

**EL JUEGO DE ROL**

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA  
PARA OPTIMIZAR LOS PROCESOS COGNITIVOS EN LOS NIÑOS Y  
NIÑAS DE LA ESCUELA DE ARTES DE LA UNIVERSIDAD MINUTO DE  
DIOS**

**SANDRA GALLO CASTELLANOS**

**Y**

**CLAUDIA VARÓN BERNAL**

**TUTORA: LUISA DAZA**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**

**2011**

## TABLA DE CONTENIDO

- Abstrac
- Introducción
- Justificación
- Planteamiento del problema
- Hipótesis
- Objetivo general
- Objetivos específicos
- Marco teórico
  - El juego
  - Jugando ando
  - Del derecho a jugar
- Juegos de rol
- Características del juego infantil
  - Juegos del ejercicio
  - Juegos sensoriales y de actividad manual
  - Juegos de actividad motriz
  - Juegos de reglas
  - Juegos simbólicos
- ¿Vivir sin las reglas?

- La praxis
- La didáctica
- Marco referencial
- Marco metodológico
- Caracterización del grupo de taller de Música para niños de la Escuela de Arte Uniminuto
- Caracterización del grupo de taller de Pintura para niños de la Escuela de Arte Uniminuto
- ¿Por qué se han perdido los juegos tradicionales?
- Didácticas taller de pintura para niños de la Escuela de Artes Uniminuto
- Didácticas taller de Música para niños de la Escuela de Artes Uniminuto
- Cuadros comparativos taller de pintura para niños de la Escuela de Artes Uniminuto
- Cuadros comparativos taller de Música para niños de la Escuela de Artes Uniminuto
- Observación
- Las encuestas
- Análisis de encuestas
- Conclusiones

- Propuesta de intervención
- Referencias bibliográficas
- Tabla de contenidos
- Anexos

## ABSTRAC

Nuestra investigación está enfocada a evidenciar que tan eficaz puede ser el juego como herramienta pedagógica, en los procesos de enseñanza – aprendizaje; este proyecto se aplicará a los estudiantes que oscilan entre 8 y 12 años de edad del Taller de pintura y música de la Escuela de artes de la Universidad Minuto de Dios.

Para el desarrollo de éste, hemos explorado en varios campos como son: El juego, que es una actividad que se realiza con el fin de divertirse y en la cual encontramos el juego de rol, juegos del ejercicio, juegos sensoriales y de actividad manual, los juegos de actividad motriz, los juegos de reglas, los juegos simbólicos, ayudados por la praxeología que busca los principios generales y la metodología adecuada para una acción productiva.

Es importante procurar una mirada dentro de este proyecto a la didáctica ya que es una disciplina que se caracteriza por su finalidad formativa, orientada y comprometida hacia los procesos formativos; que estudie los procesos respecto de la enseñanza y de cómo aprenden los seres humanos .

Our research is focused to show how effective it can be play as a pedagogical tool in teaching - learning, this project will be applied to students ranging from 8 to 12 years of painting and music workshop of the School Arts of the University Minuto de Dios.

To develop this, we explored in various fields such as: The game, which is an activity that takes place to have fun and where we find the role play, exercise games, games, sensory and manual activity, motor activity games, games rules, symbolic play, aided by praxeology seeking general principles and a methodology for productive action.

It is important to see a glimpse into the educational project as it is a discipline that is characterized by its training purpose, focused and committed to the training processes, to study the processes for teaching and learning how humans.

## INTRODUCCIÓN

Esta investigación nace desde nuestra práctica profesional en la Escuela De Arte de la Uniminuto, donde los niños llegan por su propia cuenta a tomar los cursos de educación no formal que esta escuela brinda. Durante el primer semestre del 2010 tuvimos la oportunidad de dirigir dos de estos talleres, el de pintura y taller de música para niños, en este ejercicio vimos la necesidad de entrar en la lúdica implementando el juego dentro de las actividades programadas desde el cronograma para optimizar los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Los seres humanos desde su inicio han utilizado como medio de comunicación no sólo palabras, gestos, o sonidos, a medida que han evolucionado se desarrollan mecanismos diferentes para expresar lo que se quiere y lo que se siente; el juego es uno de esos elementos que desde nuestra niñez retomamos como forma de expresión y entretenimiento, también desde nuestro quehacer pedagógico nos hemos valido de este recurso para hacer más agradable y eficiente nuestra práctica.

Se trabajará en La Escuela De Artes de la Universidad Minuto de Dios, con los estudiantes de Taller de Pintura y Taller de Música en edades que oscilan entre 8 y 12 años de edad.

A través de propuestas didácticas como la observación, diarios de campo y cuadros comparativos, se pretende comprobar que tan ciertas son las hipótesis planteadas.

Esperamos poder obtener un resultado que se haga evidente de acuerdo al desarrollo de la investigación que nos permita despejar incógnitas que están expuestas desde el inicio del trabajo.



## JUSTIFICACIÓN

Esta investigación considera el juego como parte vital del desarrollo del ser humano ya que a través de él, se estimula al individuo a agilizar procesos cognitivos como: La creatividad, la imaginación, la sensibilidad u operacionales como el desarrollo de la motricidad fina y la motricidad gruesa.

Se busca llevar un proceso apoyado en herramientas como: Registro de observación y diarios de campo para comprobar la eficacia del juego en los procesos de enseñanza - aprendizaje; ya que este se propone a partir de diferentes instituciones como modelo pedagógico.

Tomando como referencia y soporte a Graciela Ostrovsky quien afirma “la formación en competencias necesita de una pequeña revolución cultural, que implica pasar de una lógica de la enseñanza a una lógica de la capacitación basada en un principio muy simple: las competencias se crean desde el principio frente a situaciones complejas que implican operar con nuevas formas de pedagogía”.

*Bartolomé. R. (1997)*

Partiendo de la premisa, “El niño mayor de tres años sabe porqué juega...Es en los motivos donde conviene buscar el principio motor del juego”. *Gamboa. S. (2009)*

Se quiere demostrar por qué esta experiencia puede ser de vital interés en las actividades diarias de los niños y niñas, puesto que lleva consigo elementos que fortalecen a nivel psicológico, pedagógico y sociológico.

El niño mientras juega está aprendiendo y el aprendizaje resulta más fácil por que el niño se involucra completamente y se compromete por que es algo que para él es importante. En este caso lo que aprende será más significativo por que lo ha obtenido a través de su propia experiencia e impulsado por un verdadero interés.

Se dijo antes que el juego es una actividad espontánea y la manera como el niño descubre el mundo que lo rodea. Sustenta esta afirmación el hecho de observar que cuando el niño juega involucra distintos tipos de lenguaje, los amplía y los enriquece, por ejemplo; el lenguaje verbal, el lenguaje gestual, el lenguaje musical, el lenguaje gráfico, simbólico, etc. El representar distintos personajes; habla, canta, escucha, comprende analiza y corrige si es el caso.

Cuando el niño juega, afronta permanentemente cambios de situaciones y esto lo prepara socialmente porque esos cambios llevan en su interior un problema por plantear y resolver, por lo tanto, deberá abordarlo y para esto deberá analizarlo.

El niño, a través del juego aprende las reglas de la socialización, interioriza las actitudes de integración, de apertura, de crítica, las capacidades del diálogo, de responsabilidad, de justicia, de participación, de convivencia, de autovaloración, de colaboración, de creatividad, de respeto y de proyección al futuro.

Se pretende entonces despertar el interés en el niño con actividades propias de su edad para que de forma autónoma decida apropiarse del conocimiento o participar de forma agradable de las actividades propuestas. *Zorrillo, A. (1999).*

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Lo que se evidenció durante el desarrollo de los cursos de la práctica profesional, de taller de pintura y taller de música para niños de la Escuela de Arte de la Uniminuto, durante el I semestre de 2010, fue una participación con escasa atención, y motivación en el desarrollo de las actividades por parte de los niños que tomaron estos talleres.

Es por esto que durante el desarrollo de estos dos talleres en el II semestre de 2010 pretendemos implementar una didáctica basada en el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje.

Con base en lo formulado y en una investigación praxeológica pretendemos desarrollar los cuadros comparativos, de taller de pintura y taller de música para niños de la Escuela de Arte de la Uniminuto, pertinentes a los dos grupos mencionados de la institución, con que serán los elementos de estudio los cuales demostrarán si las hipótesis expuestas son asertivas.

## HIPÓTESIS

\* El Juego ha demostrado ser un excelente recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, toda vez que el niño tiene la oportunidad de crear, imaginar, soñar, exteriorizar sus pensamientos, resolver problemas y manifestar su curiosidad entre otras.

\* El Juego no solamente contribuye al desarrollo individual del niño, sino que además le enseña a socializar y le permite aprender a afrontar éxitos y fracasos, respetando normas y reglas que se generan de él.

## **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar una estrategia didáctica basada en el juego para los niños de 8 a 12 años de edad de los “Talleres de Música y Pintura de La Escuela de Artes de La Universidad Minuto de Dios”.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

\* Realiza didácticas en donde el juego sea una constante dentro del desarrollo de las actividades,

\* Elaborar los cuadros comparativos pertinentes que faciliten el desarrollo de la investigación, soportados con registros como los diarios de campo y a través de la observación.

\*A partir de la comparación de los resultados de los cuadros comparativos, observar la eficiencia de la implementación del Juego como herramienta que aporta en los procesos cognitivos de los niños de 8 a 12 años de edad de los “Talleres de Música y Pintura de La Escuela de Artes de La Universidad Minuto de Dios”.

## MARCO TEÓRICO

### EL JUEGO

“El hombre no está completo sino cuando juega” *Schiller*

*Bartolomé, R. (1997)*

### Definición de juego

“El juego se define como cualquier actividad que se realice con el fin de divertirse, generalmente siguiendo unas reglas”, Retomando el proceso histórico, los juegos eran tomados por los padres de familia como una pérdida de tiempo y en el aula de clase el trabajo era una obligación un trabajo más para los niños, trabajo de memoria la comprensión se lograba por temor, es decir, por presión.

La necesidad de innovar en la educación consiste en que culturalmente los niños ya tienen necesidades muy diferentes a las que en su momento tuvieron sus padres. El mundo es muy dinámico y en su cambio permanente y vertiginoso requiere que el nuevo **ser humano**, lleve consigo nuevas competencias que le van a dar los elementos que requiere para enfrentarse a la vida y al mundo. “En las distintas etapas de la evolución del niño va apareciendo el juego, es el medio que le permite empezar a tomar contacto con el mundo real y asimilar los papeles y las conductas que observa en los adultos”. *Bartolomé, R. (1997)*.

El niño y la niña aprenden en forma permanente, y sus modelos a reproducir son sus padres o familiares que los cuidan y en buena parte sus maestras jardineras; Si ésta en algún momento tiene la oportunidad de disfrutar y de observar al niño o la niña en su juego se sorprenderá de ver repetidos muchos de sus ademanes, palabras, actitudes, etc, que el niño o niña han aprendido sin que haya sido esa la intención del adulto.

“El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar; según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real”. Gamboa, S. (2009) .

“Para el niño el juego es también una manera de comunicarse”, y por tanto se reviste de una importante carga afectiva. Hay que considerarlo como el medio que le relaciona con los adultos en general y con sus padres en particular; es decir, el medio a través del cual establece el vínculo afectivo con (los otros) y simultáneamente conquista ya, para sí mismo, una relativa autonomía. *Bartolomé, R. (1997).*

Cuando un muchacho ha llegado a su adolescencia, período crítico de por sí, y los padres se preguntan por qué les es tan difícil poder dialogar con él, casi siempre se descubre, remontando el tiempo hasta su edad infantil, que en aquellos primeros años de la infancia no solían compartir sus juegos, y han esperado hasta ese momento, cuando ya ha crecido demasiado, para intentar conseguir esas fracasadas vías de comunicación. *Bartolomé, R. (1997).*



## ¡Jugando Ando!

A través de la historia, el hombre se ha interesado por el juego, grandes y chicos aprovechan la oportunidad para entrar en un ambiente de recreación y diversión, como pretexto para desarrollar cualquier acción que tenga determinadas características, actividades que logran muchas veces desconectarnos de la realidad y entrar en otros mundos en los que podemos sumergirnos olvidándonos de lo que sucede a nuestro alrededor.

El juego como un mecanismo valioso que aporte elementos a la pedagogía que a diario acompaña nuestro desempeño; como docentes con una trayectoria ya marcada por una experiencia de enseñar y transmitir conocimientos buscamos y exploramos en aquellos campos que puedan apoyarnos en la mejor práctica y que a su vez nos permita construir conocimiento de una manera entretenida y eficaz.

Nuestra práctica profesional y la investigación son actores fundamentales para poder llevar a cabo un trabajo de investigación que determine si a través del juego se logra dar resultados positivos en la manera de optimizar procesos cognitivos en los niños de 8 a 12 años en los talleres de Pintura para niños y taller de Música de la Escuela de Arte de la Uniminuto.

## Del derecho a jugar

Durante la década de los 30, la *Nacional Recreation Association* de Estados Unidos produjo una nómina de 19 principios para cuya redacción contribuyeron cerca de cuatro mil quinientos líderes de recreación de ese país, y donde el primero señala: “Todo niño necesita de juegos y actividades que favorezcan su desarrollo y que han causado placer a través de las edades históricas: Tregar, correr, rodar, andar, nadar, bailar, criar animales domésticos, la jardinería y la naturaleza, hacer experimentos científicos sencillos, participar en juegos por equipos, realizar actividades en grupo, tener aventuras y expresar su espíritu de camaradería”. *Gamboa. S. (2009)*

Al enunciar el cúmulo de actividades y juegos, el texto nos está señalando que son necesarios para su desarrollo, razón por la cual cualquiera sea el motivo que les impida realizarlos incidirá sobre las posibilidades lógicas de un normal desarrollo, cada día se intensifica la urgencia de incentivos positivos en el desarrollo del ser humano. Por eso quienes somos responsables de la formación de niños, no podemos dejar de tomar en cuenta la trascendencia de la atención al desarrollo de sus necesidades vitales.

Podemos sintetizar en cuatro proposiciones los caracteres comunes a todo juego humano:

- a) El juego es una actividad corpórea y espiritual, desinteresada y libre que tiene un fin en sí misma.

La seriedad del juego radica en su carácter de actividad creadora de campos de posibilidades de la actividad humana.

- b) El juego es una actividad vinculada con una normatividad intrínseca, que acontece dentro de un tiempo y espacio determinados. El carácter delimitado de espacio y de tiempo en que se nutre todo juego y la esencial inviolabilidad de sus normas- sin las cuales deja de ser juego- permiten la repetición de sus distintas partes, o del juego en su conjunto, y la posibilidad de explorar todas sus variantes, enriqueciendo así las capacidades creadoras de los que participen en él y potenciando sus formas de expresión y comunicación.
- c) El juego crea ámbitos nuevos de expresión, comunicación y participación. Con el término “ámbitos” designamos el modo en que la realidad se ofrece a un pensamiento dialógico y creador.  
  
El juego como libre actividad estimulará al jugador a descubrir sus propias capacidades expresivas, a entrar en diálogo y desplegar su imaginación creadora desde la participación y el compromiso
- d) El juego estimula el ejercicio de la libertad y permite experimentar el júbilo del arraigo y del sentido. *Gamboa. S. (2009)*

## **CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO INFANTIL**

### Juegos del ejercicio

En la primera etapa de vida del niño los juegos ejercitan los órganos de los sentidos y desarrollan el movimiento, favoreciendo el conocimiento intuitivo del mundo circundante

### Juegos sensoriales y actividad manual

Para jugar, uno de los primeros elementos dentro de su cuerpo son sus manos hallando en ellas herramientas primordiales para la exploración del mundo. Desde el primer año intentará tocar torpemente los objetos que estén a su alcance, a medida que va creciendo sus movimientos globales aumentan en seguridad y capacidad.

A partir de los tres o cuatro años se especializan en los terrenos de la motricidad fina los cuales van a favorecer muchos aprendizajes escolares, como la escritura, el lenguaje, los hábitos, las nociones lógico espaciales.

### Juegos de actividad motriz

Se agrupan aquí todas las actividades del niño en las que intervienen de forma global, la coordinación entre las distintas partes del cuerpo (saltar, correr, arrastrarse) es decir, los ejercicios basados en el desarrollo de la motricidad gruesa. Hay que

considerar como tales todos los juegos de movimiento y desplazamiento, que favorecen la consolidación de la recién adquirida capacidad para el desplazamiento vertical.

### Juego de reglas

Representa el grado superior en la evolución del juego, aparece cuando el niño ya ha superado la inestabilidad, la tendencia al arrebató y el egocentrismo propio de las primeras edades. Esta ligado al desarrollo de las relaciones sociales se hace presente a partir de los cinco años de edad.

### Juegos De Rol

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el cual los jugadores asumen "el rol" de los personajes a lo largo de una historia o trama, para lo cual interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones y acciones de los jugadores. Destaca el hecho de que la imaginación, la narrativa, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de este juego dramático.

“A su vez existe un jugador principal llamado "el director de juego" (guía o master también son títulos recurrentes), el cual cumple la función de ser el mediador entre la percepción de los demás jugadores así como la de interpretar a aquellos personajes no caracterizados por estos (NPCs). Otras tareas no menos importantes a su competencia son las de ser árbitro de las reglas, y la de imaginar y describir el

escenario y las circunstancias que entregan una percepción virtual del escenario consensuado por los jugadores”. *Michelet, A. (2001)*

### Juegos simbólicos

“Según Piaget hasta los 6,7 años aproximadamente, se encuentra en etapa preoperacional caracterizada por el uso del lenguaje y la función simbólica, estos dos procesos confluyen en la *representación* tiene la capacidad para sacar un elemento de un contexto e inventarles una finalidad distinta, esto sirve para ir tomando conciencia del mundo real.” *Piaget. J. (1979)*

Los juegos simbólicos también son *actividades de imitación* de conductas del adulto; lo hace cuando el niño esta jugando a reparar una silla, a hacer de médico.

No se podría hablar del juego sin hablar de *las competencias* y viceversa, Con el tiempo, el sector de la salud pública avanzó mucho más en la comprensión del papel que los entornos (sociales, culturales, políticos y económicos) desempeñan en la salud y el comportamiento de las personas. Ese avance mostró la importancia de fortalecer la capacidad personal para influir, tanto en los factores individuales como en los sociales, para de esa forma transformar las condiciones de salud y desarrollo. Así pues los dos sectores, salud y educación, concluyeron que no basta con “saber”, sino que se requiere “saber cómo hacer”.

Por distintos caminos, coincidieron en su interés por desarrollar competencias en las personas, es decir la capacidad de satisfacer demandas y exigencias complejas en

contextos específicos, mediante la movilización efectiva del conocimiento y otros factores determinantes del comportamiento humano. El énfasis cambió de la acumulación de conocimientos, a la aplicación pertinente de los mismos de acuerdo con el contexto.

Con la propuesta de una educación basada en competencias, de nuevo la diversidad a pareció en escena. Fueron, y son varias las formas de entender lo que son las competencias. En las cuatro posiciones que compartimos enseguida se aprecia parte de esa amplia y rica diversidad:

Para Perrenoud, **competencia** se refiere a la “capacidad de actuar eficazmente en un número determinado de situaciones, una capacidad basada en los conocimientos, pero que no se limita a ellos” *Mantilla, L., & Chahín, I. D. (2009)*

En el simposio del Consejo de Europa dedicado al tema de competencia clave, J. Colahan propuso que la competencia debería considerarse como la capacidad general basada en los conocimientos, experiencias, valores y disposiciones que una persona ha desarrollado mediante su compromiso con las prácticas educativas”.

El proyecto DeSeCo, definió competencia como “la habilidad de enfrentar con éxito exigencias complejas en un contexto determinado. El comportamiento competente, o la acción efectiva, implican la movilización de conocimientos, habilidades cognitivas y prácticas, así como componentes sociales y del comportamiento como actitudes, emociones, valores y motivaciones.

Para el educador Ignacio Abdon Montenegro Aldana “Ser competente es saber hacer y saber actuar, entendiendo lo que se hace, comprendiendo como se actúa, asumiendo de manera responsable las implicaciones y consecuencias de las acciones realizadas y transformando los contextos a favor del bienestar humano”. *Mantilla, L. & Chahín, I. D. (2009)*

Hemos optado por identificar algunos elementos comunes implícitos en las diferentes interpretaciones para ilustrar nuestra manera de comprender el concepto de competencias aplicado a la educación, en la búsqueda nos encontramos con lo siguiente:

- El énfasis del modelo de competencias no sólo está en el conocimiento, sino en “saber hacer” de manera flexible y pertinente frente a la propia realidad, para enfrentar problemas y desafíos nuevos en la vida cotidiana.
- La competencia busca un comportamiento efectivo, es decir, que la persona logre satisfacer aquello que se propone en términos de exigencia personales o sociales.
- La competencia de una persona es observable, por que se manifiesta en las acciones (comportamientos) que emprende en situaciones o contextos particulares. No se hace evidente en palabras sino en hechos.
- El modelo de competencias es holístico por que integra y relaciona atributos personales (como actitudes, cualidades, habilidades, valores o conocimientos), exigencias o necesidades individuales y el contexto, como elementos esenciales del comportamiento competente o efectivo.



- El “saber hacer” no se relaciona únicamente con eficiencia personal o individual. En nuestra visión de competencias, hay un horizonte para la actuación humana estrechamente ligado con la búsqueda del bien común, con el sentido de responsabilidad implícito en la libertad individual para actuar y decidir, y con la transformación de los contextos a favor de todas las personas.

## ¿Vivir sin las reglas?

Nuestra sociedad se mueve por las reglas, estas son implantadas por la misma humanidad, buscan posibilitar una mejor convivencia entre los seres humanos, existen reglas de costumbres pero también de valores, en nuestras actividades diarias, por más mínimas que sean, las reglas se evidencian desde la llegada al trabajo, la diligencia en un banco, la salida al colegio, y hasta la forma de vestirnos, estas son también características de grupos sociales.

Estas no son ajenas a los juegos, por ello se hace necesario desde nuestra práctica contemplarlas y aplicarlas dentro de los mismos, incluyéndolas en nuestra investigación, intrínsecamente de las competencias, aunque desde nuestro contexto, en la Escuela de Arte de la Uniminuto taller de Pintura y taller de Música para niños de educación no formal, los estudiantes no tendrán que preocuparse por una nota o por perder la materia, sí deberán cumplir con algunas de estas reglas desde los juegos sugeridos a partir de las actividades planeadas.

Cuando podemos desarrollar una actividad, labor o tarea sin el estrés de ser evaluados y a su vez utilizando el juego como didáctica, creemos que los resultados pueden ser mucho más favorables y alcanzar los objetivos que se han propuesto desde el inicio, siendo esto lo que en realidad queremos probar desde nuestra praxis.

## LA PRAXIS

El desarrollo de las ciencias sociales y humanas brinda hoy importantes aportes y producciones intelectuales para quienes trabajan por la promoción de las personas y las comunidades. Uno de ellos, de gran valor para la pedagogía social y la praxeología, es el debate teoría-práxis.

Como es sabido, toda producción intelectual nace dentro de unas circunstancias concretas y con referencias casi inevitables a otros acontecimientos. Por eso es conveniente iniciar después de las aclaraciones conceptuales del caso, con un breve planteamiento sobre la influencia del pensamiento posmodernista en la actual comprensión de la teoría social.

Esta visión se define como un modelo preocupado por la relación entre alguna entidad abstracta y global, que podríamos denominar sistema por llamarlo de algún modo, y la acción humana. Por último, señalamos las principales conclusiones de esta orientación para el trabajo de los pedagogos sociales y en general de todas las disciplinas de la interacción (intervención) social e intentamos construir una teoría sobre la realidad en el horizonte de una vida cotidiana.

“La praxis no es un hecho biológico, sino antropológico, pues sólo le compete al ser humano, en la medida en que su origen (la real causa motora del accionar práctico) consiste en una decisión que surge de una aspiración y una reflexión que imponen el

fin del actuar. Por eso no hay actuar práctico sin pensamiento (teoría) y sin una investigación o meditación juiciosa y encausada hacia la meta, si bien el pensamiento o la investigación o la meditación, solos, no alcanzan a poner nada en movimiento.

De ahí que la praxis es también un valor: La acción es lo que vale, en tanto actividad que tiene su sentido en sí misma; si el actuar bien es el objeto mismo de la acción, el hombre (o la mujer) que han actuado bien, actúan bien.

La praxeología es el producto entonces, de un análisis empírico y de un discurso crítico: designa, desde el principio, una reflexión práctica sobre los principios de la acción humana y de sus técnicas, pero busca de igual manera, los principios generales y la metodología adecuada para una acción eficaz, en el estilo de la investigación-acción.” *Juliao. C. (2002)*

Partiendo de este principio, como pedagogas investigadoras nos sentimos comprometidas a construir estrategias y procesos en los que podamos evidenciar resultados valiéndonos de propuestas, observando resultados desde nuestra práctica en el quehacer diario, como un método reflexivo que nos deje retomar nuestros pasos por la senda que ya se ha comenzado a caminar teniendo en cuenta que el discurso debe ir acompañado de la acción.

## LA DIDÁCTICA

La didáctica es una disciplina caracterizada por su finalidad formativa y por su aportación de modelos, enfoques y valores intelectuales más adecuados para organizar las decisiones educativas y hacer avanzar el pensamiento base de la instrucción y el desarrollo reflexivo del saber cultural y artístico. La didáctica es una disciplina de naturaleza pedagógica, orientada por las finalidades educativas y comprometidas con el logro de la mejora de todos los seres humanos.

La definición literal de didáctica en su doble raíz *docere*, enseñar, y *discere*, aprender, se corresponde con la evolución de dos vocablos esenciales, dado que a la vez, las actividades de enseñar y aprender reclaman la interacción entre los agentes que la realizan. Desde una visión activo-participativa de la didáctica, el docente de *docere* es quien enseña pero, a la vez, es el que más aprende en este proceso de mejora continua de la tarea de co-aprender con los colegas y los estudiantes.

La segunda acepción se corresponde con la voz *discere*, que hace mención al que aprende, y es capaz de aprovechar una enseñanza de calidad para comprenderse así mismo y dar respuesta a los continuos desafíos de un mundo en permanente cambio.

“Amplía el saber pedagógico y psicopedagógico, aportando los modelos sociocomunicativos y las teorías más explicativas y comprensivas de las acciones

docentes-discentes, ofreciendo la interpretación y el compromiso más coherente para la mejora continua del proceso de enseñanza aprendizaje.” *Camilloni. A. (2008)*

Es una disciplina con una gran proyección práctica, ligada a los problemas concretos de docentes y estudiantes, que ha de responder a los siguientes interrogantes:

- ¿Para qué formar a los estudiantes y qué mejora profesional necesita el profesorado?
- ¿Quiénes son nuestros estudiantes y cómo aprenden?
- ¿Qué hemos de enseñar y qué implica la actualización del saber?
- ¿Cómo y con qué medios realizar la tarea de enseñanza al desarrollar el sistema metodológico del docente y su interrelación con las restantes preguntas? como un punto central del saber didáctico, así como la selección y el diseño de los medios formativos que mejor se adecuen a la cultura a enseñar y al contexto de interculturalidad e interdisciplinaridad, valorando la calidad del proceso y de los resultados formativos.

Se pretende entonces bajo estos fundamentos buscar modelos teórico prácticos que optimizan procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes llenando a la vez sus expectativas e intereses haciendo por lo tanto de la didáctica una herramienta provechosa para agilizar y facilitar cada uno de estos procesos. Propusimos como estrategia el juego en cada una de nuestras actividades, trabajamos sobre las mismas bases involucrando cada actividad con juegos en nuestro cronograma para poder demostrar resultados a medida que se desarrolla la investigación.

Es importante tener en cuenta como formadoras, qué estrategias podemos desarrollar desde nuestro que hacer pedagógico para evidenciar resultados esperados en los procesos educativos.

Es también cuestión de organización y planeación de actividades que se proponen con antelación y que facilitan el intercambio de conocimientos entre el docente – alumno y alumno docente , despertando el interés y la motivación del estudiante; el juego es la didáctica a trabajar dentro de nuestra investigación, valiéndonos de esta herramienta las cualidades y beneficios que posee , influyendo a su vez con fuerza en la población que se trabaja, procuramos establecer determinadas actividades para probar que tan reales son nuestras hipótesis expuestas.

Los niños por su edad y características asumen con frecuencia determinadas actividades en donde incluyen el juego como pretexto para interactuar y socializar dentro de su cotidianidad, es allí donde nosotras como docentes debemos intervenir apoyando estos procesos, para asumir una educación de calidad que se evidenciará en la preparación de futuros ciudadanos que conformarán las nuevas generaciones, y en donde los maestros tendremos participación directa.

## MARCO REFERENCIAL

“Piaget, propone tres percepciones: HÁPTICA, VISUAL y AUDITIVA, define la percepción como una función, básica para el aprendizaje, se entiende como una respuesta a una estimulación físicamente definida; las destrezas perceptivas no sólo implican discriminación de los estímulos sensoriales, sino también la capacidad para organizar todas las sensaciones en un todo significativo; es decir, la capacidad de estructurar la información que se recibe a través de las modalidades sensorias para llegar a un conocimiento de lo real.” *Piajet. J. (1979)*

El proceso total de percibir es una conducta psicológica que requiere atención, organización, discriminación y selección y que se expresa – indirectamente - a través de respuestas verbales motrices y gráficas. Piaget propone que se debe distinguir junto a la percepción pura esencialmente receptiva, una “actividad perceptiva”. La percepción pura sería el conocimiento de los objetos que resulta de un contacto directo con ellos.

Citamos también a Gardner dentro de este fundamento, pues sus estudios sobre las inteligencias múltiples evidencian que estas forman parte de la herencia genética humana y se manifiestan universalmente, pues todos los seres humanos poseen ciertas habilidades nucleares en cada una de las inteligencias que son potenciales biológicos



en bruto, que no pueden observarse, en forma pura y trabajan juntas para resolver problemas y alcanzar diversos fines culturales, vocaciones, aficiones y similares, la inteligencia es una habilidad general que se encuentra en diferente grado en todos los individuos, también la creación de un producto cultural es crucial en funciones como la adquisición y la transmisión del conocimiento o la expresión de las propias expresiones o sentimientos. Esto es importante dentro de nuestro contexto educativo, pues se pretende formar al educando en un entorno favorable motivándolo a ser receptivo y a desarrollar habilidades y procesos cognitivos. *Garner. H (2004).*

## MARCO METODOLÓGICO

El tipo de investigación que sustentamos es un estudio descriptivo, de carácter praxeológico y observativo, significa entonces que está sujeto a mediciones en busca de características específicas de la comunidad con la cual se va a trabajar, en éste caso los niños y niñas de 8 a 12 años de edad, de los Talleres de Música y Pintura de La Escuela de Artes de La Universidad Minuto de Dios.

El inicio de éste, será un análisis cualitativo y cuantitativo de la población inscrita a dichos cursos, por medio de la recopilación de datos (estrato, ubicación, edad, estudios realizados, profesión de los padres de familia, gustos e intereses, proyección artística y metas personales), implementando por ende la observación, que dará cuenta de esta experiencia con base en un registro de campo narrativo, haciendo una observación detallada, basada en los diarios de campo y los registros del semestre anterior e igualmente atendiendo a entrevistas y cuadros comparativos que sustentarán dicha comparación Tomando como referente El juego .

El alcance de nuestra investigación servirá para informar y apoyar procesos, como herramienta pedagógica a quienes tenemos de una u otra forma que ver con los procesos de enseñanza-aprendizaje.

## Caracterización del grupo de taller de pintura para niños Escuela de Arte Uniminuto

El grupo de niños que componen el taller de pintura para niños durante este segundo semestre está entre los 7 y los 11 años de edad cursando desde 1 grado hasta 5 grado, son niños con intereses y necesidades muy diferentes pero los une el deseo de plasmar sus dibujos y creaciones.

Desde los intereses de los niños: Se realizó una charla el primer día de clase para indagar en lo que a ellos les interesa y quieren aprender; la mayoría de los niños manifestó que les gustaría hacer dibujos bonitos, pintar utilizando el pincel también pintar sin salirse de la línea o del dibujo, algunos manifestaron estar en La Escuela de Artes porque en sus colegios tienen poco tiempo para practicar la pintura; conociendo a los primeros niños inscritos en el programa se pudo determinar que hay uno de ellos que presenta problemas de atención y otro que tiene problemas de aprendizaje por lo cual se ha mantenido en terapias de aprendizaje, siendo discriminado en su colegio como lo afirma su mamá, nuestra intención es apoyarnos en dos profesionales de Psicología, para plantear las actividades a realizar con estos dos niños manteniendo, el grupo en un nivel esperado.

Los niños de este grupo se muestran también muy hiperactivos e inquietos, les gusta explorar y preguntar por cuanto sucede a su alrededor, entablan diálogos con facilidad contando anécdotas vividas, compartiéndolas con los demás compañeros,

también hay varios de ellos que vieron taller de pintura el semestre anterior y se sienten muy familiarizados y en confianza con su maestra.

### Caracterización del grupo de taller de música para niños Escuela de Artes Uniminuto

El grupo de “Taller de música 2” segundo semestre 2010, cuenta con una población infantil que oscila entre 8 y 13 años de edad, estudiantes que cursan entre segundo grado de primaria y octavo grado de bachillerato, de estrato 3 pertenecientes a la localidad de Engativá de la ciudad de Bogotá, todos con un fin común que es el entusiasmo por aprender a interpretar la guitarra.

Algunos de los estudiantes del “Taller de música 2” - ¡Huellas musicales!, participaron del mismo curso durante el primer semestre de 2010, atendiendo a las expectativas positivas que se sembraron en dicho taller, han continuado este curso y a ellos se han unido nuevos compañeros que igualmente pertenecen a la localidad de Engativá y estudian en colegios que circundan esta zona.

Se ha evidenciado en los estudiantes antiguos un nivel musical un poco más avanzado, debido a su asistencia al taller del primer semestre; favoreciendo por ende al resto del grupo ya que ellos se han encargado de nivelarlos, es aquí donde la práctica constante y entusiasta ha cumplido un cometido de consideración, de tal manera que el desarrollo de cada sesión es un trabajo en equipo, en donde cada uno aporta lo que sabe enriqueciéndose mutuamente.

Como caso particular el grupo cuenta con dos integrantes de edad adulta que se han interesado por el aprendizaje de este instrumento, uno de ellos también tomó el curso el primer semestre desde 2010.

## ¿POR QUÉ SE HAN PERDIDO LOS JUEGOS TRADICIONALES?

Junto con el desarrollo y la tecnología llegan nuevas propuestas o alternativas para el entretenimiento y el esparcimiento de chicos y grandes, lo más importante es estar al día con las nuevas tendencias en video juegos que cada vez son más avanzados, capturando la atención de sus adeptos y envolviéndolos en una adicción aparentemente inofensiva. En estos juegos se puede desde crear personajes, adoptar mascotas virtuales, cuidar bebés, interactuar con más personas en línea, en juegos de simulación, lucha, acción, aventura, estrategias, juegos de mesa, juegos en 3 D, entre otros, que paralizan a los grandes y chicos durante horas y horas frente a una pantalla de computador sin percibir el tiempo real que han invertido en el juego; no se puede desconocer que algunos de estos juegos están diseñados para agilizar procesos cognitivos como la memoria y la atención, sin embargo inducen al joven a mantenerse aislado de su realidad e indirectamente a convertirse en un ser retraído que poco socializa con los demás miembros de su familia o amigos convirtiéndose esto en una problemática desde la infancia.

¿Qué pasó con los juegos de nuestros padres y abuelos en donde las personas compartían, aquellos juegos como la golosa, el Valero, el yoyo, trompo, el lazo, la yeba, el soldado libertador en donde se interactuaba persona a persona, juegos que unían a la familia y amigos en un ambiente de camaradería que permitían establecer vínculos afectivos más estrechos? Tristemente estas buenas tradiciones han sido desplazadas por la tecnología que avanza a pasos agigantados cautivando las nuevas generaciones.

Es aquí donde de alguna manera nos hacemos la pregunta: ¿Es totalmente favorable la tecnología en los jóvenes.

## Análisis de resultados

Estos son los cuadros comparativos que darán cuenta de las mismas actividades que se realizaron en el primer y segundo semestre de nuestras prácticas profesionales, en las que algunos de los mismos niños tomaron nuevamente los cursos de taller de pintura y taller de música, éstos nos permiten de una manera clara comparar las diferentes acciones aplicando en el segundo semestre el juego como didáctica para probar las hipótesis planteadas al inicio de nuestra investigación.

Es justo aquí donde comienza nuestro análisis de resultados.



**CUADRO COMPARATIVO TALLER DE PINTURA PARA NIÑOS**  
**ESCUELA DE ARTES UNIMINUTO - 2010**

FECHA	ACTIVIDADES PRIMER SEMESTRE	ACTIVIDADES SEGUNDO SEMESTRE	OBSERVACIONES
06-03-2010 21-08-2010	<p><b><u>Dinámica rompe hielo</u></b></p> <p>Se propuso un juego, una dinámica para romper el hielo ya que por ser el primer día de clase, los niños llegan con mucha timidez, haremos un círculo y cada integrante dirá su nombre, el siguiente repetirá el del anterior y el suyo y así sucesivamente, a medida que participan más integrantes se pondrá más difícil memorizar los nombres. Los niños entraron en confianza y se animaron a participar perdiendo su seriedad.</p>	<p><b><u>¡Vamos a conocernos!</u></b></p> <p>Por ser el primer día de clase se propuso hacer un juego como dinámica rompehielos, para que los niños entraran en confianza pudiendo memorizar los nombres de sus compañeros, esta motivación los llevó a esforzarse para recordar los nombres de sus compañeros y no cumplir la penitencia en caso de que se equivocaran.</p>	<p>Se evidenció que el realizar estas dinámicas rompehielos en los dos semestres, para memorizar los nombres de sus compañeros a través del juego, los niños se esforzaron en hacer su funcionar su memoria para no cumplir la penitencia que se les anunció, entrando en un ambiente de confianza y amistad.</p>

27-03-2010	<b><u>Teoría del color</u></b>	<b><u>¡Descubre el color en poco tiempo!</u></b>	
28-08-2010	En esta actividad se trabajó la teoría del color utilizando las mezclas de vinilos, los niños se dispusieron a mezclar los colores, algunos tardaron bastante tiempo utilizando su motricidad fina, para descubrir los resultados de las mezclas que fueron los colores secundarios.	Durante la realización de esta actividad que fue la misma del semestre anterior, se propuso el juego como estrategia:  Una estrella simbólica, los niños se esforzaron y se concentraron en su labor tratando de conseguir más resultados en el menor tiempo, al final hubo un ganador, los demás trabajaron por conseguir también su estrella simbólica.	Esta actividad demostró que los niños el semestre anterior trabajaron por conseguir resultados de una manera dispersa y distraída, pero al proponerles una competencia ganando una estrella simbólica en el tablero como premio, se pudo observar en la gran mayoría, el esfuerzo, la concentración y el afán por ser los primeros en obtener resultados,

03-04-2010	<b><u>Composición en arcilla</u></b>	<b><u>¡Posemos con nuestros trabajos para la foto!</u></b>	
02-10-2010	En el primer semestre se trabajó una composición sobre la arcilla, los niños y niñas estuvieron motivados por explorar con este material por la oportunidad de moldear y crear, se observó al final que desarrollaron diversos elementos para luego llenar de color	Al experimentar con esta actividad , se observó que los niños se animaron creando con dedicación y concentración sus mejores obras de arte para ser tomadas por el lente de la cámara	Al trabajar las dos actividades se pudo advertir que en el primer semestre los niños trabajaron creando sobre la arcilla, motivados por la sensación de experimentar la maleabilidad de este elemento, en el segundo semestre los niños utilizaron su imaginación, concentración y fueron recursivos utilizando su creatividad para obtener los mejores registros en las fotos que observarían docentes y estudiantes.

27-02-2010	<b><u>Dibujemos figuras geométricas</u></b>	<b><u>Aprendamos la pintura con las figuras</u></b>	
25-09-2010	Dibujamos en el tablero las figuras geométricas para plasmarlas en la madera y llenarlas de color, los niños aprendieron algunos de sus nombres y al finalizar la clase y hacer la retroalimentación se evidenció que olvidaron algunos de los nombres de las figuras , teniendo así que recordarlas de nuevo	<b><u>geométricas</u></b> Se dibujaron las figuras geométricas en el tablero, para plasmarlas en la madera y llenarlas de colores secundarios, se propuso una actividad de memoria compitiendo por un premio, “un stiker” para aprender los nombres de estas figuras, al final de la actividad , la gran mayoría de los niños recordaron la pronunciación de las figuras geométricas reconociéndolas también por su forma	Se evidenció que a través de una didáctica de juego compitiendo por un stiker, los niños se esforzaron con ahínco para poder memorizar los nombres de las figuras geométricas que se trabajaron durante la actividad, para ellos fue importante recordar las figuras y participar con prontitud respondiendo las preguntas sugeridas.

08-05-2010	<b><u>Composición en materiales orgánicos.</u></b>	<b><u>¡A comprar variedad de telas para nuestra</u></b>	
09-10-2010	Al trabajar esta actividad durante el semestre anterior los niños estuvieron dispuestos a explorar buscando elementos orgánicos que les servirían: como hojas secas, piedras y palitos, creando paisajes sobre cartón para la exposición final.	<b><u>composición!</u></b> Al proponer en esta actividad, la compra de telas para elaborar una composición, los niños desarrollaron la actividad utilizando su imaginación, creatividad.	Al proponer las dos actividades se demostró que los niños exploraron con agrado buscando los diferentes elementos a utilizar en sus trabajos y lo hicieron con diligencia, pero al compararlas, se pudo establecer que los niños estuvieron muy participativos en la segunda actividad, su expresión verbal se hizo más evidente compartiendo con los demás compañeros ideas y pensamientos.

**CUADRO COMPARATIVO TALLER DE MÚSICA PARA NIÑOS**  
**ESCUELA DE ARTES UNIMINUTO - 2010**

FECHA	ACTIVIDADES PRIMER SEMESTRE	ACTIVIDADES SEGUNDO SEMESTRE	OBSERVACIONES
27-02-2010  25-08-2010	<p><b><u>Rudimentos de la guitarra</u></b></p> <p>Se dio lectura al tema del origen de la guitarra para luego desarrollar una guía alusiva que daría pie a la apropiación de algunos conceptos e historia del instrumento, y realizar los ejercicios propuestos sobre postura del cuerpo y digitación de las cuerdas.</p>	<p><b><u>¡Digitando en la guitarra!</u></b></p> <p>A través de un cuento titulado “Ha nacido la guitarra”, los niños participaron en forma representativa para dar paso a la elaboración de una guía de trabajo, que condujo a la práctica del instrumento una vez la docente graficó y realizó la digitación pertinente; luego se motivaron a componer ejercicios grupales involucrando los “nombres de las cuerdas de la guitarra”, que incentivaron su imaginación y competitividad sana, ya que la propuesta más estructurada serviría como calentamiento durante el desarrollo de las siguientes clases.</p>	<p>Se evidencia que la actividad realizada durante el segundo semestre obtuvo resultados más satisfactorios, debido a una conceptualización adquirida a través de una propuesta participativa y de aprendizaje significativo puesto que los niños realizaron un papel protagónico, tanto en la representación del cuento como en la creación de ejercicios que luego se practicarían en nuevas sesiones.</p>

29-05-2010	<b><u>Apreciación Musical</u></b>	<b><u>¡Música, maestro!</u></b>	
11-09-2010	<p>Los niños escucharon varias obras musicales las cuales tenían como fin una relajación antes de la presentación en la clausura del curso semestral; se realizó un poco rápido la dinámica debido a la premura de tiempo puesto que se había planeado igualmente un ensayo para la misma, por tanto los niños no lograron apreciar del todo los fragmentos propuestos y tampoco pudimos socializar de la manera adecuada.</p>	<p>La actividad propendió por una buena audición y apreciación de la música, para ello se invitó a los niños a cerrar sus ojos en comienzo de un clima de relajación que llevaría a cada participante a evocar diversas imágenes, recuerdos, o simplemente a fantasear de acuerdo a las emociones transmitidas por los fragmentos escuchados.</p> <p>Fue importante ver como nuevos elementos musicales, corporales y de vocabulario, se involucraron durante el desarrollo del ejercicio enriqueciendo sus conocimientos.</p>	<p>Este ejercicio provee interesantes elementos para razonar sobre el comportamiento emotivo de los niños con relación a la música y al grupo participante, es útil para guiar a una reflexión de comportamiento y desarrollar la atención necesaria para apropiarse de nuevos conceptos.</p> <p>En el segundo semestre se logró una actividad más apacible y sosegada pues contamos con más tiempo para su realización.</p>

20-02-2010	<b><u>Ejercicios de audición</u></b>	<b><u>El lápiz bailarín</u></b>	
25-09-2010	<p>Para el buen desarrollo de la memoria auditiva los niños escucharon varios fragmentos musicales de los cuales a medida de su muestra sonora, intervinieron para comentar qué instrumentos se escuchaban allí y qué sensación les producía.</p> <p>Disfrutaron de la actividad y quisieron repetir la experiencia obtenida.</p>	<p>Se dio inicio a esta actividad con una pequeña motivación y estímulo que sería la exposición de los gráficos en el tablero, resultantes de la actividad propuesta.</p> <p>Los niños se desplazaron al ritmo de la música y sus diversos géneros por el aire con sus manos, como si fuesen grandes directores de orquesta y luego en el papel como unos buenos patinadores en el hielo o agradables bailarines; esto con herramienta en mano (lápices de colores).</p> <p>Como tenían sus ojos cerrados durante el ejercicio, al descubrir cada gráfico se divirtieron mucho cuando vieron sus obras llenas de trazos</p>	<p>Esta propuesta del segundo semestre les llenó de expectativas y ganas de liberar muchas emociones, el grado de concentración que pusieron en su ejercicio auditivo fue excelente.</p> <p>Aunque la actividad del primer semestre también les agradó, la participación gráfica y su exposición ante los demás compañeros les animó bastante, se relajaron, divirtieron y recordaron varios géneros musicales.</p>



22-05-2010	<b><u>El ritmo musical</u></b>	<b><u>¡Construamos percusión!</u></b>	
23-10-2010	<p>Se colocaron varios géneros musicales para realizar una pequeña actividad dancística en la que lograran apreciar e interiorizar la diferencia de cada ritmo.</p> <p>Estuvieron un poco tímidos pero a la postre disfrutaron la sesión y hallaron la importancia de la práctica.</p> <p>A su vez comprendieron que las diversas artes van de la mano y que son la representación cultural de los pueblos.</p>	<p>Con miras a la clausura del Taller de niños del segundo semestre, quisimos elaborar un instrumento que servirá para la interpretación de un tema musical colombiano dentro de ella.</p> <p>Previamente realizamos varios juegos rítmico-auditivos e hicimos un breve recorrido cultural recordando algunos instrumentos típicos, comidas, danzas y ritmos de nuestras Regiones.</p>	<p>La actividad que comenzó en forma individual pronto se convirtió en un trabajo grupal, la elaboración de la maraca dio pie a que los niños que por alguna circunstancia no tenían todo el material requerido se suplieran de él gracias a la colaboración de otros.</p> <p>Con relación al primer semestre a los niños les llamó más la atención la propuesta de este taller integral referente al ritmo.</p>

10-04-2010	<b><u>La escala de Do mayor</u></b>	<b><u>¡Escalando hacia Do Mayor!</u></b>	
30-10-2010	<p>El proceso que se llevo a cabo durante el primer semestre respecto al tema fue bueno, aunque arduo pues los niños llegaron a estudiar el instrumento por primera vez, eran muy pocos los que tenían algo de conocimiento.</p> <p>De cualquier manera, también se estableció el ritmo de trabajo que sacaría adelante nuestro proyecto de música para niños.</p>	<p>Los niños estuvieron muy emocionados en esta clase, ya que lograron dar un sentido melódico al ejercicio de “La escala de Do Mayor” en la guitarra.</p> <p>Igualmente se reflejó un <i>trabajo en equipo</i> que es fundamental para el ensamble de cualquier grupo musical, lo que el día de la clausura fue de gran utilidad.</p>	<p>El proceso de enseñanza – aprendizaje se hizo menos complejo para los nuevos estudiantes, cuando sus pares procedieron a explicar el ejercicio propuesto.</p> <p>Se evidenció también el avance que lograron los niños durante el primer semestre del Taller de música para niños pues <i>el rol que jugaron</i> en esta actividad fue relevante.</p>

## Observación

Pudimos establecer mediante los resultados de los cuadros comparativos de las actividades desarrolladas en los cursos de taller de pintura y música de la Escuela de Arte de Uniminuto, en la práctica profesional del primer y segundo semestre, que éstos arrojaron resultados positivos favoreciendo la segunda práctica en la que se implementó el juego como estrategia didáctica en cada una de las actividades que se realizó.

Es entonces necesario que los maestros de educación inicial y educación básica se valgan del juego como estrategia didáctica para mejorar los resultados y alcanzar los objetivos propuestos desde su planeación diaria en el aula de clase, ya que como maestros debemos no sólo investigar sobre aquellas metodologías que puedan ser útiles en el momento de enseñar, si lo que se busca es el bien mancomunado para alcanzar una educación de calidad que evidencie resultados óptimos a la hora de demostrar los logros que se quieren alcanzar.

Con frecuencia se habla sobre la mala educación y el nivel tan bajo que tienen los estudiantes en las diferentes materias, pero pocas veces los educadores se comprometen indagando y estudiando posibles estrategias que los lleven un paso adelante en la educación, de los hombres y mujeres que serán los futuros ciudadanos de este país en los que muchos de ellos tendrán la potestad de tomar determinaciones importantes y cambiar el curso de una nación.

De una manera sencilla y entendible se diseñaron las siguientes encuestas, para que los niños pudieran responder con su puño y letra, las preguntas que nos llevarían a evidenciar la efectividad de la estrategia propuesta mediante el juego en las actividades desarrolladas en el segundo semestre del 2010, teniendo en cuenta que las actividades fueron las mismas en los dos semestres, pero con la diferencia que en el segundo semestre se implementó el juego en cada actividad que se realizó.

Al ser nuestra investigación de carácter exploratorio, coincidimos en realizar encuestas con algunos de los niños que tomaron las clases desde el primer semestre de 2010, para dar una pequeña muestra de la evidencia del trabajo realizado y que a su vez éstas, puedan servir como parte del soporte a los resultados de los cuadros comparativos de algunas de las clases más significativas para ellos.

Las encuestas al igual que los cuadros comparativos fueron herramientas útiles que nos permitieron observar resultados positivos en el desarrollo de la investigación, la cual será de gran valor para nosotras y para quienes opten por utilizar estrategias que aporten al buen desempeño en el arte de enseñar y aprender.

Fecha: 30 de octubre de 2010.

Nombre: Angie Catalina Silva Buitrago.

Curso: 8º

Edad: 13 años.

1. ¿Recuerdas la actividad que se desarrolló el semestre anterior sobre?

♪ Juegos rítmico-auditivos.

- Sí, caminamos, calentamos, desarrollamos el oído y este semestre fue más divertido con el nuevo elemento que vimos "TAKETINA", estudio del ritmo.

2. ¿Te gustó más la que hicimos aquella vez o te gustó más hacerla ahora?

- Como ahora

SI

NO

PORQUÉ Es una nueva

experiencia, porque como la mayoría ya estábamos desde el semestre pasado, lo disfrutamos en todo.

Fecha: 30 de octubre de 2010.

Nombre: Cristian Daniel Gonzalez Adame.

Curso: 5°

Edad: 11 años.

1. ¿Recuerdas la actividad que se desarrolló el semestre anterior sobre?

♪ Digitación de cuerdas de la guitarra.

- Sí, ahora fue más fácil porque lo habíamos visto el semestre pasado.

2. ¿Te gustó más la que hicimos aquella vez o te gustó más hacerla ahora?

- Ahora.

SI X

NO —

PORQUÉ Aquí comenzamos

a aprender más sobre los acordes

en los días

Fecha:

Nombre: Laura Camila Bejarano

Curso: 4

Edad: 10 años

1. ¿Recuerdas la actividad que se desarrolló el semestre anterior sobre?  
- La composición.

2. ¿Te gustó más la que hicimos aquella vez o te gustó más hacerla ahora?

SI X NO — PORQUÉ —————

me gusto la de aora por que jugamos  
comprando las telas para acer la

Fecha:

Nombre: Comila Alejandra campo Junca.

Curso: sexto.

Edad: 12 años.

1. ¿Recuerdas la actividad que se desarrolló el semestre anterior sobre?  
- Figuras geométricas y el color.  
Si la recuerdo

2. ¿Te gustó más la que hicimos aquella vez o te gustó más hacerla ahora?

SI  NO  PORQUÉ \_\_\_\_\_

Me gusto más esta vez, porque hicimos un concurso de las figuras Geométricas.  
De esta manera me interese más por las Figuras en la clase que en el colegio.  
También con sus colores.



## Análisis de las encuestas

Lo que se pudo establecer al hacer la observación y comparación de algunas de las Actividades más significativas, que los niños escogieron para responder en las encuestas, nos dejó entrever que para ellos, el haber podido experimentar el juego en cada actividad fue de vital importancia para mantener su motivación, atención, concentración y participación activa entre otras, que resultaron ser elementos favorables en los procesos de enseñanza aprendizaje, que se llevaron a cabo durante este segundo semestre de 2010.

## CONCLUSIONES

Taller de pintura y Taller de Música para niños:

La investigación como instrumento fue vital en el proceso de comprobar hipótesis expuestas frente a la afirmación “el Juego de rol como herramienta didáctica para optimizar los procesos cognitivos en los niños de 8 a 12 años de La Escuela de Artes de la universidad Minuto de Dios, Taller de Música y Taller de Pintura”.

El estudio realizado, los contenidos explorados que involucraron el juego y sus características, la praxis, la didáctica, entre otros temas que sirvieron como plataforma para el desarrollo de esta búsqueda fructífera, que no sólo permitió vivir la experiencia sino también tener la oportunidad de crecer día a día aplicando una pedagogía que busca constantemente la proyección social en cuanto refiere a la educación del individuo.

Para nosotras como docentes es satisfactorio poder estar involucradas trabajando e investigando sobre lo que está a la vanguardia acerca de la pedagogía y no sólo esto sino también el poder aportar a la misma con este proyecto.

Desde nuestro quehacer pedagógico, pudimos establecer de manera asertiva con resultados que involucraron observaciones y registros previamente analizados y comparados, que los juegos de rol son una herramienta didáctica que posibilita la eficacia de los procesos cognitivos, dando como respuesta resultados positivos y

esperados frente a lo que se quiere alcanzar dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje.

## Propuesta de intervención

Frente a los resultados positivos expuestos anteriormente se pretende buscar estrategias para aportar en los procesos pedagógicos, facilitando así, la enseñanza – aprendizaje, con este fin, a continuación presentamos algunas de las dinámicas que serán un instrumento favorable para todo aquel que decida implementar el juego dentro de su pedagogía, sin importar el modelo educativo en el cual esté enfocado.

Didácticas

## ¡LA COMPOSICIÓN!

### INTENCIONALIDAD

Realizar un ejercicio sencillo de atención y memoria con los participantes de un grupo o clase.

### CONTEXTO

Cualquier momento dentro de una clase o interacción grupal. Cuando se traten temas como la percepción, la observación, la realidad, la memoria, el aprendizaje...

### ACCIÓN

- El dinamizador dibuja en el tablero alrededor de 10 ó 12 elementos referente a cualquier tema o puede llevar la composición hecha en un pliego de papel o cartulina.
- Tiene el cuidado de que los participantes aún no los dibujen en sus apuntes.
- Luego solicita al grupo que durante (1) minuto observe atentamente la composición de los elementos del tablero con mucha atención, y controlando el tiempo con precisión, luego de lo cual, borrará la composición o la quitará.

- Concluido lo anterior, pregunta al grupo: “¿Cuál sería el trabajo ideal de cada uno de ellos?”, procurando recibir la respuesta de todos.
- Finalmente, pide a los participantes que en una hoja traten de dibujar la composición tal y como la recuerden.
- El dinamizador verá cómo algunas personas olvidan rápidamente las cosas con la interferencia o paso del tiempo, otras ubican en distintos lugares los elementos...

#### PARA DIALOGAR

- ¿Qué es la atención?
- ¿Qué es la concentración?
- ¿Quiénes tienen dificultades para memorizar?
- ¿A qué se debe tal deficiencia?
- ¿Qué ha hecho para mejorar tales espacios?

## SALVANDO LA PROPIA RESPONSABILIDAD

### INTENCIONALIDAD

Estimular la atención y la participación activas en los miembros de un grupo o curso.

### CONTEXTO

Hacia el final de una clase o interacción grupal. Cuando se traten temáticas como la comprensión de lectura, la atención, la concentración, la conceptualización, el aprendizaje significativo.

### ACCIÓN

- El animador comenta a los participantes del grupo que deben estar muy atentos a las lecturas que el irá haciendo, de forma que quien entienda la idea central de lo leído, lo explique ante el grupo y salve su responsabilidad.
- La idea es desarrollar la atención y conceptualización con base en lo entendido en las lecturas.
- Finalmente, todos los participantes deberán salvar su responsabilidad explicando sucesivamente las lecturas.

- Se recomiendan citas, pensamientos o frases célebres, oraciones de algún tema específico... Su número dependerá de la totalidad de participantes.
- Ejemplos:
  - “El mejor punto de vista para comprender a una persona es colocarse desde el punto de vista interior del sujeto mismo”. (Carl Rogers)
  - “La ociosidad camina con tal lentitud que todos los vicios la alcanzan”. (Benjamín Franklin)
  - “Dios no vino a suprimir el sufrimiento, ni siquiera a explicarlo. Vino a llenarlo con su presencia”. (Paul Claudel)
  - “La enfermedad es el resultado no solo de nuestros actos, sino también de nuestros pensamientos”. (André Maurois)
  - “El dolor es el principal alimento del amor, y todo amor que no se alimenta con un poco de dolor puro, muere”. (M. Maeterlink)
  - “El más rápido corcel para llegar a la perfección es el sufrimiento”. (Eckhardt)
  - “El secreto de mi felicidad está en no esforzarme por el placer, sino en encontrar el placer en el esfuerzo”. (A Gide)
  - “No te jactes del día de mañana; porque no sabes qué dará de sí el día”. (Proverbios 27, 1)
  - “Tenemos dos orejas y una sola boca, justamente para escuchar más y hablar menos”.(Zenón de Citio)
  - “Ningún hombre es enemigo tuyo; todos los hombres son tus maestros”. (Proverbio hindú)
  - “El hombre que se perfeccionó no interfiere en la vida de los demás, no se impone a ellos”. (Lao-Tse)



- A veces los participantes piden una lectura pausada y fuerte de los textos para una mayor receptividad y comprensión.

## VARIANTE

Hay grupos a los que se les puede invitar a que elaboren un pensamiento en voz alta para ser leído y compartido con los demás, pues no solamente los escritores escriben.

## PARA DIALOGAR

- ¿Qué es la sabiduría?
- ¿Qué beneficio puede traerle a nuestras vidas?
- ¿Cómo consideran qué se adquiere?
- ¿Qué papel cumple la experiencia al conseguirla?
- ¿Qué es la necesidad?
- ¿Qué consecuencias acarrea?

¡EL FONDO SONORO!

## INTENCIONALIDAD

Desarrollar la concentración y el hábito de la escucha.

## CONTEXTO

Al comienzo de la clase y para promover una actitud de atención y apreciación musical.

## ACCIÓN

- Los niños o participantes se disponen en total silencio por un minuto, escuchando todos los sonidos y tratando de memorizarlos. Después, reunidos en grupo, el dinamizador estimula la confrontación, proponiendo decir en voz alta la lista de todos los sonidos y evidenciando las diferencias entre éstos. Los sonidos que han sido escuchados se escriben en el tablero. Los niños deben asociar a cada sonido una letra según estos criterios.
  - N, p, t, según se trate de sonido producido por la naturaleza, por las personas o por medio tecnológico.
  - C, r, s, según si el sonido es *continuo* (percibiendo continuamente durante toda la escucha), *repetido* (sonidos repetidos más de una vez) o *singular* (un sonido que se ha escuchado solo una vez).

### PRIMERA VARIANTE

Si los niños ya son bastante grandes como para poder escribir rápido, se puede proponer la actividad invitándolos a escribir individualmente los sonidos percibidos y escribir al lado de cada uno las letras que identifiquen el tipo (ver desarrollo).

### SEGUNDA VARIANTE

Los niños organizan en una lista los sonidos que mejorarían el ambiente sonoro de su habitación y aquellos que por el contrario quisieran eliminar.

### PARA DIALOGAR

- ¿Cuál es la categoría de los sonidos escuchados?
- ¿Alcanzan a recordar si un sonido ha estado presente antes de iniciar el ejercicio sin que se haya notado?
- ¿Algunos sonidos fueron difíciles de percibir y por qué?

¡INSTRUCCIONES!

### INTENCIONALIDAD

Efectuar una actividad lúdica con los niños o participantes de un curso para relajar los ánimos de la rutina diaria, ya que el esparcimiento es fundamental para despejar nuestra mente y volver a la tónica de la atención y concentración.

### CONTEXTO

En el final de una clase o interacción grupal, también grupos con los cuales se haya desarrollado cierta confianza e integración.

### ACCIÓN

- El animador dice que va a hacer una actividad bien sencilla, donde requiere la participación de todos.
- Forma subgrupos, de acuerdo con el número total de participantes.
- Les dice a cada grupo que pase, una palabra o término, en forma o verbo, que deberán ejecutar o actuar lo más coordinadamente posible. Es decir, no hay tiempo para preparar, se requiere improvisar.
- Entonces, supongamos que pasa el primer grupo, el cual se hace en frente de los demás participantes, y el animador dice: “Bien, listos para la primera palabra, aunque por cada turno actuarán 3 instrucciones o palabras; pero

podemos hacer primero un ensayo: ¡Respirar!” (y los participantes deberán respirar al mismo tiempo).

- Puedes decir, por qué no, que se elija el turno o grupo que lo haga mejor.
- Verbos sugeridos: torcer, sacudir, flotar, pensar, toser, saltar, marchar, suspirar, llorar, empujar, aplaudir, bailar, golpear, zapatear, observar, agacharse, estirar, desperezar, bostezar...

#### PARA DIALOGAR

- ¿Qué es la armonía?
- ¿Qué clases de armonía existen?
- ¿Qué tan importante es la coordinación en nuestras propias vidas?
- ¿Qué ventajas trae el orden?

## ¡EN CUANTO A METÁFORAS!

### INTENCIONALIDAD

Realizar un ejercicio de proyección para observar cómo las personas apreciamos o proyectamos nuestro pensamiento de modo diferente; además de qué forma vemos aspectos de la realidad desde nuestro propio punto de vista.

### CONTEXTO

Hacia el final de una interacción grupal, con participantes con los cuales se lleve un proceso normal de compartir opiniones.

### ACCIÓN

- El facilitador comenta al grupo cómo la metáfora, siendo una figura literaria, permite nuevas formas de expresar la realidad, además de que ella posibilita comparaciones del medio vivido.
- Los parámetros para escribir(ojala en el tablero por el facilitador) son:
  1. La vida es...
  2. Bailar es...
  3. Comer es...
  4. Jugar es...
- Ejemplos: La vida es... un tesoro indescriptible que debemos conservar, comer es... llenar de amor y de alimento ese baúl que hay en nuestro cuerpo.

- Cada participante ha de contemplar la metáfora como mejor le parezca.
- Finalmente, se leen las metáforas en ronda comenzando por la primera, luego la segunda, y así sucesivamente.

#### PARA DIALOGAR

- ¿Qué cosas o situaciones le ponen poesía a la vida?
- ¿Qué circunstancias nos inspiran a hacer cosas interesantes?
- ¿Qué papel ocupa la naturaleza en el aspecto bello de la vida?
- ¿Qué papel cumple Dios?

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agatón, D.M. & Escobar, J.M. (2003). Propuesta pedagógica para la enseñanza del español por medio de los juegos de rol a estudiantes del instituto pedagógico nacional (grados séptimos y decimos). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

Barretón, B. (2003). 50 Dinámicas para integraciones grupales. Bogotá, Colombia: Paulinas.

Bartolomé, R. (1997). Manual para el educador infantil. (2da Ed). McGraw.

Camilloni, A. (2008). El Saber Didáctico. Paidós Cuestiones de Educación. Editorial Paidós SAICF. Argentina.

CULTURAL, S.A. (1997). Pedagogía y Psicología infantil, biblioteca práctica para padres y educadores, El periodo escolar. (1997). CULTURAL, S.A. Polígono Industrial Arroyomolinos Calle C, núm. 15, Móstoles MADRID-ESPAÑA.

Farioli, A. (2005). Doreducar 2. Bogotá, Colombia: Paulinas.

Gamboa s. (2009) El juego: Un aprender a vivir (1era Edición) Buenos Aires Argentina. Editorial Bonum.

Garner, H (2004). G. Sánchez, tra, Ediciones Paidós Iberica, S,A, Barcelona.



Hernández, R., Fernández, C. & Baptista P. (1997) Metodología de la Investigación. Mc. Graw. Hill Interamericana de México.

Juliao. C. (2002). La praxeología: una teoría de la práctica. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Vicerrectoría Académica (1era Edición)

Mantilla, L.,& Chahín, I. D. (2009). Habilidades para la vida.5edición. Bilbao, España.edex.

M.E.N. (2000). Lineamientos Curriculares de Educación Artística. Bogotá, Colombia: Magisterio

Michelet, A. (2001). El juego del Niño avances y perspectivas, Quebec: OMEP.

Pardo, A. (1969). El niño frente a su mundo. Ediciones tercer mundo, Bogotá. Colombia.

Piaget. J. (1979). Seis estudios de Psicología. Argentina: Ariel

Saavedra, M. (2003). Diccionario de Pedagogía. México: Editorial Pax México.

Zapata, S. (2008). Con la música en las manos. (1era Edición) México, D.F: Ediciones Castillo.

Zorrillo, A. (1999). Musicoterapia. Bogotá, Colombia: Magisterio

## Anexos

Didácticas que describen los procesos de algunos de los talleres trabajados en el taller de Música y Pintura de la Escuela de Arte de Uniminuto.

## TALLER DE PINTURA PARA NIÑOS

21 agosto 2010

Nombre del juego: ¡A recordar los nombres!

Tiempo de duración: 35 minutos

Objetivo:

Hoy vamos a jugar con una dinámica de memoria para conocer los nombres de los niños que serán nuestros nuevos compañeros del taller de pintura entrando en un ambiente de confianza.

Descripción de la actividad:

Los niños a pesar de ser su primer día de clases y mostrarse un poco tímidos, cuando se les propuso el juego de memorizar los nombres, se vieron más animados participaron de la actividad con buena disposición y se divirtieron con los resultados así mismo hicieron su mejor esfuerzo por memorizar los nombres de sus compañeros para no pagar la penitencia, entrando en confianza y en un ambiente de camaradería con sus nuevos compañeros.

Recurso Humano

Docente.

28 de agosto de 2010

Nombre del juego: ¡Descubre el color en poco tiempo!

Tiempo de duración: 35 minutos

Objetivo:

Que los niños, puedan explorar creando colores primarios, haciendo las diferentes mezclas, aprendiendo los resultados de las diferentes combinaciones para poder realizar sus creaciones; a manera de juego observando quien obtiene más resultados en corto tiempo haciendo un registro en el tablero.

Descripción de la actividad:

Hoy la palabra mágica fue competir, los niños tuvieron que demostrar su destreza motriz, se motivaron y mostraron bastante interés en ganar la competencia apresurándose a conseguir los resultados de las mezclas de los colores primarios en el menor tiempo posible, durante la actividad llamaban y demandaban atención para que se corroborara sus descubrimientos y se registraran sus marcas en el tablero, al final hubo un primer ganador con estrella simbólica, los demás también se animaron

a continuar descubriendo colores describiendo el procesos que desarrollaron en la búsqueda de resultados y comentando cuales elementos podrían llevar estos colores.

#### Recursos

- Vinilos.
- Pinceles.
- Paleta de colores.

25 de septiembre de 2010

Nombre del juego: ¡Despierta tu imaginación!

Tiempo de duración: 90 minutos.

#### Objetivo:

Que los niños logren memorizar y reconocer con facilidad los nombres de las figuras geométricas combinando los colores secundarios, utilizando como estrategia el juego de responder preguntas más rápido y asertivamente, con algunas pistas que se les dará, para descubrir un elemento sorpresa que será un cuadro de madera.

#### Descripción de la actividad

La maestra hoy motivó a los niños a descubrir un elemento sorpresa, el que se utilizaría en la actividad de hoy, por medio de pistas como: Es un material duro y no se rompe con facilidad, Es un material con el que se puede fabricar muebles, entre otras preguntas, a las que los niños se apresuraron a responder; se dibujó en el tablero las figuras, como el rectángulo, hexágono, polígono, ellos memorizaron sus nombres con facilidad al saber que recibirían un sticker como premio, uno de los niños fue el primero en adivinar el elemento sorpresa por las pistas que se dieron sobre éste, al final al hacer la retroalimentación se pudo concluir que los niños recordaron los nombres de las figuras geométricas y aún al finalizar la clase debido al juego que quisieron continuar por su cuenta, siguieron recordándolos.

#### Recursos

- Madera.
- Vinilos.
- Pinceles.

02 de octubre 2010-

Nombre del juego: ¡ Crearemos con arcilla y Posemos para la foto!

Tiempo de duración: 90 minutos.

Objetivo:

Lograr que los niños puedan explorar materiales como la arcilla utilizando su percepción, imaginación y creatividad, motivándolos a construir su mejor trabajo para la sección de fotos que se exhibirá en la actividad del encuentro de La Escuela de Artes Uniminuto.

Descripción de la actividad:

Hoy se motivó a los niños a realizar su mejor creación utilizando la técnica del cuadro en arcilla, se les anunció desde el comienzo que sus trabajos serían fotografiados para ser exhibidos en las fotos que se presentarán en el encuentro final de La escuela de Artes Uniminuto.

Los niños se animaron bastante y comenzaron de inmediato su creación, algunos comparaban sus trabajos, quisieron utilizar materiales orgánicos para distinguir sus trabajos de los demás trabajos, se pudo observar su dedicación, empeño y concentración en el desarrollo de su labor; por mostrar los mejores resultados para que éstos quedaran registrados en las fotos que verán los docentes y estudiantes de la Uniminuto.

Recursos

- Arcilla.
- Vinilo.



09 de octubre de 2010

Nombre del juego: ¡A comprar variedad de telas!

Tiempo de duración: 90 minutos.

Objetivo:

Que los niños puedan adquirir variedad de telas, con una compra simbólica para trabajar su atención e imaginación creando al mismo tiempo una composición libre en un trabajo

Descripción de la actividad:

Hoy los niños se observaron dispuestos a adquirir la variedad de retazos que estaban a la venta para poder crear sus composiciones en tela, sobre cartón, se disputaban algunos de los retazos más llamativos, escogían y observaban comentando, para qué elementos a elaborar les serviría determinados colores y texturas, intercambiaban entre ellos los diferentes tamaños de tela según su necesidad, con frecuencia se acercaban a solicitar más retazos así tuvieran ya de los mismos, sólo por el hecho de poder imitar su rol de compradores, comenzaron a elaborar sus trabajos con mucha entrega, estuvieron atentos a las sugerencias que se les hizo y su parte de expresión verbal fue bastante amplia al compartir sus ideas, al final se hizo una exposición interna que dejó entrever el trabajo realizado.

## Recursos

- Tela.
- Cartón.
- Colbón.

## TALLER DE MÚSICA PARA NIÑOS

28 de agosto de 2010

Nombre del juego: ¡Digitando en la guitarra!

Tiempo de duración: 115 minutos.

Objetivo:

Que los niños identifiquen el origen y utilidad de la guitarra a través del desarrollo de una guía, que les ayudará a ampliar su bagaje cultural; así mismo, logren el desarrollo de la atención y concentración requerida, a la hora de ejecutar los ejercicios propuestos para la digitación del instrumento en mención.

Descripción de la actividad

En primera instancia la docente hizo una breve introducción al mundo de la guitarra, es decir, a manera de cuento involucró a los niños en la historia del instrumento y su representación, dando paso a preguntas que surgieron espontáneamente alusivas al tema; luego se resolvió una guía que expuso las partes de la guitarra, la postura de manos y cuerpo y el desarrollo de ejercicios de digitación elementales, que se llevaron a cabo posteriormente.

Se propuso a continuación una parte fundamental en estas sesiones musicales, se trata de gimnasia cerebral, un conjunto de actividades grupales e individuales al inicio de cada práctica, que contribuyen a un mejor desempeño durante la clase y que dan cuenta de: juegos rítmico – auditivos y de apreciación musical grupales e individuales, que invitan al estudiante a un grado de atención y concentración más elevado.

En ellos se les indica marchar, caminar, correr, aplaudir en diferentes tiempos, utilizando una pulsación con metrónomo (instrumento para medir el tiempo y el compás musical), palmas u otro elemento que sirva para marcarlo, también extender su cuerpo en el piso y escuchar una melodía sobre la cual se trabajará más adelante, y que en forma relajada logrará apreciarse con más relevancia.

Para el trabajo de digitación de guitarra, la docente graficó en el tablero el ejercicio “nombre de las cuerdas de la guitarra” y lo ejecutó procurando que los niños le siguieran a su vez; por último, se invitó a crear por grupos un nuevo ejercicio con base en el propuesto anteriormente.

#### Recursos

- Tablero.
- Fotocopias.
- Marcadores, lápices.
- Grabadora, cd's.
- Guitarra.

- Metrónomo.

11 de septiembre de 2010

Nombre del juego: ¡Música, maestro!

Tiempo de duración: 90 minutos.

Objetivo:

Favorecer el análisis y la confrontación de sonidos, la asociación entre música, imágenes mentales y emociones, razonar sobre el significado de los adjetivos contenidos en la tabla.

Descripción de la actividad

La docente estimuló a los niños a cerrar los ojos para realizar una actividad rítmico-auditiva, ella propone escuchar algunos fragmentos musicales y procede a hacer varias preguntas: ¿Cómo les parece la música? ¿Qué les hace pensar? ¿Les recuerda algo? ¿Cómo los hace sentir? ¿Qué título darían a este trozo?

Luego a cada niño le entrega una hoja con una lista de adjetivos (ver la tabla propuesta en hoja de anexos) explicando entonces el significado de los menos conocidos para poder emplearlos; en seguida se colocaron varios fragmentos musicales y se invitó a los niños a escoger los adjetivos que mejor describieran los trozos escuchados y que por supuesto correspondieran a su propio sentimiento.

Una vez registrado el momento en la lista propuesta, se indujo al grupo a expresar corporal y gestualmente la emoción que personalmente se experimentó, posteriormente se colocaron nuevos fragmentos musicales continuando con la misma dinámica, cabe resaltar que se dio lugar a diversos géneros musicales entre los cuales están: clásico, balada pop, tradicional colombiano.

Para finalizar la sesión la docente generó una reflexión de la actividad y reveló el nombre de cada trozo escuchado ya que de hacerlo previamente limitaría la imaginación de los niños.

#### Recursos

- Grabadora.
- Cd's
- Fotocopias de listas para elaborar el registro.
- Lápices.

25 de septiembre de 2010

Nombre del juego: El lápiz bailarín

Tiempo de duración: 90 minutos

Objetivo:

Estimular la imaginación y la atención de los niños a través de la asociación y la conexión entre diversos medios expresivos, en este caso, música y pintura.

Descripción de la actividad

Los participantes escucharán una melodía de cualquier género musical (clásico, tradicional, moderno, etc) e irán moviendo el lápiz en el aire al ritmo de la música, como si estuvieran dirigiendo los músicos de una orquesta que toca, o como si dibujarán en el aire al son de la música.

Luego el lápiz no lo harán mover en el aire, lo tomarán bien para escribir y en el siguiente cuadro lo moverán al ritmo de la música mientras escuchan de nuevo la misma melodía. Se podría decir que el lápiz bailarín está deslizándose sobre una pista de baile.

Es importante hacer una breve apreciación musical respecto al tema musical que se elija para el ejercicio propuesto, también se puede ejecutar el juego con una variante como lápices de colores. Al finalizar la actividad será curioso y relevante socializar las grafías que resultaron de cada uno de los participantes.

## Recursos

- Lápiz negro y/o de colores.
- Hojas blancas y/o cartulinas.
- Grabadora, cd's de diversos géneros musicales.

23 de octubre de 2010

Nombre del juego: ¡Construyamos percusión!

Tiempo de duración: 115 minutos.

Objetivo:

Elaborar un instrumento de percusión llamado maraca – güiro, que afiance los ejercicios del pulso en la música; sensibilice al niño en el concepto de ritmo, entrenamiento auditivo y expresión corporal para reconocer su importancia en la proyección escénica.

Descripción de la actividad

Al comienzo de la clase se planteó un juego rítmico en el cual debían concentrarse altamente para lograr un buen desempeño en coordinación, lateralidad y tiempo



musical una vez interiorizado el concepto de ritmo se procedió a la elaboración de un instrumento alusivo al tema.

Los niños con la guía de la docente comenzaron la construcción de la maraca: introdujeron en una botella plástica un puñado de semillas como lentejas, maíz, arroz etc, luego la taparon; tomaron un cordón para amarrarlo al extremo del cuello de la botella y al otro extremo un palito de madera.

Por último tomaron la botella con una mano y agitaron con la otra para producir el sonido, también frotaron con el palito sobre las ranuras para reproducir el sonido como güiro; se sugirió interpretar un *tema musical tradicional colombiano*, con el fin de darle una aplicación al instrumento elaborado, teniendo en cuenta que el objeto de estudio es el ritmo.

#### Recursos

- Una botella de plástico transparente ranurada con su tapón (algunas botellas de agua tienen ese tipo de ranuras).
- Semillas diversas, de preferencia de colores (o piedritas).
- Un palito de madera.
- Un cordón o hilo grueso

30 de octubre de 2010

Nombre del juego: ¡Escalando hacia Do Mayor!

Tiempo de duración: 90 minutos

Objetivo:

Que los niños adquirieran una digitación más fluida en la guitarra y a su vez desarrollen la memoria auditiva.

Descripción de la actividad

Para el inicio de esta actividad la docente pidió a cada uno de los niños, pasara su guitarra para afinarla, a medida que ello se realizó los niños fueron pulsando cuerda a cuerda del instrumento, para dar la tonalidad requerida e ir calentando su mano derecha.

Seguidamente se dibujó en el tablero el ejercicio a practicar: “La escala de Do Mayor” en el pentagrama, los niños también lo registraron en su cuaderno; luego de estudiarlo cuidadosamente en forma vocal, es decir, en solfeo hablado, cada uno lo digitó en la guitarra.

Algunos estudiantes más avanzados fueron invitados a liderar grupos de estudio, lo cual les hizo sentir destacados y “*jugando al rol de maestros*”, de allí, que todo se tornó más fácil para los demás compañeros pues este ejercicio lo aprendieron y/o lo afianzaron gracias a sus par

Recursos

- Tablero.
- Marcadores, borrador.
- Cuadernos.
- Lápices.
- Guitarras.

Didáctica del Taller de música para niños: ¡Música, maestro!

<b>CÓDIGOS</b>	<b>Adjetivos</b>	<b>Fragmento 1</b>	<b>Fragmento 2</b>	<b>Fragmento 3</b>	<b>Fragmento 4</b>
A	alegre				
	feliz				
B	vivo				
	activo				
C	limpio				
	claro				
D	brusco				
	rudo				
F	triste				
	afligido				