumento que viene ha ser la caña o la lengüeta que es de madera se los reconoce como maderas. Se explica al niño que la lengüeta o cañas es como decir la lengua de las personas, Se utiliza la comparación del cuerpo humano, con el cuerpo de los instrumentos musicales que también tienen sus partes y una de ellas es la lengüeta, quien cumple la función de hace sonar el instrumento. En los seres humanos el lugar por donde se logra reproducir el sonido es por la boca y gracias a ella nos podemos comunicar.

Cobres, se explica que es por el material de construcción o que en su origen fueron contruidos con un material llamado cobre. Aunque últimamente estos instrumentos sean fabricados con otro tipo de materiales como el zinc y el estaño.

Instrumentos de acción mecánica, son aquellos que funcionan por medio de mecanismos diferentes a los demás instrumentos de viento ya mencionados. Hay dos instrumentos que funcionan por medio de fuelles como son el órgano y el

acordeón. La harmónica tiene un mecanismo de lengüetas de metal que al ser activadas por la vibración producida por la expulsión del aire o el soplo del instrumentista produce el sonido correspondiente.

Así como en los instrumentos de viento, todos los instrumentos poseen partes que se pueden comparar con las partes de los seres humanos o de cualquier ser vivo.

Instrumentos de cuerda: se realiza una observación de los instrumentos y en ellos encontrarán que en una de sus partes están las cuerdas y que por esa razón se los generaliza o se les da este nombre. Los instrumentos de cuerdas son:

Instrumentos de cuerdas pulsadas: Son aquellos instrumentos donde la mano viene a realizar toda la ejecución del instrumento.

Instrumentos de cuerdas frotadas: que como ya lo dice el programa, necesita de un arco para que frote sus cuerdas. Esta pieza viene a formar parte del instrumento en cuanto a la ejecución del instrumento se refiere. Estos instrumentos también pueden ser ejecutados con las manos, pero a esta acción la llaman pizzicato.

Instrumentos de Percusión: se explica al niño que la percusión viene de una acción llamada percutir, que significa golpear, chocar, o sea que los instrumentos de percusión producen su sonoridad al ser golpeados, sea con las manos como con un mazo o unas baquetas, que son una especie de palos, los cuales vienen en diferentes tamaños según sea el tipo de instrumentos que se pretende percutir. En estos instrumentos encontramos la percusión mayor, que se la diferencia por el tamaño y por el número de elementos que la poseen; la percusión menor que solo se requiere de un solo elemento y los instrumentos por lo general son pequeños. Uno de los instrumentos que sale de estos cánones es la marimba, la cual transmite sonidos por medio de la vibración de sus membranas, las cuales se encuentran ubicadas bajo cada lámina de madera. Según se tiene entendido las membranas son de cuero, pero en este instrumento las membranas son de madera, por lo tanto hay que explicar la funcionalidad de esta parte de la marimba pues al golpear las láminas de la marimba las membranas van a vibrar y por medio

de ellas se producirá sonidos, además de saber que todo sonido es producido por medio de vibraciones de ondas sonoras.

Instrumentos Electrónicos: como lo dice el programa son Instrumentos que necesitan de una amplificación de sonido que va conectada a una toma de corriente eléctrica, para que puedan funcionar y tengan producción sonora. Aunque estos instrumentos se parezcan a los acústicos, la diferencia es que los acústicos suenan por medio de su caja de resonancia y los electrónicos necesitan de un amplificador el cual va conectado a un cable de electricidad.

El Piano: es un instrumento de acción mecánica de cuerdas percutidas. Así como en otros instrumentos, se indica al niño a través de la imagen del piano, que dentro de sí tiene cuerdas de diferentes tamaños. Estas cuerdas no son ejecutadas con la mano si no por medio de martillos que golpean las cuerdas y que por medio de la vibración producida a través del golpe, las hacen sonar. Los martillos van a estar unidos a las teclas y al presionar una tecla o varias teclas del piano, las cuerdas producirán un sonido determinado, ya que los martillos se activarán por medio de la presión que ejercen los dedos sobre cada una de las teclas.

Cada docente enriquecerá los procesos de aprendizaje por medio de la multimedia de manera creativa, como lo desee sugerir.

Al inicio de la clase se puede hacer un reconocimiento de saberes previos del niño por medio de la imitación de animales tanto en la parte de la voz como en la parte de movimiento corporal

11.1 INSTRUCCIONES

Este programa es realizado para afianzar el conocimiento del timbre musical en los niños de edad de nivel preescolar.

Las siguientes son las instrucciones para que el programa tenga un adecuado manejo, y para dar explicaciones de algunos signos y botones que se observarán en el programa

El manejo de este recurso didáctico debe ser guiado por un asesor o moderador.

Para poder iniciar se debe insertar el disco, abrir la unidad de disco de su computador. Al abrir la unidad de disco debe ir al icono llamado presentación e iniciará el programa.

 Presentación	Este es el botón que conduce al inicio del programa, por medio de él podrás navegar y conocer el material didáctico que queremos brindar
---	--

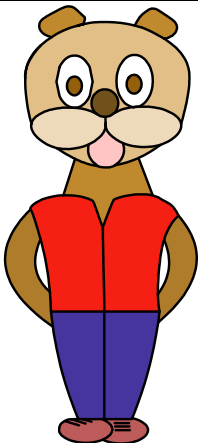
Después de realizar la ejecución del anterior botón se observará una presentación del programa donde aparecerán los siguientes letreros

1)



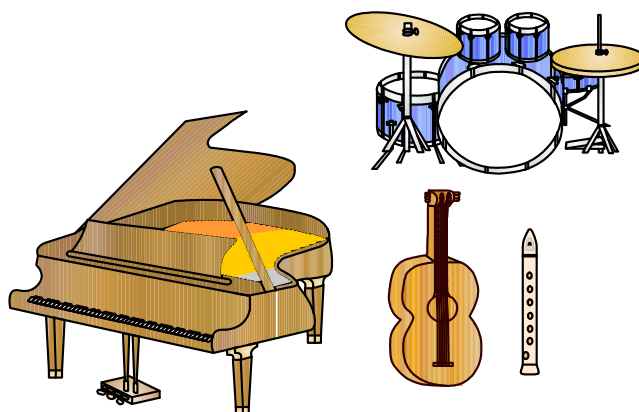
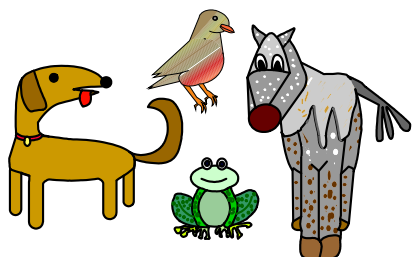
2)



	PRESENTADOR: su nombre es Moderato y al iniciar el programa hace la presentación del mismo, pronunciando lo que está escrito en ésta parte de la presentación. Al poner el cursor o la flecha encima de moderato, esta se convertirá en una mano, Moderato va a decir: da clic sobre mí e iniciarás el programa. Siempre se debe dar un solo clic en todos los botones. De ésta forma se da inicio al programa. Este personaje, también estará en la mayoría de escenas para servir como un moderador, o sea quien guía la estudiante para proseguir con el programa.
---	---

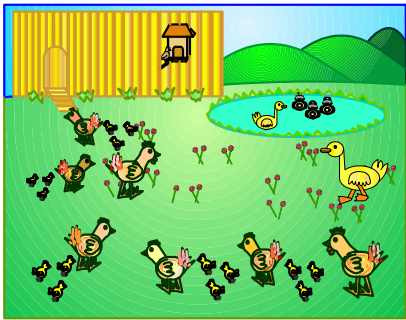
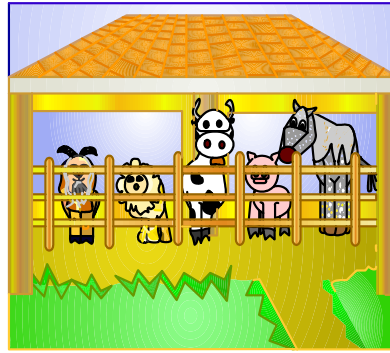
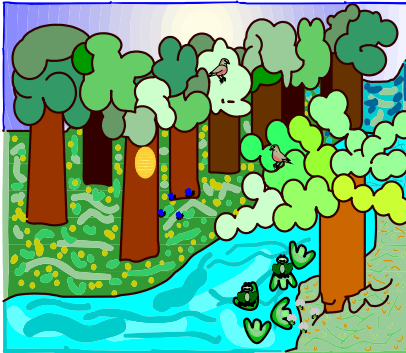
La presentación del menú principal, se inicia con una cuenta regresiva, que prosigue con la presentación de Moderato quien dice: hola soy moderato y estaré acompañándote en el recorrido del mundo natural al sonido instrumental, puedes escoger alguna de las siguientes opciones y dar clic sobre una de ellas.

Este es el menú principal, en él encontraremos el botón de la granja o el campo y el botón de los instrumentos musicales, para iniciar empezaremos explicando el funcionamiento de los animales o la granja:



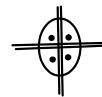
	Este es el botón de la granja, quien nos conducirá al menú de los sonidos de campo. Si llevamos la flecha en sima de este botón, la flecha se convertirá en mano y los animales comenzarán a moverse, saldrá un texto hablado que dice: en la granja conocerás a los animales que la habitan. Al dar un clic sobre este botón se abrirá la escena del menú de animales del campo o la granja.
--	--

MENÚ DE LA GRANJA O DE ANIMALES DEL CAMPO

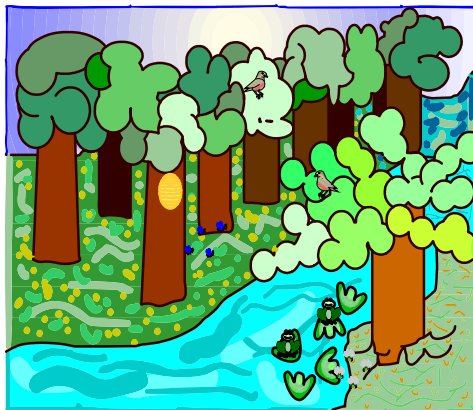


coda

D.C.



Moderato sigue con el fin de hacer la presentación del menú de los animales del campo. Para llegar hasta la imagen presentada, primero se observará solo la cara de Moderato y luego irán apareciendo los lugares que nombra el personaje, quien dice: ¿conoces el campo?, es fabuloso en el encontrarás a muchos animales que lo habitan. Para poder conocerlos debes dar clic en alguno de sus hábitats, como son: el establo, el bosque, el corral y los animales domésticos. Para ir a la escena anterior debes dar clic al signo. Para ir a menú de los sonidos del campo debes dar clic en ritornelo. Para ir a menú principal da clic en da capo. Para ir a evaluación del sonido da clic en la coda//. En el Menú encontraremos las diferentes posibilidades de entrar a conocer los animales que se encuentren en cada hábitat. Este es el orden en que Moderato va nombrando los botones y su funcionalidad es la siguiente:



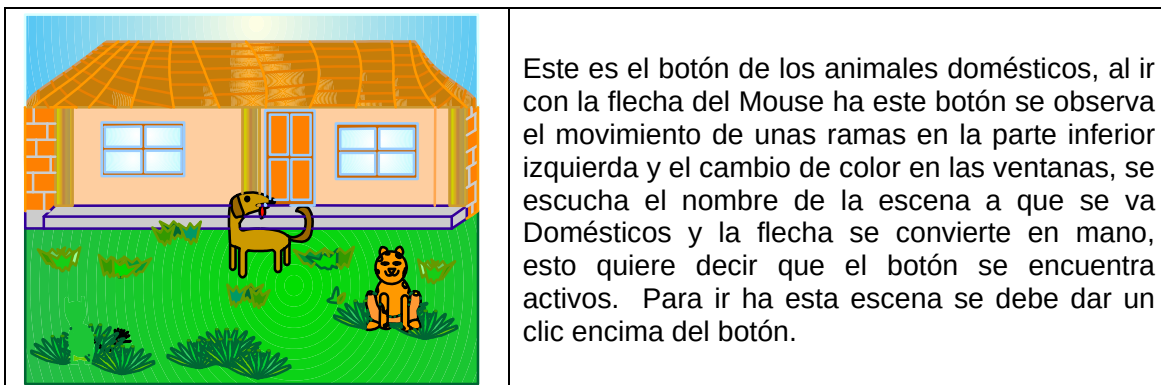
Al poner la flecha encima del botón bosque, algunos animales como el mosco y la abeja se moverán, los árboles cambiarán de color y se escucha el nombre de la escena BOSQUE, a demás de que la flecha se convierte en mano. Eso quiere decir que este botón se encuentra activo o sea que ya se puede dar clic en él. Para abrir esta escena solo se debe dar un solo clic al botón y aparecerán los animales que habitan este bosque.



Este es el botón de la granja, al llevar la flecha encima del botón, el cielo de la imagen cambiará de color, se escuchará el nombre de la escena ESTABLO y la flecha se convertirá en mano, esto quiere decir que el botón está activo. Para ir ha la escena. Se debe dar un solo clic al botón.



Este es el botón del corral, al llevar la flecha del Mouse encima del botón, el cielo y el pasto de la imagen cambiarán de color, se escuchará el nombre de la escena, CORRAL y la flecha se convertirá en mano, esto quiere decir que el botón ya está activo. Para ir ha esta escena se debe dar un solo clic al botón.



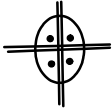
Estos son textos que se utilizan en la escritura de piezas musicales, para ir y volver a determinada parte de la obra o pieza musical. (Ver en 11.1 GLOSARIO: Da Capo, Al Signo, Ritornelo y La Coda)

Menú principal (Da Capo): es el menú donde puede ir tanto a sonidos de animales como a sonidos de instrumentos musicales, si el niño está en la escena de cabra y quiere escuchar sonidos instrumentales, puede dar clic en el botón (Da Capo) y lo llevará al menú principal donde se encontrará con los botones de animales e instrumentos musicales, se da clic al botón de instrumentos musicales y logrará llegar fácilmente al lugar que desee el niño (a).

Menú de animales e Instrumentos musicales (Ritornelo): este menú sirve para llegar al menú de animales o instrumentos musicales, según sea el caso. Por ejemplo si estamos en la escena del gallo, y el niño quiere ir a la escena de la baca, debe dar clic en (Ritornelo), este lo llevará al menú de animales del campo, el niño dará clic en el botón establo y en esta escena encontrará a la baca. De igual manera pasa con los instrumentos musicales, si el niño está en la escena del clarinete y quiere ir a los instrumentos de percusión el niño dará clic en ritornelo, y este lo llevará al menú instrumental, donde dará clic en el botón de los instrumentos musicales.

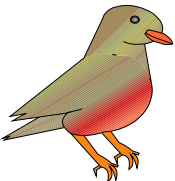
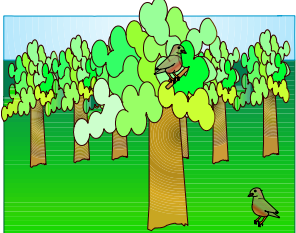
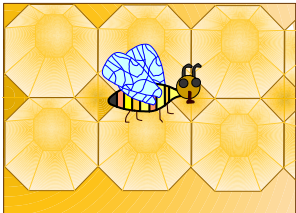
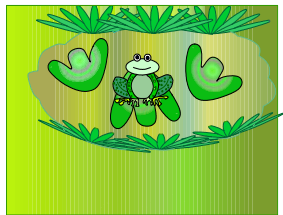
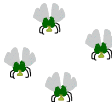
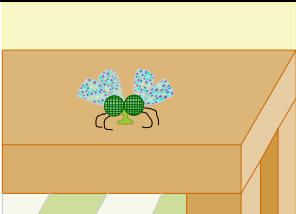
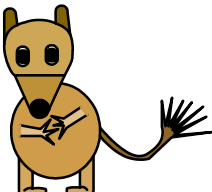
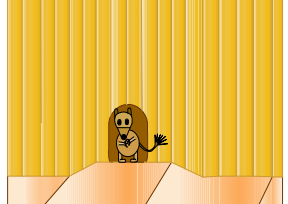
Escena anterior: (Al Signo) sirve, cuando el niño quiera volver a escuchar el sonido sea de animales o instrumentos musicales, o cuando quiere ir a la escena anterior y conocer la totalidad de los animales que viven en cada hábitat como ya se había nombrado. Lo mismo sucede con los instrumentos musicales, sean de viento, cuerdas, etc.

La Evaluación del sonido (Coda) sirve para evaluar los conocimientos adquiridos por la multimedia.

	AL SIGNO: Este botón sirve para ir a la escena anterior. // Moderato dice: para ir a la escena anterior da clic al signo// (un solo clic)
	RITORNELO: Este botón sirve para ir a menú de los sonidos del campo. // Moderato dice: para ir a menú de sonidos del campo debes dar clic en ritornelo.// (un solo clic)
D.C.	DA CAPO: Este botón sirve para ir a menú principal, o sea el menú donde encontraremos los sonidos de animales e instrumentos musicales, donde inicia todo el programa del reconocimiento de sonidos. //Moderato dice: para ir a menú principal da clic en da capo// (un solo clic)
coda	La CODA: Este botón nos lleva a la evaluación del sonido, donde el niño identificará tanto sonidos de animales, como de instrumentos musicales. // Moderato dice: para ir a evaluación del sonido da clic en la coda// (un solo clic)

Así como ya se ha observado en los anteriores botones, para saber si estos están activos o en funcionamiento, se debe poner el cursor o la flecha encima de cada uno de ellos, esta se convertirá en mano, dará el nombre correspondiente a la escena que se desee ir y cada uno de estos botones adquirirá movimiento.

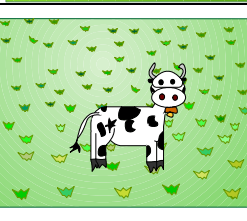
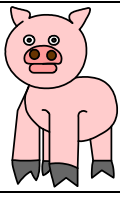
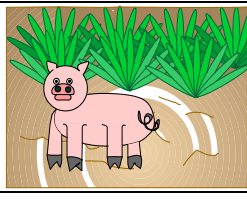
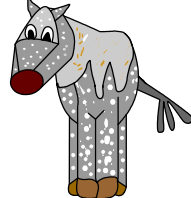
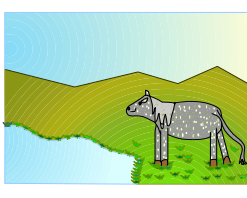
En la escena del bosque y en cada una las escenas que se observan en el menú del campo, se ejecutará una animación correspondiente a cada animal. Hay que esperar que termine el movimiento de cada escena para que cada botón esté activo. Los animales o botones que encontramos en la lo habitan BOSQUE son:

	Este es el botón PAJARO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic en cualquiera de los pájaros. Te llevará a la siguiente escena. Al entrar a la escena PAJARO se observará a dos pájaros teniendo un tipo de conversación.	
	Este es el botón ABEJA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena. Al entrar ha esta escena podemos escuchar dos textos que dicen, creccendo y diminuendo. La abeja se encuentra en un panal y va volando de derecha a izquierda y viceversa.	
	Este es el botón RANA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic en cualquiera de las dos ranas. Te llevará a la siguiente escena. En la escena de la RANA encontraremos dos ranas donde se escuchará un tipo de conversación.	
	Este es el botón MOSCO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena. En esta escena escucharemos el texto de creccendo y diminuendo	
	Este es el botón RATÓN. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena. En la escena se observará al ratón entrar en una casa	

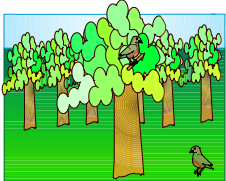
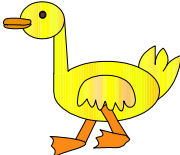
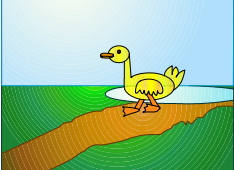
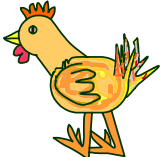
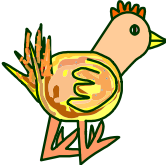
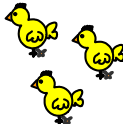
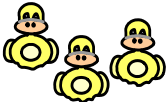
Creccendo: (**crecc.**) Cuando el sonido va aumentando su volumen y en la animación la imagen va aumentando su tamaño

Diminuendo: (**dim.**) Cuando el sonido va disminuyendo su volumen y en la animación va achicando la imagen.

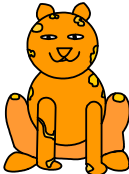
En el menú Establo encontraremos a los siguientes animales, ellos van a producir su sonido: inicia la vaca quien muge, sigue el marrano, el caballo quien relincha, la cabra y la oveja. Luego de esto se convertirán en botones para ir a las escenas, de cada animal.

	Este es el botón CABRA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena. En la escena se escuchará las intensidades del piano y fuerte	
	Este es el botón OBEJA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena. En la escena se escuchará las intensidades del piano y fuerte	
	Este es el botón VACA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena. En la escena se escuchará las intensidades del piano y fuerte	
	Este es el botón MARRANO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena. Identifica que sonidos son pianos y cuales son fuertes	
	Este es el botón CABALLO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena. En la escena se escuchará las intensidades del piano y fuerte, y algunos reguladores como el crescendo y disminuyendo	

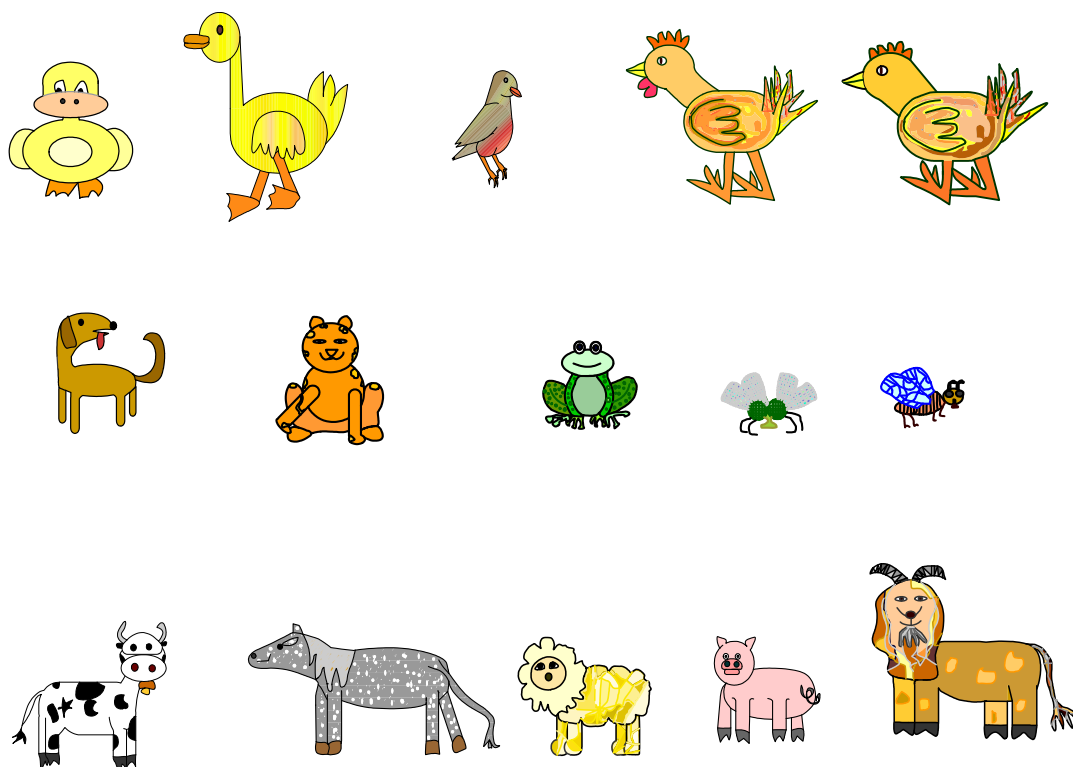
Estos son los animales correspondientes al menú del corral, en él encontraremos un pájaro, patos, gansos, pollos, gallinas y gallos

	Este es el botón PÁJARO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón GANSO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón GALLO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena. En la escena se escuchará las intensidades del piano y fuerte,	
	Este es el botón GALLINA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena. En la escena se escuchará las intensidades del piano y fuerte,	
	Este es el botón POLLO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena. En la escena se escuchará los reguladores como el crescendo	
	Este es el botón PATO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic.	

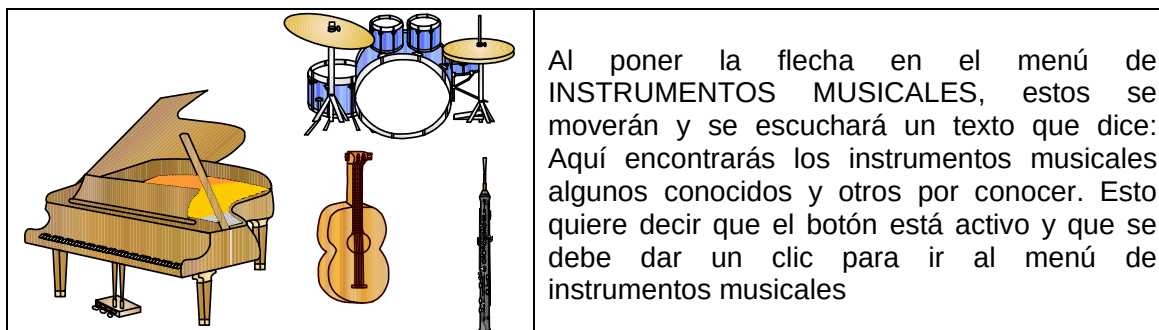
Estos son los animales que corresponden al menú de los animales domésticos, aquí se observará que cada animal al iniciar ésta escena va a producir su sonido, el perro ladrará y el gato maullará.

	Este es el botón PERRO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón GATO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	

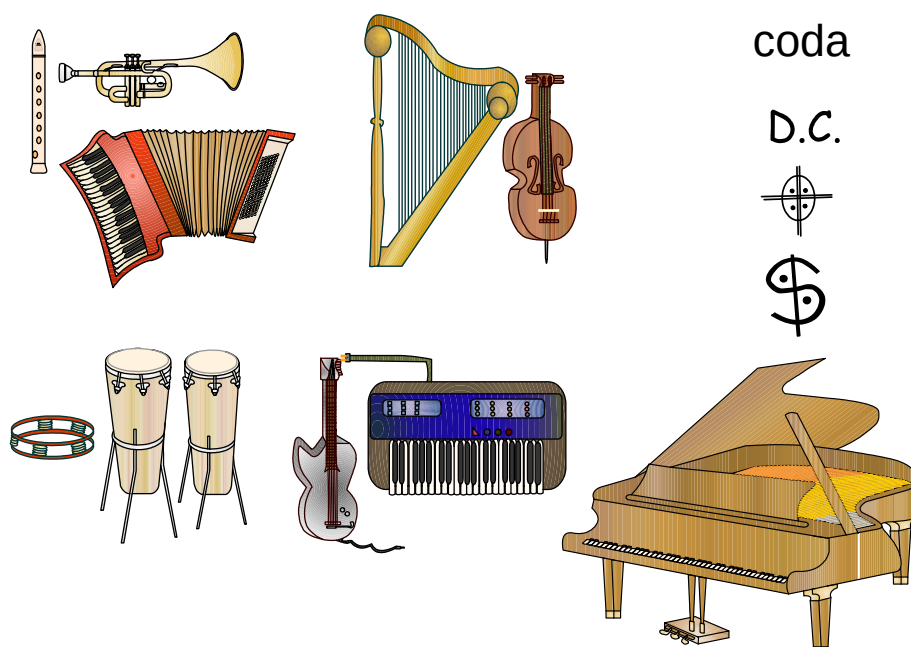
En la parte final del programa, se hace un tipo de evaluación donde se escucha el sonido y el niño, tiene que acertar cual es el animal correspondiente al sonido que esta escuchando, si la respuesta es incierta, puede volver a escuchar el sonido y de esta forma tener más oportunidades de encontrar la respuesta correcta, de esta forma el niño no se sentirá derrotado, si no que aprenderá del error. Cada vez que el niño acierte se van disminuyendo los animales hasta que solo queda uno, ya al dar clic sobre él lo llevará al menú principal.

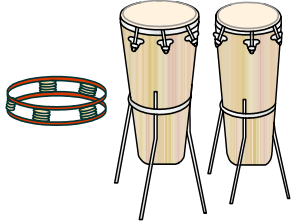
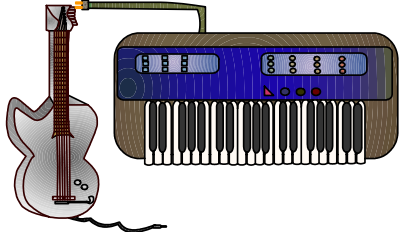
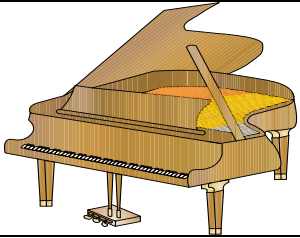


MENÚ DE INSTRUMENTOS MUSICALES



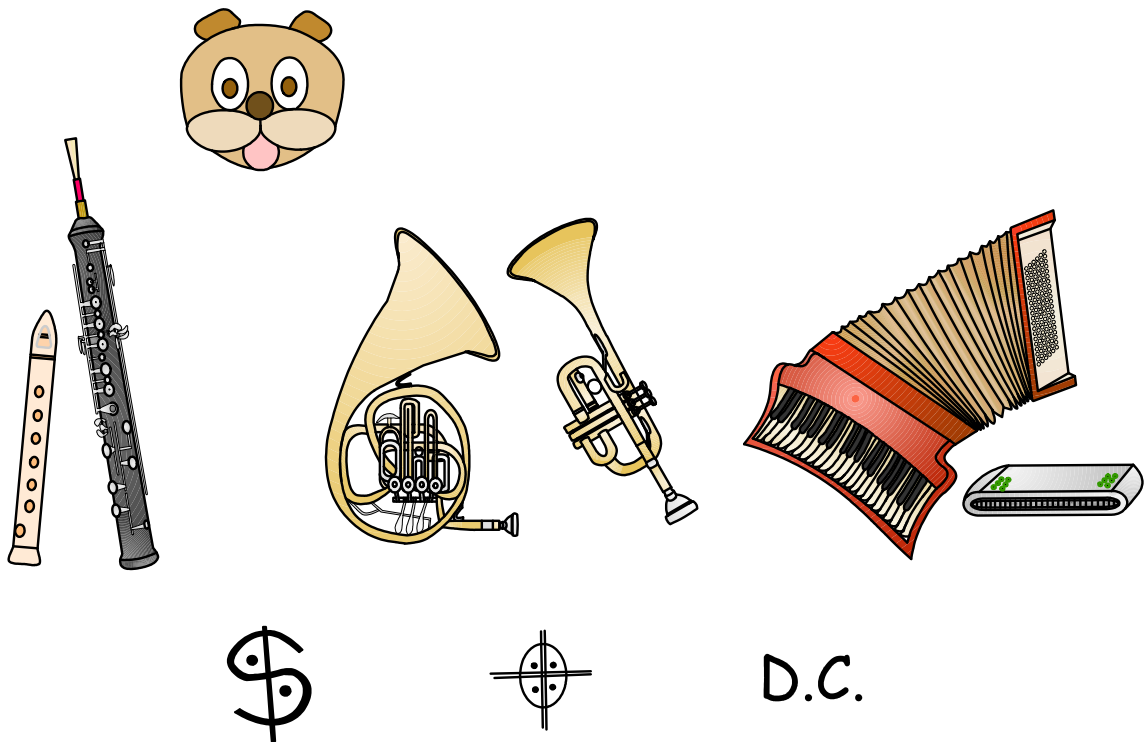
Este es el menú de instrumentos musicales, antes de que salga la siguiente imagen del menú de instrumentos musicales, ser presentará MODERATO quien dice: //la mayoría de sonidos provienen del medio ambiente, pero otros son producidos por instrumentos musicales. Da clic sobre una de las siguientes opciones donde encontrarás, instrumentos de viento, instrumentos de cuerda, instrumentos de percusión, instrumentos electrónicos y el piano que es un instrumento de teclado de acción mecánica de cuerdas percutidas//. De la misma forma en que los instrumentos son nombrados, van saliendo las imágenes, así con todas las escenas. Los botones de cada grupo de instrumentos se activarán cuando al poner la flecha encima de ellos pronuncie el nombre correspondiente a cada escena.



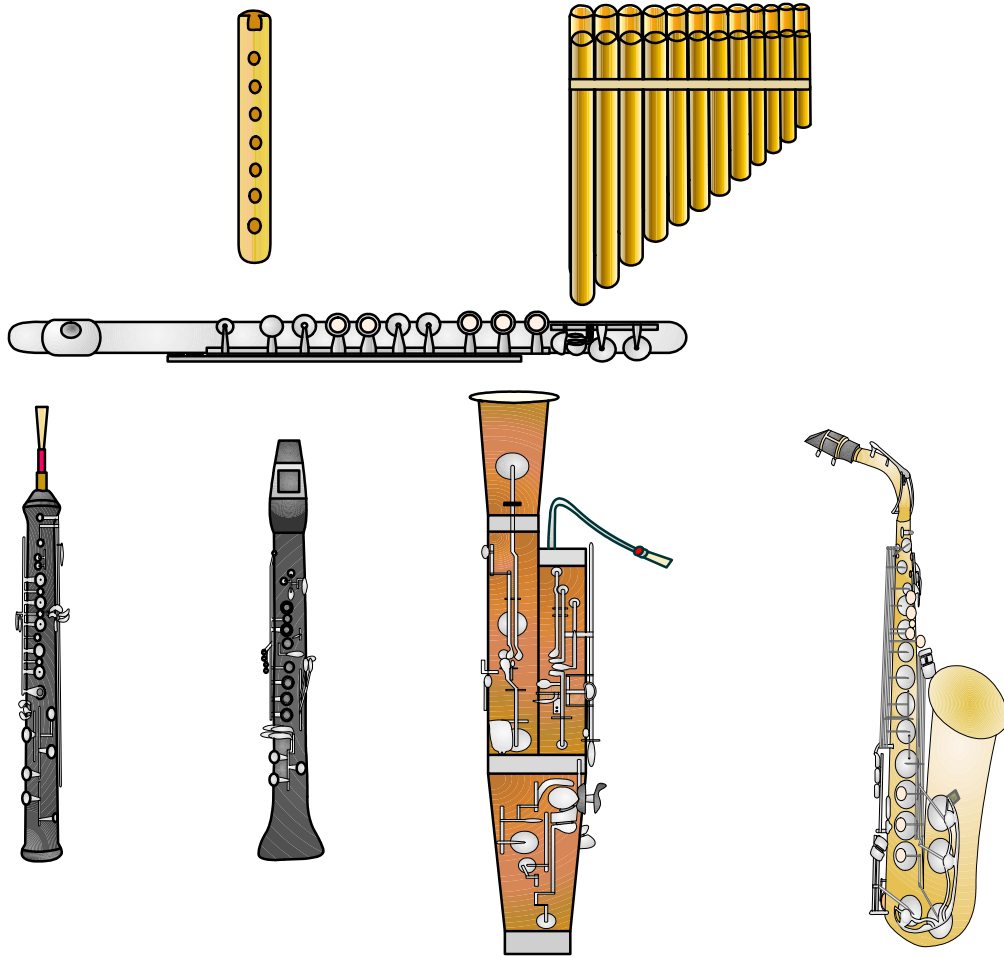
	Este es el botón de los INSTRUMENTOS DE VIENTO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará al menú de instrumentos de viento.
	Este es el botón de los INSTRUMENTOS DE CUERDA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará al menú de instrumentos de cuerda.
	Este es el botón de los INSTRUMENTOS DE PERCUSIÓN. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará al menú de instrumentos de percusión.
	Este es el botón de los INSTRUMENTOS ELECTRÓNICOS. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará al menú de instrumentos de instrumentos electrónicos.
	Este es el botón PIANO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará al Piano.

INSTRUMENTOS DE VIENTO

Este es el menú de los instrumentos de viento, al igual que en todos los menús MODERATO, realizará una presentación de ellos donde dice: //Aquí encontraremos tres clases de instrumentos de viento, que son: las maderas, los cobres y los de acción mecánica. Estos instrumentos también son conocidos como de insuflación humana o aerófanos, da clic sobre alguno de ellos y los conocerás.

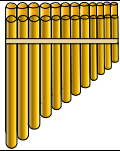
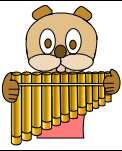
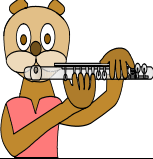
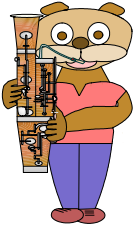


MADERAS (insuflación humana)

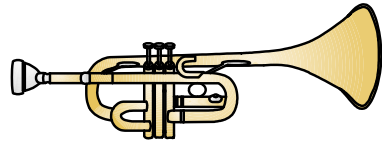
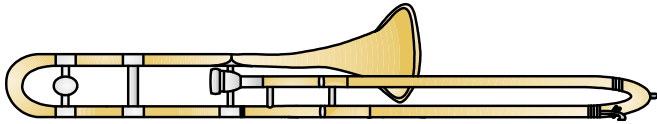


D.C.

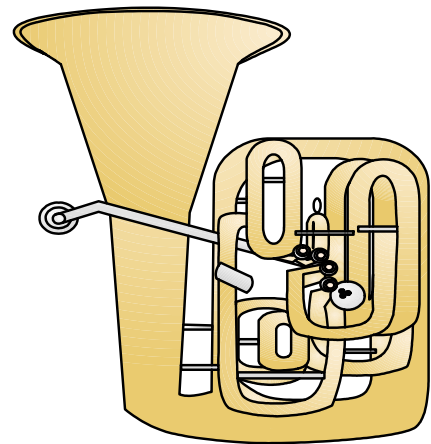
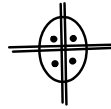


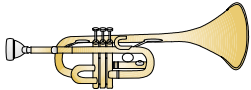
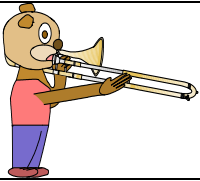
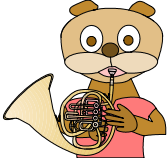
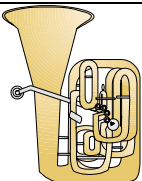
	Este es el botón QUENA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón ZAMPOÑA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón FLAUTA TRAVERSA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón OBOE. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón CLARINETE. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic.	
	Este es el botón FAGOTT. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón SAXOFÓN. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	

COBRES (INSUFLACIÓN HUMANA)

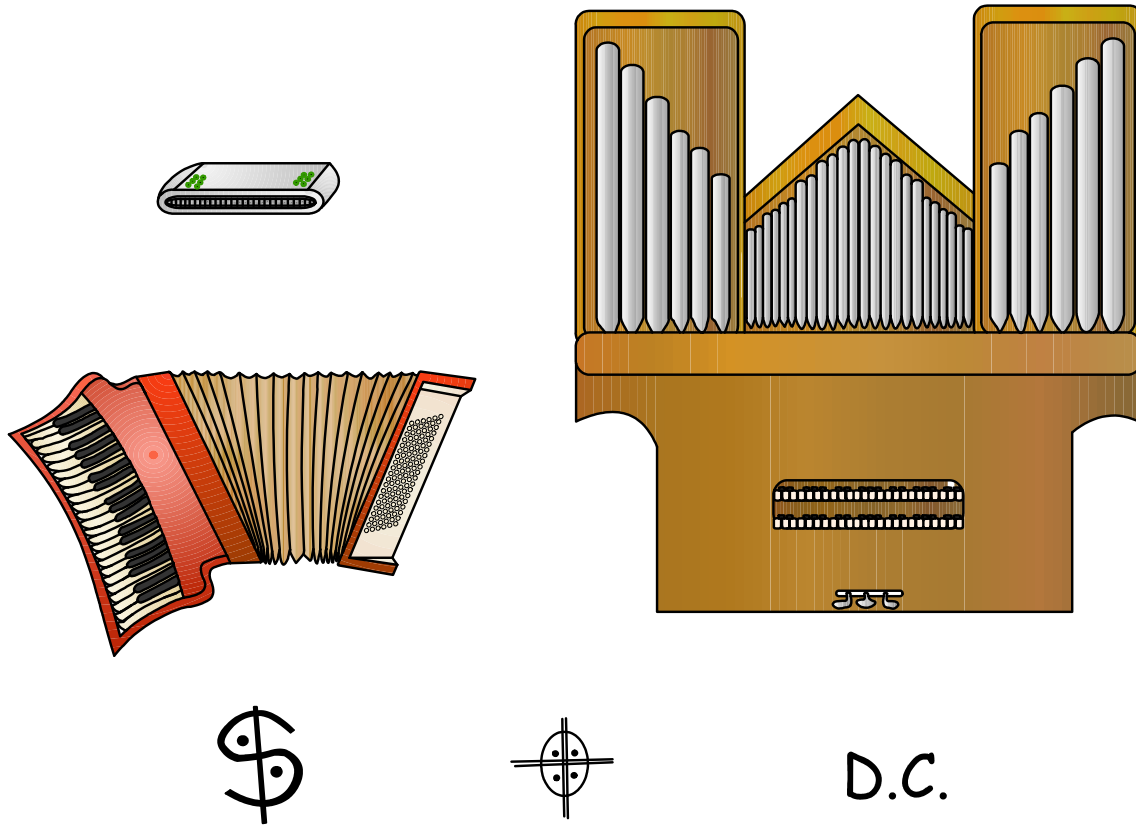


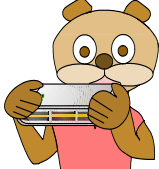
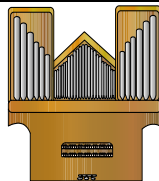
D.C.



	Este es el botón TROMPETA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón TROMBÓN. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón CORNO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón TUBA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	

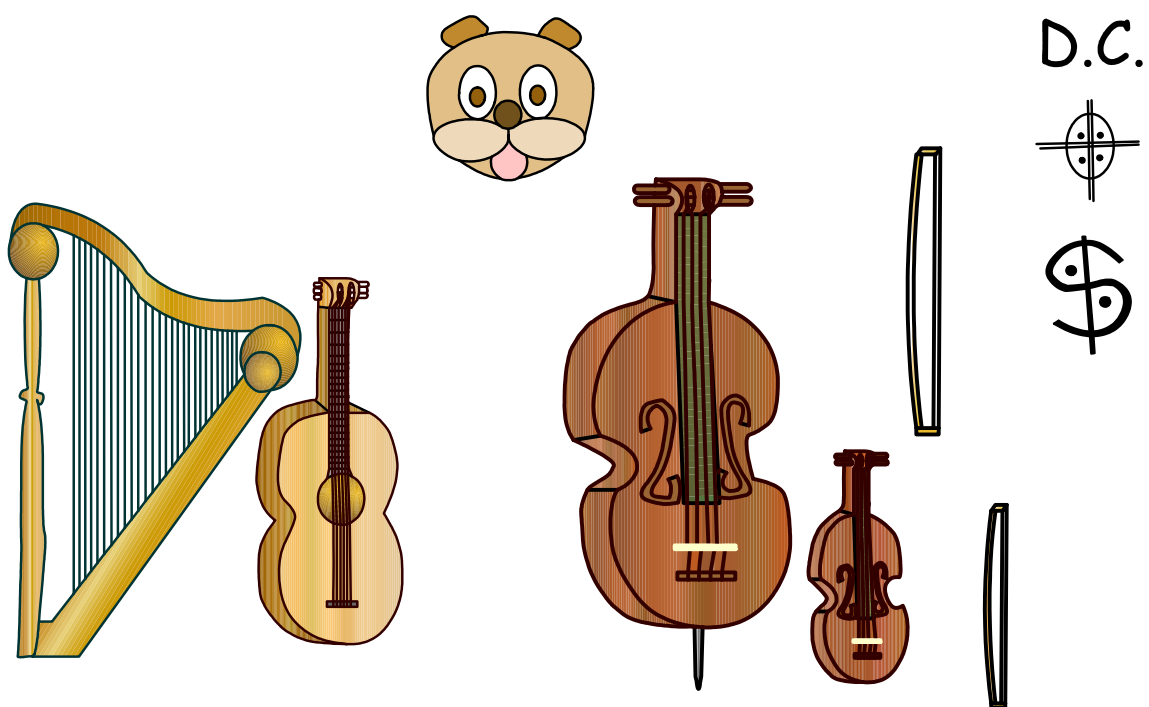
ACCIÓN MECÁNICA (INSUFLACIÓN HUMANA)



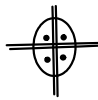
	Este es el botón ARMÓNICA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón ACORDEÓN. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón ORGANO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	

INSTRUMENTOS DE CUERDA

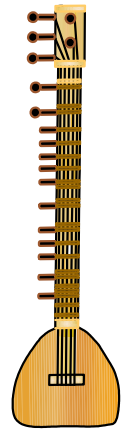
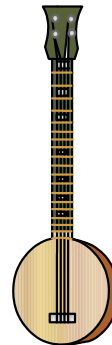
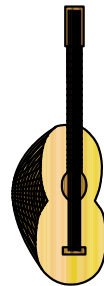
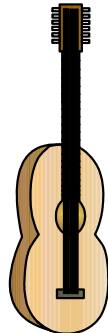
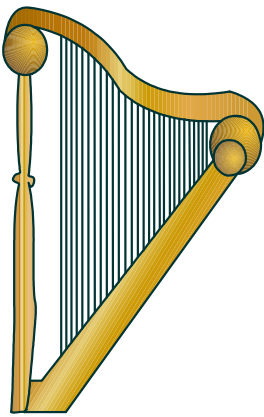
Estos son los instrumentos de cuerda: en el programa escucharás el siguiente texto: estos son los instrumentos de cuerda y están divididos en dos grupos, los instrumentos de cuerdas pulsadas (que son los de lado izquierdo) y los instrumentos de cuerdas frotadas (que están de lado derecho), quienes necesitan de un arco para que frote sus cuerdas. Como siempre moderato hace parte de la presentación de los instrumentos.



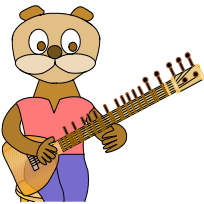
INSTRUMENTOS DE CUERDAS PULSADAS



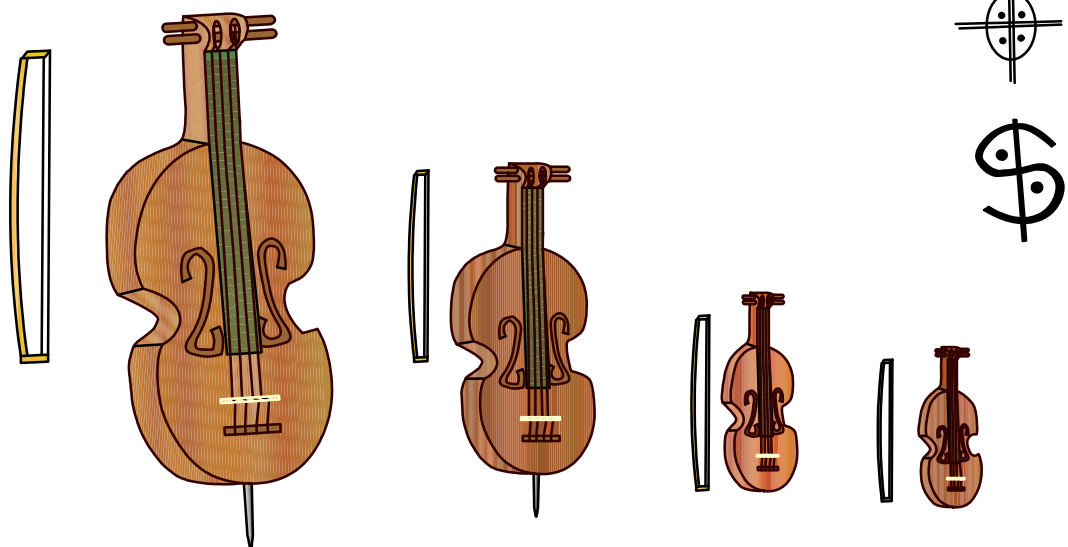
D.C.

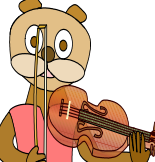


La diferencia de los instrumentos de cuerda, la dará su sonoridad, pues cada uno tiene un sistema de cuerdas que los identifica.

	Este es el botón ARPA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón CHARNAGO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón GUITARRA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón TIPLE. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón BANJO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón SITAR. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	

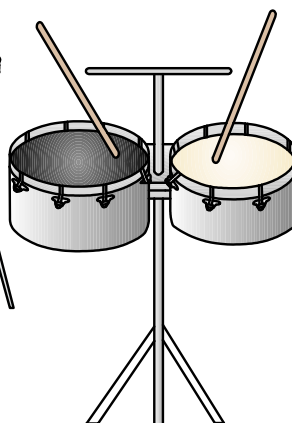
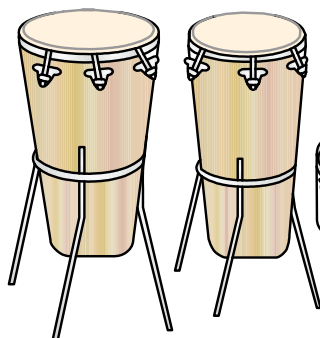
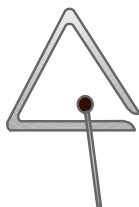
INSTRUMENTOS DE CUERDAS FROTADAS



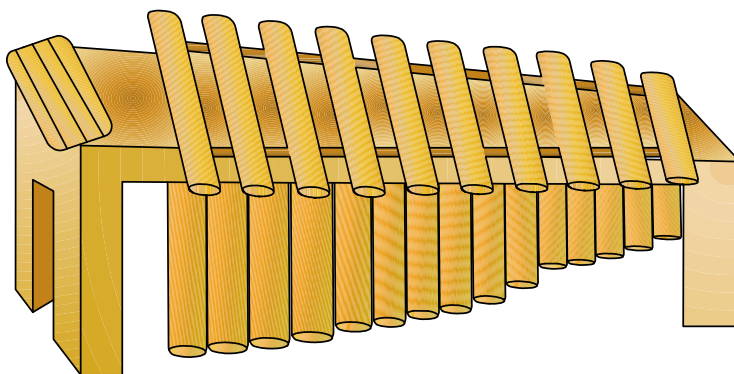
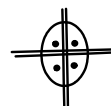
	Este es el botón VIOLÍN. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón VIOLA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón CELLO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón CONTRABAJO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	

INSTRUMENTOS DE PERCUSIÓN

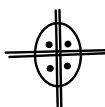
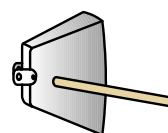
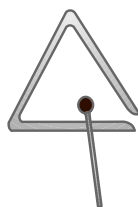
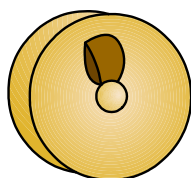
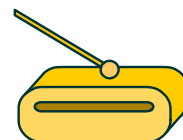
Estos son los instrumentos de percusión el texto en la multimedia dice: veremos tres tipos de percusión, la percusión menor (que está ubicada lado izquierdo parte superior de la pantalla), la percusión mayor (que está entre el centro y lado derecho superior de la pantalla) y la marimba (que está en el centro al pie de los otros instrumentos en la parte inferior de la pantalla) cual es un instrumento membranófono, da clic sobre alguna de las opciones.



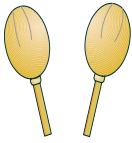
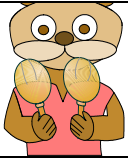
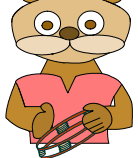
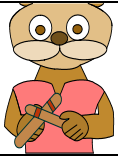
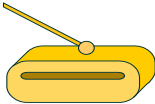
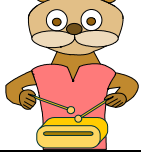
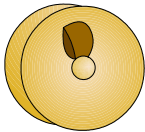
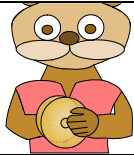
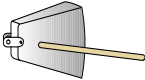
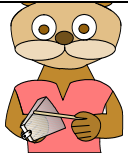
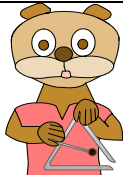
D.C.



PERCUSIÓN MENOR

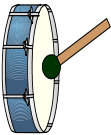
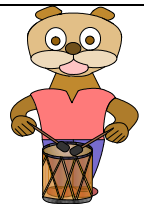
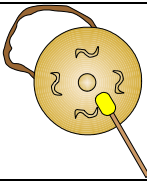
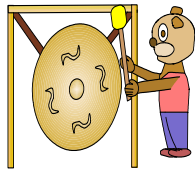
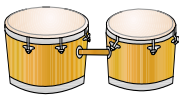
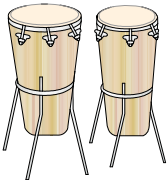


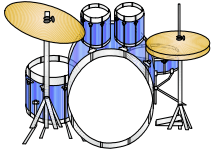
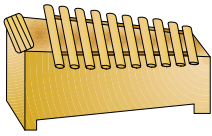
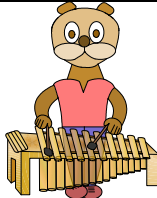
D.C.

	Este es el botón MARACAS. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón PANDERETA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón CLAVES. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón CAJA CHINA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón CYMBAL. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón CAMPANA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón TRIÁNGULO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	

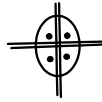
PERCUSIÓN MAYOR



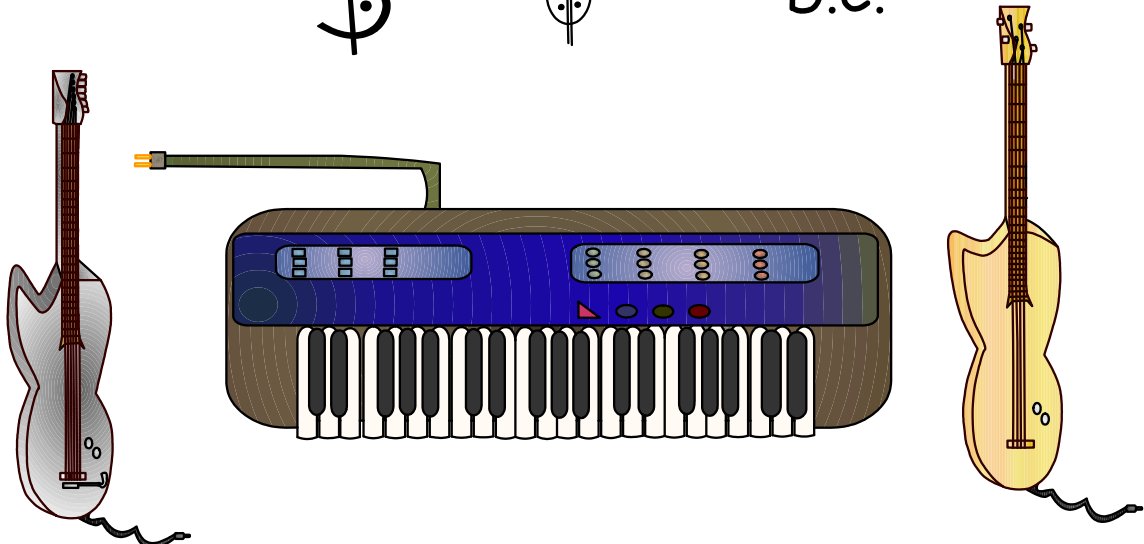
	Este es el botón REDOBLANTE. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón BOMBO DE BANDA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón BOMBO ANDINO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón GONG CHINO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón TIMBAL SINFÓNICO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón BONGÓS. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón CONGAS. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	

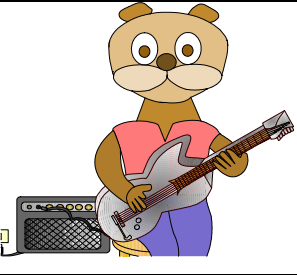
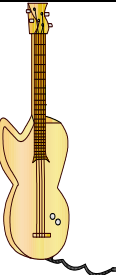
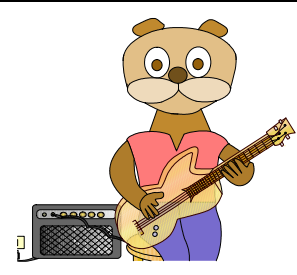
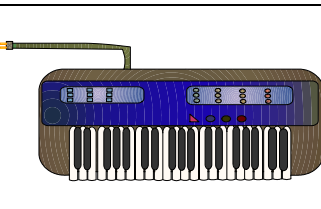
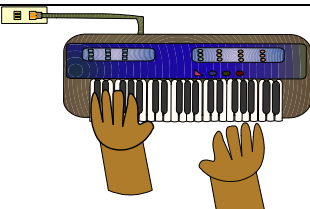
	Este es el botón TIMBAL LATINO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón BATERÍA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón MARIMBA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	

INSTRUMENTOS ELECTRÓNICOS

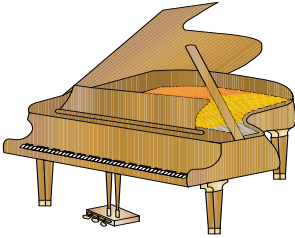


D.C.



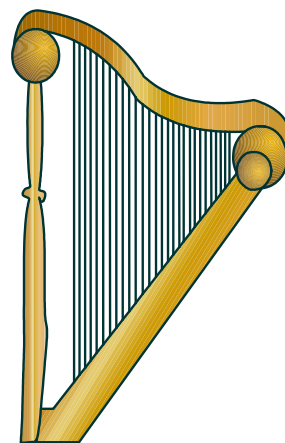
	Este es el botón GUITARRA ELÉCTRICA. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón BAJO ELÉCTRICO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
	Este es el botón TECLADO ELECTRÓNICO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	

PIANO

	Este es el botón PIANO. Cuando el botón esté activo o en funcionamiento de un solo clic. Te llevará a la siguiente escena.	
---	---	---

EVALUACIÓN INSTRUMENTAL

Esta es la evaluación instrumental, se llama coda y está ubicada en el menú de instrumentos musicales (en la evaluación animal la encontramos en el menú de la granja o sonidos del campo). El texto en la multimedia dice (MOERATO): Escucha los siguientes sonidos y da clic al instrumento musical que corresponda el sonido (en cada sonido que se escuche aparecerán tres opciones de respuesta, hay que dar clic al instrumento que corresponda el sonido que suene), si quieres volver a escuchar los sonidos de instrumentos musicales da clic al botón de audio. (Este botón que se encuentra ubicado a lado inferior de la pantalla de lado derecho, este aparecerá cuando acabe de sonar el instrumento y sirve para escuchar de nuevo el sonido instrumental y verificar la respuesta correcta). Aquí encontraremos todos los instrumentos vistos en la multimedia. Si la evaluación, le parece tanto al niño como al docente un poco larga puede dar en el teclado del computador la opción (Esc) y de esta forma podrá salir de la multimedia, pues la pantalla se volverá pequeña y saldrá la opción cerrar de Windows (X), esta misma opción se utiliza para poder cerrar el programa donde quiera que esté.



Este es el botón de audio y aparecerá después de que suene el instrumento musical que se tiene que identificar por medio de la imagen. Si el niño no sabe cual es el instrumento, por medio de este botón se puede volver a escuchar el instrumento.

En el GLOSARIO se encontrarán aquellas palabras que son de lenguaje técnico y que se pueden y se trabajará con los niños, utilizando un lenguaje menos complejo.

11.1 GLOSARIO

- a. Acción Mecánica: movimiento y equilibrio ejecutado, en este caso por un instrumentista en la estructura de un instrumento musical.
- b. Aerófonos: son sonidos producidos por vibraciones del aire en un medio determinado. Los instrumentos musicales llamados aerófonos, son aquellos que funcionan con mecanismos de tubos de diferentes formas, materiales y tamaños, con agujeraciones o llaves; con fuelles y mecanismos de lengüetas metálicas que al hacer contacto con el aire vibran y producen sonidos. En todos estos instrumentos la expulsión de aire es indispensable al hacer sonar el instrumento.
- c. Al Signo: es una gráfica que se utiliza para repetir una melodía que hace parte de la obra o tema musical. Como por ejemplo el coro en las canciones se realiza diversidad de estrofas y después de cada una se hace el coro. En el programa cumple la función de regresar a escenas y a menús anteriores.
- d. Crescendo: es un sonido que va subiendo según la regularidad del volumen
- e. Coda: es el final de una pieza musical, en este caso el final del reconocimiento de sonidos animales como de sonidos instrumentales o sea la evaluación.
- f. Da Capo: es ir al principio de la obra musical. En el programa ir al inicio del programa es ir a menú principal, donde se encuentran los animales del campo y los instrumentos musicales.
- g. Diminuendo: es un sonido que va bajando según la regularidad del volumen.
- h. Forte: sonido alto en intensidad de volumen.
- i. Granja: Ascienda o Casa con terrenos, ubicada en el campo, la cual esta habitada tanto por personas como por animales.

- j. Insuflación humana: es la introducción de aire que se realiza dentro de una cavidad, por medio del soplo humano.
- k. Menú: es el lugar donde se encontrará un contenido, como los lugares o hábitat que hay en la granja o los tipos de instrumentos musicales.
- l. Piano: sonido bajo en intensidad de volumen.
- m. Ritornelo: es un signo que sirve para regresarse a un determinada parte de una obra y se ubica cuando la obra está por terminarse o en medio del transcurso de la obra. Se utiliza para repetir una frase melódica y finalizar la obra o pieza musical. En el caso de la multimedia, se utiliza este signo para ir al menú sea de instrumentos musicales como animales del campo y después de indagar por todos los contenidos del menú finalizar en la coda que es la evaluación del sonido.

12. CONCLUSIONES

El recurso didáctico en multimedia para la iniciación musical genera curiosidad, atención, e interés por el conocimiento y el desarrollo de habilidades musicales y auditivas en los niños de nivel de educación preescolar

La posibilidad de interacción entre la multimedia y el niño favorece el aprendizaje y el interés por aprender

La utilización de textos, sonido e imagen facilita la identificación tímbrica de los instrumentos musicales por parte de los niños en el nivel preescolar

El partir de ambientes sonoros naturales facilita al niño interacción e identificación de sonidos de instrumentos musicales de ambientes sonoros convencionales.

Diversifica el trabajo y busca nuevas iniciativas para atraer la atención y despertar habilidades musicales innatas

Incentiva el trabajo colectivo ya que los niños se reúnen frente al computador y establecen competencia al identificar sonidos y figuras

Es un recurso de iniciación musical importante en la etapa en que el niño y la niña apenas están aprendiendo a interactuar con su entorno

Es un mecanismo útil para quien orienta a los niños, desde el momento en que le permite descubrir habilidades musicales tempranas.

Incentiva la capacidad de memoria por repetición y observación continua de sonidos e imágenes.

Contribuye a que el niño a su temprana edad aprenda a interactuar con la nueva tecnología

Según lo estipulado por la adquisición de logros en la dimensión corporal, comunicativa, cognitiva, estética, ética y de actitudes y valores establecidos por la ley 115 de 1994 para los niveles de preescolar, con la metodología sugerida, el programa de iniciación musical en multimedia permite desarrollar: coordinación motriz fina y gruesa, orientación de espacios y ubicación de objetos relacionándolos entre si y consigo mismo, incorpora nuevas palabras a su vocabulario y entiende su significado, comunica sus emociones a través de lenguajes y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos, identifica características de objetos, los clasifica y los ordena de acuerdo con distintos criterios, interpreta imágenes, relaciona conceptos nuevos con otros ya conocidos, disfruta de pertenecer a un grupo, manifiesta respeto por sus integrantes y goza de aceptación, explora diferentes lenguajes artísticos para comunicar su visión particular del mundo, utilizando materiales variados, muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales.

13. RECOMENDACIONES

El docente debe ser un buen investigador, pues esta estrategia sirve para encontrar y desarrollar capacidades tanto en los estudiantes, como en los mismos docentes.

Hay que fomentar el desarrollo de la creatividad durante las clases, pues de ésta surgen las nuevas ideas y pensamientos que ayudan al ser humano a mejorar la calidad de vida.

Es importante encontrar los intereses de la comunidad con la que se está trabajando, ya que es indispensable hacer un aporte a esta sociedad, sea de estudiantes, maestros, administrativos, padres de familia y de más.

14. BIBLIOGRAFIA

ÁLVARO DANIEL CORTÉS GUZMÁN Copias de Informática I 2000

BARTOLOME Roció y otros. El educador infantil. Madrid. Interamericana.1993

CHATEAU, J. Psicología de juegos infantiles. ED. Kapeluzz, 1976.

DECROLY. O. El juego Educativo. 1986

DE SUBIRÍA JULIÁN. Los modelos pedagógicos Santa fe de Bogotá. Fundación Alberto Merani. 1999.

DIK. Van, Teun A. D. H. Acerca de la competencia comunicativa. Memeo 1972.

ENCICLOPEDIA SOFTWARE DIDACTA. 1997

EXPERIENCIAS EDUCATIVAS. Enseñar a leer, enseñar a pensar. El Educador. Edición No. 27.

ENRIQUE GARCÍA GONZÁLES, 2ª edición, México, Trillas, 1991, reimpresión 2001

FLORENCIO RODAO YUBERO Y Mª LUISA MUÑIZ. Educación Preescolar, Métodos, Técnicas y organización (educación preescolar hoy)

GARCIA, MÁRQUEZ GABRIEL. Un manual para ser niño. Segunda edición. Santa fe de Bogotá. DC. 1995

IBM EL TIEMPO Curso Práctico de Computación. 2000

LAFRANCESCO JEOVANNY. Proyecto Pedagógico para el preescolar. Libros y Libres.

LAPIERRE, A. El adulto frente al niño. 1982.

LOWENFELD. El desarrollo de la capacidad creadora. ED. Kapelusz. Buenos Aires 1980.

MEC. Proyecto 0-6 años Educación infantil. Informe Piagetiano. 1987

MEN. Hacia la comprensión del nivel de educación preescolar, desde el espíritu de la ley general de educación. Santa fe de Bogotá. 1997

MEN. Lineamientos curriculares. Segunda Edición. 1998.

MEN, Ley 115. 1994

MEN, Resolución 2247.

MEN, Resolución 2343

MOLL, B. La escuela infantil de 0-6 años. Ed. Anaya. 1988

RESTREPO LUIS CARLOS. El maestro, su acción y participación en los procesos afectivo y formativo del alumno. Araujo Editores Santa fe de Bogotá.

RENAU, M.D. Los Inicios del Lenguaje y la comunicación en el niño. ED. Nuestra cultura. 1981.

UNESCO. Alternativas de educación preescolar. Memorias séptimo congreso Nacional de educación preescolar. Santa fe de Bogotá 2000

VIOLETA HEMSY DE GAINZA. Pedagogía musical Música y Educación, año VII, Nº 24, Madrid, diciembre de 1995 y reproducido en. Dos décadas de pensamiento y acción educativa. Lumen, Buenos Aires, 2002.

VARIOS. La escuela infantil de 0- 6 años Anaya. 1988

INTERNET:

www.eduteka.com (paginas de Internet). 2000 –2006

15 ANEXOS

Tabla No 5 Entrevista No Estructurada

ENTREVISTA NO ESTRUCTURADA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA _____

ENCUESTADO _____

ENTREVISTADO _____

ENTREVISTADOR _____

FECHA _____ HORA _____

OBJETIVO DE LA ENTREVISTA

Tabla No 6 Categorización del Texto

CATEGORIZACIÓN DEL TEXTO

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN

NOMBRE DEL OBSERVADOR

SOLUCIÓN A OBSERVARSE

FECHA _____ HORA _____

Tabla No 7 Observación Participante, Entrevista a Grupos Focales

OBSERVACIÓN PARTICIPANTE, ENTREVISTA A GRUPOS FOCALES

FECHA _____ HORA _____ INICIAL _____
- FINAL _____
- DURACIÓN _____

NOMBRE DE LA COMUNIDAD DE ESTUDIO

LUGAR DE LA REUNIÓN

BREVE DESCRIPCIÓN

NÚMERO DE PARTICIPANTE _____

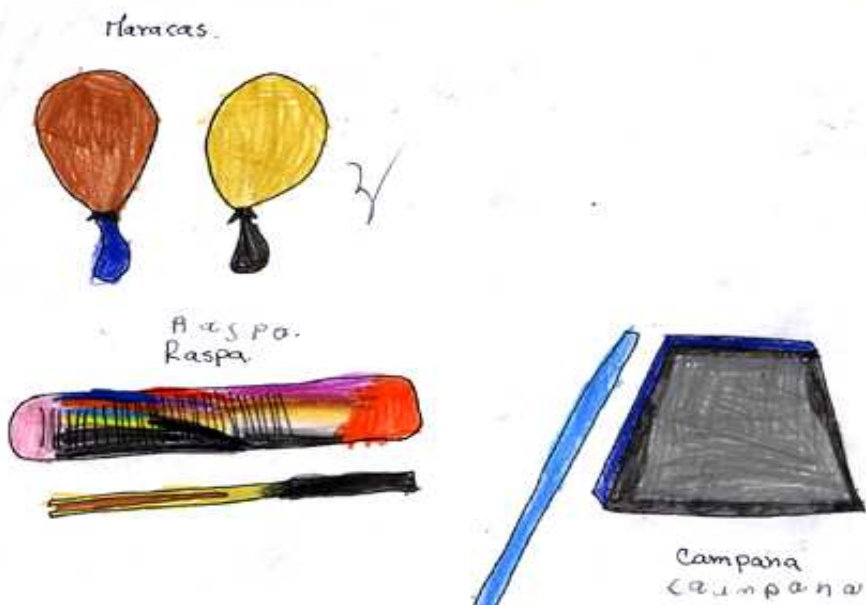
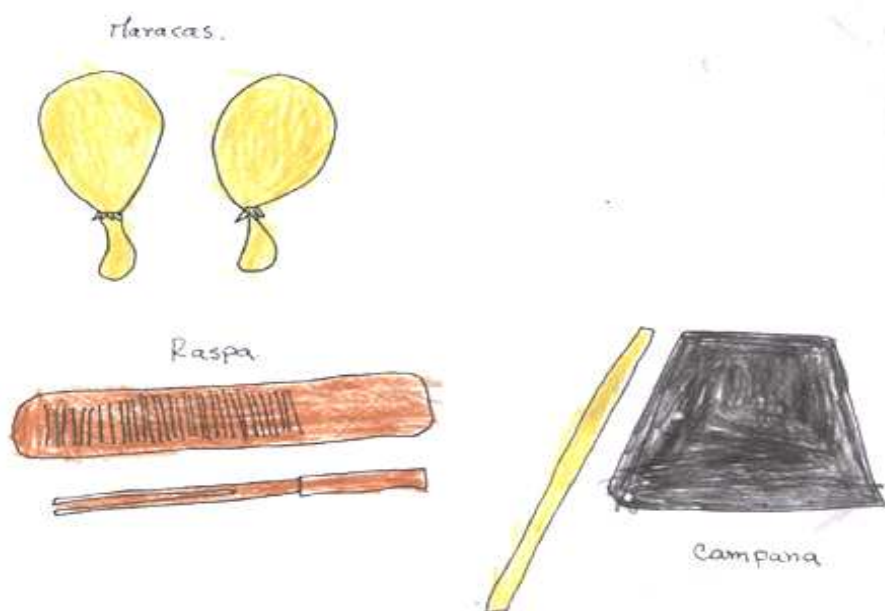
NOMBRES Y CARACTERÍSTICAS

GENERALIDADES

Anexo No 1 Guía de Sonido Animal trabajada en Liceo de la Universidad de Nariño



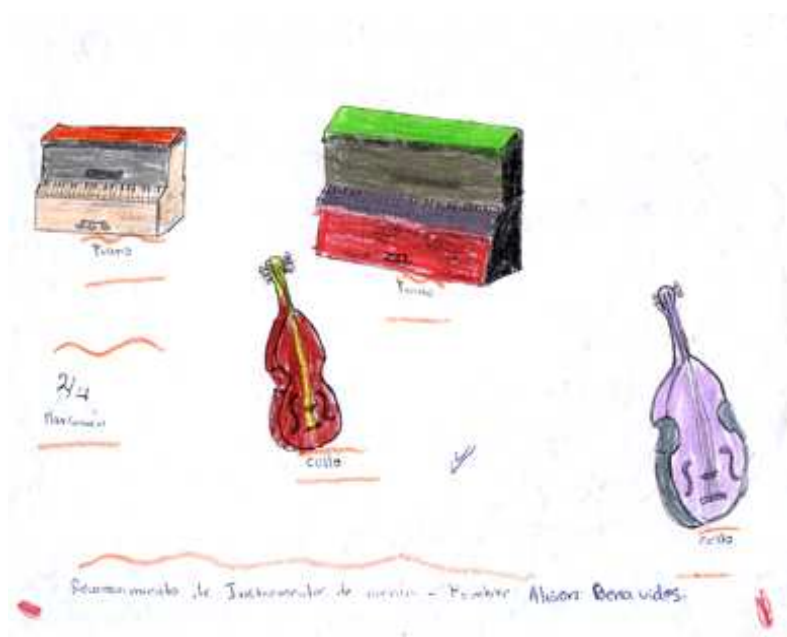
Anexo No 2 Instrumentos de Percusión Menor guía realizada en Liceo de la Universidad



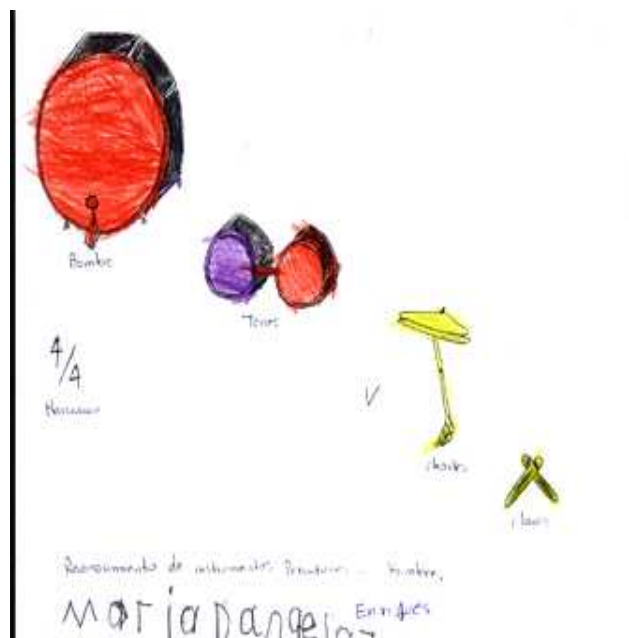
Anexo No 3 instrumentos de percusión menor, mayor y flauta dulce guía realizada en el
Liceo de la Universidad Nariño



Anexo No 4 Instrumentos de Cuerda y 2/4, guía realizada en el Liceo de la Universidad de
Nariño

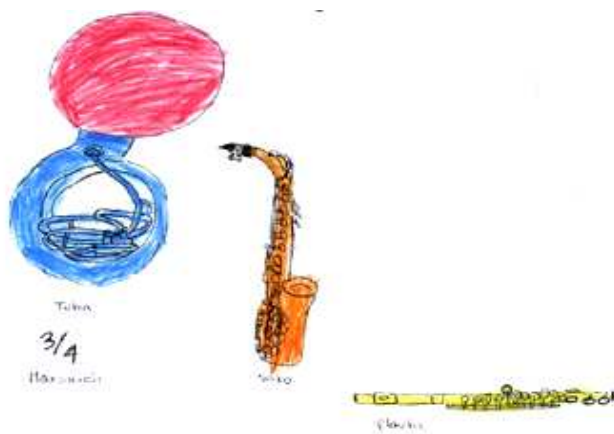


Anexo No 5 Partes de la Batería y claves 4/4, guía realizada en el Liceo de la Universidad de Nariño



Anexo No 6 Instrumentos de viento, 3/4 guía realizada en el Liceo de la Universidad de Nariño





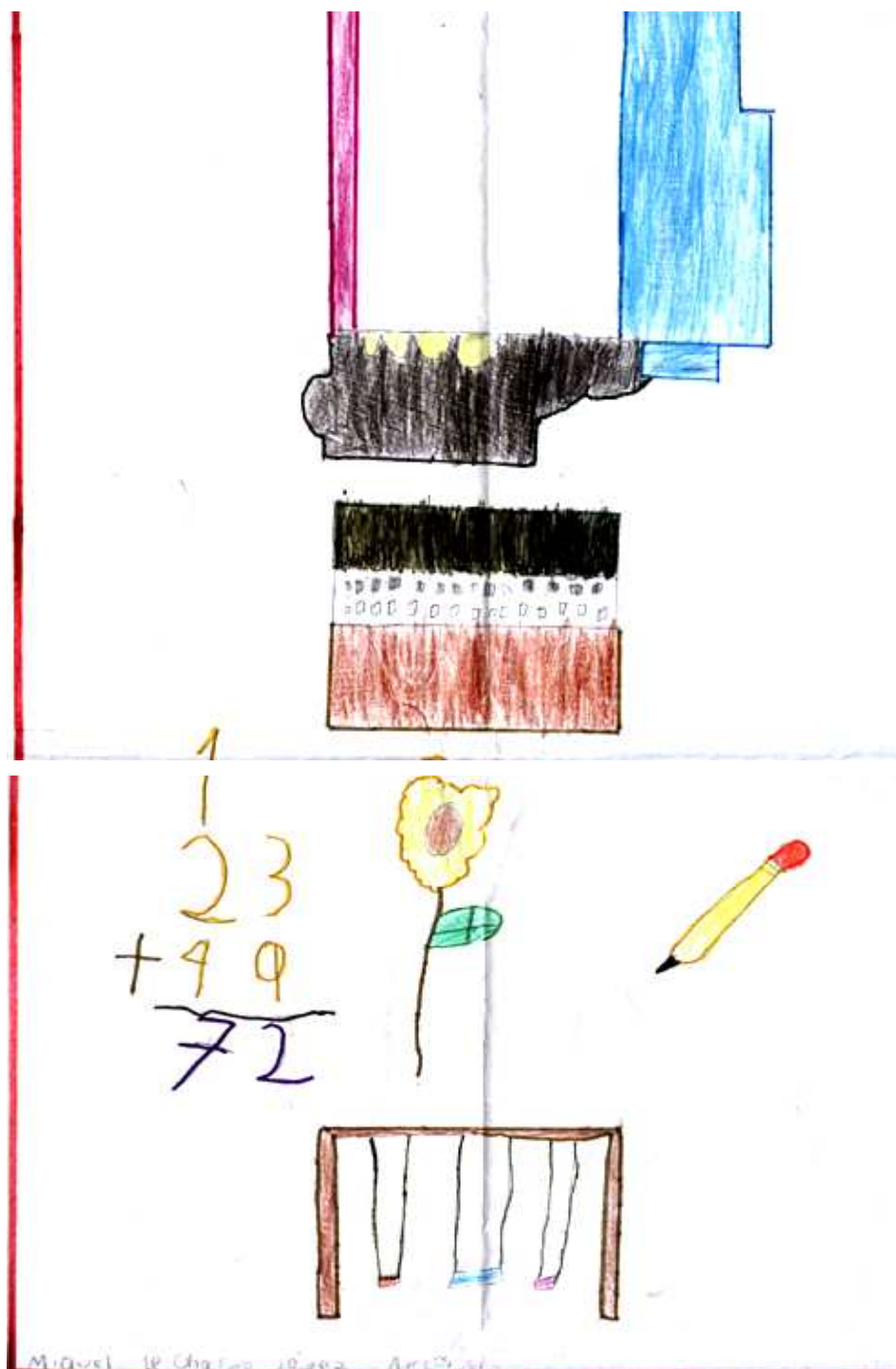
Reconocimiento de Instrumentos de viento - Hombre

DIANA SOFIA HERNANDEZ



Reconocimiento de Instrumentos de viento - Hombre

Anexo 7 dibujo sonido ambiente, realizado en el Liceo de la Universidad de Nariño



Anexo No 8 Pentagrama y Claves, guía realizada en Encontrarte

PENTAGRAMA Y CLAVES

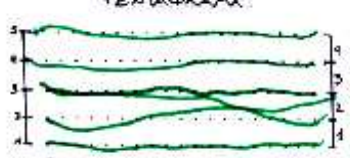
CLAVE DE SOL



CLAVE DE FA



PENTAGRAMA



PENTAGRAMA Y CLAVE DE SOL




PENTAGRAMA Y CLAVES

CLAVE DE SOL



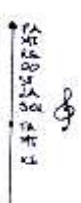
CLAVE DE FA



PENTAGRAMA



PENTAGRAMA Y CLAVE DE SOL

PENTAGRAMA Y CLAVES

CLAVE DE SOL

CLAVE DE FA

PENTAGRAMA

PENTAGRAMA Y CLAVE DE SOL

FA
MI
RE
DO
SI
LA
SO
RE
MI
RE

PENTAGRAMA Y ELAYES

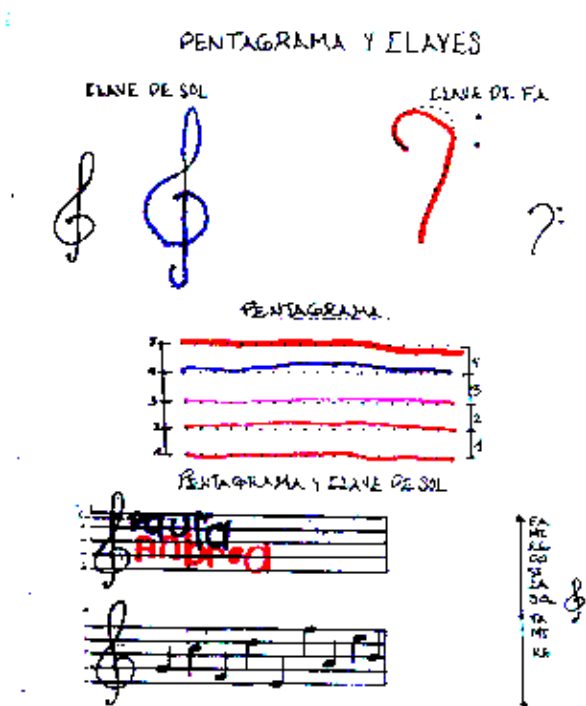
LA VE DE SOL

LA VE DE FA

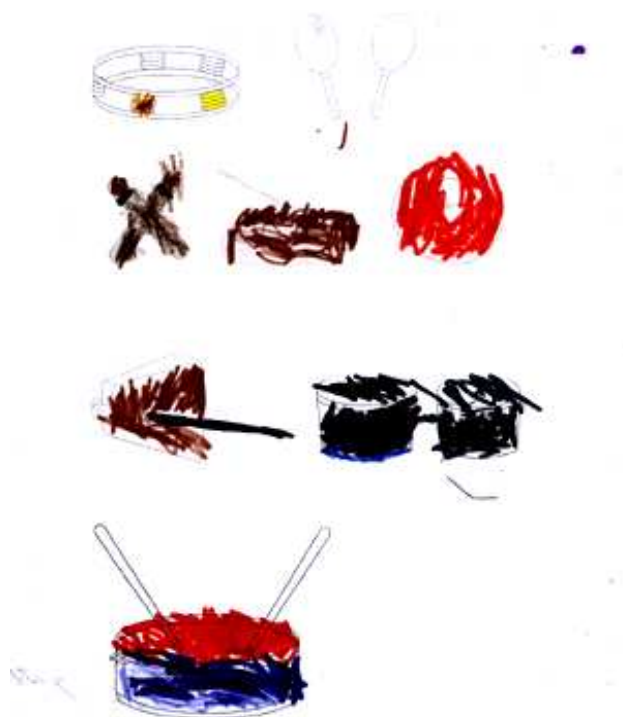
PENTAGRAMA

PENTAGRAMA Y LA VE DE SOL

FA
MI
RE
DO
SI
LA
SOL
FA
MI
RE
DO



Anexo No 9 Instrumentos de percusión menor y mayor, guía realizada en Encontrarte







Anexo No 10 Instrumentos de percusión mayor, guía realizada en Encontrarte



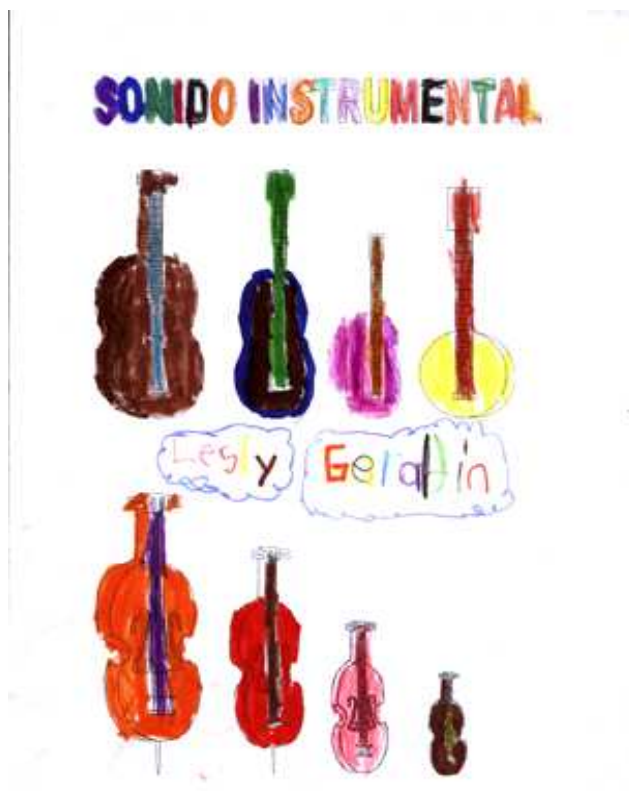


Anexo No 11 La Batería y su Parte, guía realizada en Encontrarte

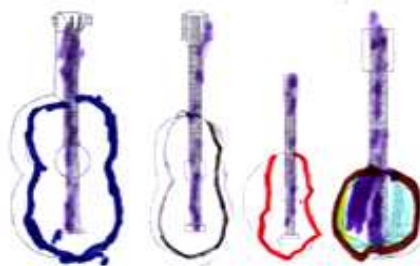




Anexo No 12 Instrumentos de Cuerda, guía realizada en Encontrarte



SONIDO INSTRUMENTAL



Paula Andrea SONIDO INSTRUMENTAL



Anexo No 13 Práctica de escritura de Clave de Sol y de Fa, guía realizada en Encontrarte

