

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA MEJORA DEL
APRENDIZAJE MUSICAL EN LOS ESTUDIANTES DEL
CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. SAN JUAN
DE LLIHUARI, HUÁNUCO - 2017.**

**Tesis para optar el Título Profesional de
Licenciada en Educación Primaria**

**Autora:
Br. Jenney Medalit Tolentino Chacón**

**Asesor:
Mgtr. Wilfredo Flores Sutta**

**HUÁNUCO - PERÚ
2017**

JURADO EVALUADOR

Doc. Lester Froilan Salinas Ordoñez

Presidente

Mg. Ana Maritza Bustamante Chávez

Secretaria

Doc. Edgardo Florentino Espinoza Alvino

Miembro

DEDICATORIA

A Dios, a mis padres y mi querida hija Nataly que me motivaron y fueron mi apoyo y fortaleza para la elaboración de mi tesis.

AGRADECIMIENTO

A nuestros docentes y escuela Académica de la carrera profesional de educación primaria y Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Filial Huánuco.

A la Institución Educativa N° 32728 San Juan de Lihuari – Santa María del Valle – Huánuco, por su disposición y apoyo para el desarrollo de la investigación en el campo de la educación, a los docentes de la ULADECH, por su enseñanza y nuestro asesor Mg. Wilfredo Flores Sutta por su apoyo moral en el curso de titulación.

RESÚMEN

La investigación tuvo como objetivo general determinar la efectividad los juegos didácticos en la mejora del aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. "San Juan de Llihuari", Huánuco-2017.

Este estudio corresponde a una investigación experimental, en su variante preexperimento, la cual se llevó a cabo para determinar la influencia de la variable independiente los juegos didácticos en la variable dependiente el aprendizaje musical. La muestra en la investigación se fueron 21 estudiantes, siendo una muestra no probabilística, se aplicó la preprueba donde los resultados evidenciaron logros menores en los estudiantes, seguidamente se aplicaron las sesiones de los juegos didácticos, para finalmente aplicar la postprueba y los resultados muestran la efectividad con logros destacados.

Por lo tanto, se concluye que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje musical en los estudiantes el cuarto grado de primaria de la I.E. San Juan de Llihuari, Huánuco-2017.

Palabras claves: Juego, juego didáctico, procesos auditivos, procesos cognitivos y procesos interpersonales.

ABSTRACT

The research responds to the problem: What is the effectiveness of the didactic games in the improvement of musical learning of the students of the first grade of the fourth grade of the I.E. "San Juan de Llihuari", Huánuco-2017?

This study corresponds to an experimental investigation, in its pre-experiment variant, which was carried out to determine the influence of the independent variable on the dependent variable. This research was conducted with 21 students.

Therefore, it is concluded that the didactic games improve the musical learning in the students the fourth grade of primary of the I.E. San Juan de Llihuari, Huánuco-2017

Keywords: Game, didactic game, auditory processes, cognitive processes and interpersonal processes.

CONTENIDO

	Pág.
HOJA Y FIRMA DEL JURADO	II
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
RESUMEN	V
ABSTRACT.....	VI
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	4
2.1 Antecedentes.....	4
2.2 Bases teóricas.....	6
2.2.1. Juego didáctico	6
2.2.1.1. El Juego	6
2.2.1.2. Juego didáctico	6
2.2.1.3. Influencia de los juegos didácticos en los niños	7
2.2.1.4. El juego didáctico en el desarrollo educativo	8
2.2.1.5. Tipos de juegos didácticos que promueven el aprendizaje en los niños	9
2.2.1.6. Estrategia	11
2.2.1.7. Estrategia pedagógica	12
2.2.2. Aprendizaje musical	12
2.2.2.1. Aprendizaje	12
2.2.2.2. El proceso de aprendizaje	13
2.2.2.3. Estilos de aprendizaje	14
2.2.2.4. Teorías del aprendizaje	31

III. HIPÓTESIS	
3.1 Hipótesis general	58
3.2 Hipótesis específicas.....	58
IV. METODOLOGÍA	59
4.1 Diseño de la investigación	59
4.2 Población y muestra.....	59
4.2.1 Población	59
4.2.2 Muestra	60
4.3 Definición y operacionalización de variables.....	61
4.3.1. Variable independiente: Juegos didácticos	61
4.3.2. Variable dependiente: Aprendizaje musical	61
4.3.3 Operacionalización de variables	61
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	62
4.4.1 Técnicas	62
4.4.2 Instrumento	63
4.5 Plan de análisis	65
4.6 Matriz de consistencia	66
4.7 Principios éticos	68
4.7.1 Respeto por las personas	68
4.7.2 Beneficencia	68
4.7.3 Justicia	69
V. RESULTADOS	69
5.1. Resultados.....	69
5.1.1. Resultados de la preprueba	70

5.1.2. Resultado de la postprueba	86
5.2. Contrastación de hipótesis	112
5.3. Análisis de resultados	113
5.3.1 Respecto a los objetivos	113
5.3.2 Respecto a la hipótesis	116
VI. CONCLUSIONES	118
RECOMENDACIONES	120
Referencias bibliográficas.....	121
Anexos	127

Índice de tablas

Tabla N° 01	Caracterización de los cuadrantes cerebrales para docente y alumno	17
Tabla N° 02	Estilos de aprendizaje de Felder y Silverman	19
Tabla N° 03	Alumnos matriculados en las diversas secciones de la IE “San Juan de Lihuari” Huánuco - 2017	60
Tabla N° 04	Alumnos matriculados en el cuarto grado de la I.E. “San Juan de Lihuari” Huánuco	60
Tabla N° 05	Técnicas e instrumentos de investigación.....	64
Tabla N° 06	Presta atención a los cambios de tono y de voz del juego didáctico.....	70
Tabla N° 07	Escucha e interpreta los diversos juegos didácticos de manera pertinente.	71
Tabla N° 08	Interactúa verbalmente en la entonación de las canciones	72
Tabla N° 09	Asimila la línea melódica de las canciones con facilidad.....	73
Tabla N° 10	Reconoce el ritmo de la melodía.....	74
Tabla N° 11	Interactúa con sus compañeros en la coreografía y el canto en las presentaciones de la I.E.	75
Tabla N° 12	Demuestra capacidad de organización y liderazgo.....	76
Tabla N° 13	Se integra y participa en grupo demostrando seguridad ritmo y compás	77

Tabla N° 14	Reconoce los sonidos agudos y graves con vocales	78
Tabla N° 15	Reconoce los acontecimientos musicales de su entorno.....	79
Tabla N° 16	Pronuncia palabras trabadas.....	80
Tabla N° 17	Memoriza los movimientos y desplazamientos	81
Tabla N° 18	Memoriza e interpreta las canciones.....	82
Tabla N° 19	Modifica un juego rítmico de animación musical	83
Tabla N° 20	Crea un juego rítmico de animación musical.....	84
Tabla N° 21	Explica el contenido del juego rítmico	85
Tabla N° 22	Presta atención a los cambios de tono y de voz del juego didáctico.....	86
Tabla N° 23	Escucha e interpreta los diversos juegos didácticos de manera pertinente	87
Tabla N° 24	Interactúa verbalmente en la entonación de las canciones	88
Tabla N° 25	Asimila la línea melódica de las canciones con facilidad.....	89
Tabla N° 26	Reconoce el ritmo de la melodía.....	90
Tabla N° 27	Interactúa con sus compañeros en la coreografía y el canto en las presentaciones de la I.E.	91
Tabla N° 28	Demuestra capacidad de organización y liderazgo.....	92
Tabla N° 29	Se integra y participa en grupo demostrando seguridad ritmo y compás	93

Tabla N° 30	Reconoce los sonidos agudos y graves con vocales	94
Tabla N° 31	Reconoce los acontecimientos musicales de su entorno.....	95
Tabla N° 32	Pronuncia palabras trabadas.....	96
Tabla N° 33	Memoriza los movimientos y desplazamientos	97
Tabla N° 34	Memoriza e interpreta las canciones.....	98
Tabla N° 35	Modifica un juego rítmico de animación musical	99
Tabla N° 36	Crea un juego rítmico de animación musical.....	100
Tabla N° 37	Explica el contenido del juego rítmico	101
Tabla N° 38	Cuadro comparativo de la preprueba y la postprueba.....	102
Tabla N° 39	Tabla de medias entre la preprueba y la postprueba.....	127

Índice gráficos

Gráfico N° 01	El Modelo de los cuadrantes cerebrales de Ned Herrmann	15
Gráfico N° 02	Fases del aprendizaje óptimo, según Kolb.....	21
Gráfico N° 03	Presta atención a los cambios de tono y de voz del juego didáctico.....	70
Gráfico N° 04	Escucha e interpreta los diversos juegos didácticos de manera pertinente	71
Gráfico N° 05	Interactúa verbalmente en la entonación de las canciones	72
Gráfico N° 06	Asimila la línea melódica de las canciones con facilidad.....	73
Gráfico N° 07	Reconoce el ritmo de la melodía.....	74
Gráfico N° 08	Interactúa con sus compañeros en la coreografía y el canto en las presentaciones de la IE.....	75
Gráfico N° 09	Demuestra capacidad de organización y liderazgo	76
Gráfico N° 10	Se integra y participa en grupo demostrando seguridad, ritmo y compás	77
Gráfico N° 11	Reconoce los sonidos agudos y graves con vocales	78
Gráfico N° 12	Reconoce los acontecimientos musicales de su entorno.....	79
Gráfico N° 13	Pronuncia palabras trabadas.....	80
Gráfico N° 14	Memoriza los movimientos y desplazamientos	81
Gráfico N° 15	Memoriza e interpreta las canciones.....	82

Gráfico N° 16	Modifica un juego rítmico de animación musical	83
Gráfico N° 17	Crea un juego rítmico de animación musical.....	84
Gráfico N° 18	Explica el contenido del juego rítmico	85
Gráfico N° 19	Presta atención a los cambios de tono y de voz del juego didáctico.....	86
Gráfico N° 20	Escucha e interpreta los diversos juegos didácticos de manera pertinente	87
Gráfico N° 21	Interactúa verbalmente en la entonación de las canciones	88
Gráfico N° 22	Asimila la línea melódica de las canciones con facilidad.....	89
Gráfico N° 23	Reconoce el ritmo de la melodía.....	90
Gráfico N° 24	Interactúa con sus compañeros en la coreografía y el canto en las presentaciones de la I.E.	91
Gráfico N° 25	Demuestra capacidad de organización y liderazgo.....	92
Gráfico N° 26	Se integra y participa en grupo demostrando seguridad, ritmo y compás	93
Gráfico N° 27	Reconoce los sonidos agudos y graves con vocales	94
Gráfico N° 28	Reconoce los acontecimientos musicales de su entorno.....	95
Gráfico N° 29	Pronuncia palabras trabadas.....	96
Gráfico N° 30	Memoriza los movimientos y desplazamientos	97
Gráfico N° 31	Memoriza e interpreta las canciones.....	98

Gráfico N° 32	Modifica un juego rítmico de animación musical	99
Gráfico N° 33	Crea un juego rítmico de animación musical.....	100
Gráfico N° 34	Explica el contenido del juego rítmico	101
Gráfico N° 35	Gráfico comparativo de la preprueba y la postprueba según indicadores 1 y 2	103
Gráfico N° 36	Gráfico compartivo de la preprueba y la postprueba según indicadores 3 y 4	104
Gráfico N° 37	Gráfico comparativo de la preprueba y la postprueba según indicadores 5 y 6	105
Gráfico N° 38	Gráfico comparativo de la preprueba y la postprueba según indicadores 7 y 8	106
Gráfico N° 39	Gráfico comparativo de la preprueba y la postprueba según indicadores 9 y 10	107
Gráfico N° 40	Gráfico comparativo de la preprueba y la postprueba según indicadores 11 y 12	108
Gráfico N° 41	Gráfico comparativo de la preprueba y la postprueba según indicadores 13 y 14	109
Gráfico N° 42	Gráfico comparativo de la preprueba y la postprueba según indicadores 15 y 16	110
Gráfico N° 43	Gráfico de medias entre la preprueba y la postprueba.....	111

I. INTRODUCCIÓN

Todo niño disfruta de la música, desde la primera vez que la percibe en el vientre materno, y, con el tiempo, ésta se convierte en una sensación agradable a sus oídos, en la escuela, el docente es quien debe incentivar a los niños en la aventura musical, convirtiéndola en una experiencia enriquecedora y la base para su aprendizaje.

La importancia que denota la música en la formación integral de los educandos, es un hecho demostrado, a nivel empírico o nivel de mecanismos psicológicos y actualmente desde la neurociencia que la fundamentan de manera científica.

Mediante los juegos didácticos es posible mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes, tal como se ha podido demostrar en la presente investigación.

La presente tesis propone un conjunto de actividades de juegos didácticos, cuyo propósito consistió en establecer su efectividad en el aprendizaje musical, haciendo que los estudiantes que conforman nuestra muestra, alumnos del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari”, se expresen, vivencien y experimenten un conjunto de actividades motivadoras, donde además integren a otras actividades artísticas como la expresión corporal que les permitirá, ejercitar la improvisación y el desarrollo de su capacidad innata para crear y expresarse de manera musical.

Hablar de la situación actual de los estudiantes de nuestro país, en referencia al aprendizaje musical es muy amplio, en la presente investigación se han evaluado sólo las dimensiones procesos auditivos, procesos cognoscitivos y procesos interpersonales, relacionados a la variable juego didáctico para desarrollar el aprendizaje musical.

En efecto, el escenario actual de la educación es crítica debido a niveles de rendimiento académico muy inferiores a lo esperado y en comparación con países vecinos, estos

indeseados resultados lo muestran PISA y las evaluaciones ECE, problema que también incluye a la Institución Educativa "San Juan de Llihuari".

Teniendo en cuenta esta situación, nos planteamos el siguiente problema general:
¿Cuál es la efectividad de los juegos didácticos en la mejora del aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado del cuarto grado de la I.E. "San Juan de Llihuari", Huánuco-2017?

Se ha planteado el siguiente objetivo general:

Determinar la efectividad los juegos didácticos en la mejora del aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. "San Juan de Llihuari", Huánuco-2017.

Y como objetivos específicos:

- A. Determinar la efectividad de los procesos auditivos en la mejora del aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. "San Juan de Llihuari", Huánuco-2017.
- B. Determinar la efectividad de los procesos cognitivos en la mejora del aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. "San Juan de Llihuari", Huánuco-2017.
- C. Determinar la efectividad de los procesos interpersonales en la mejora del aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. "San Juan de Llihuari", Huánuco-2017.

El presente trabajo consta de cinco capítulos: Se inicia con en el primer capítulo en el que presenta la introducción. En el segundo capítulo la revisión de la literatura donde se analiza los antecedentes, las bases teóricas, las hipótesis; en el tercer capítulo se desarrolla la metodología, que comprende el diseño de investigación, población y

muestra, las técnicas e instrumentos que aplicaron en el desarrollo del presente trabajo y la operacionalización de variables estableciendo dimensiones a cada variable, así como sus respectivos indicadores.

El cuarto capítulo comprende los resultados obtenidos en la investigación, tanto en la preprueba como en la postprueba, presentadas en tablas y gráficos estadísticos con sus respectivas interpretaciones, luego la contratación de la hipótesis y el análisis de los resultados, respecto a los objetivos y las hipótesis.

Posteriormente las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos.

La presente investigación tiene por justificación que sus resultados y conclusiones, podrán generalizarse e incorporarse al conocimiento pedagógico, además permitirá llenar los espacios vacíos cognoscitivos existentes en la currícula nacional, además, los juegos, los métodos, procedimientos, técnicas e instrumentos que se proponen, pueden estandarizarse y emplearse en otros trabajos de investigación similares, asimismo, el presente trabajo, permitirá resolver del problema del manejo inadecuado o el desconocimiento de los juegos didácticos, puesto que ésta propuesta resolverá problemas en lo referido al aprendizaje musical.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel internacional

Tamayo Rodríguez, Raiza María et al. (2014) Juegos rítmicos para ejercitar los pasos fundamentales en las clases de educación física en el segundo grado. Universidad de Granma, Cuba.

La autora concluye:

Los fundamentos teóricos y metodológicos analizados permitieron elaborar los juegos rítmicos para su ejercitación en sesiones de aprendizaje.

Los juegos que se proponen, tuvieron una influencia positiva durante las actividades rítmicas en el área de educación física, mejorando sus competencias y por ende su proceso de aprendizaje.

2.1.2. A nivel nacional

Rojas Julián, Isabel Sara (2013) Propuesta de juegos musicales que contribuyen al desarrollo de la resiliencia en niños hospitalizados. Pontificia Universidad La Católica.

La autora concluye:

Se infiere que una propuesta de juegos musicales contribuye al desarrollo de la resiliencia en los niños hospitalizados, porque es una actividad del agrado de las personas, en especial para los niños, que se identifican con las actividades lúdicas y dinámicas, más aún, cuando les sirve como estímulo para enfrentar el dolor al lado de su maestra y amigos que sufren tan igual como todos en el ambiente escolar hospitalario.

2.1.3. A nivel regional

Catalán Santos, Elí Mesías (2009) Estrategias dinámicas en base a juegos en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas del cuarto grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado de Tingo María

El autor concluye:

Se concluye que las estrategias dinámicas permiten que los estudiantes participen de manera activa en el aula, permitiéndoles expresarse de manera autónoma.

2.1.4. A nivel local e institucional

Gargate Ostos, Juan William (2014) Influencia del canto infantil en el desarrollo rítmico auditivo en niños de 6 a 8 años de edad de la institución educativa N° 32814 “Miguel Grau Seminario”. ISPM Daniel Alomía Robles.

El autor concluye:

la influencia del canto infantil cuyos procedimientos metodológicos (aspecto psicomotor, discriminación de alturas, y tarjetas de ejercicios), permitió desarrollar la enseñanza aprendizaje en forma positiva en inmediata, constituyendo una alternativa de solución en el desarrollo de la enseñanza rítmica y auditiva en los alumnos de la institución educativa N° 32814 “Miguel Grau Seminario”.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego didáctico

2.2.1.1. El Juego

Para Silva (1995), el juego como instrumento pedagógico constituye la potenciación de múltiples dimensiones de la personalidad, tales como el desarrollo psicosocial, el aprendizaje, la creatividad, puesto que en el proceso de desarrollo se utiliza mucho el lenguaje simbólico, el cual es la puerta al pensamiento conceptual y al mundo social. En este sentido el acto de jugar es percibir con todos los sentidos, poner en movimiento todo el cuerpo, ser activo. Es el canal donde el niño desarrolla su inteligencia corporal, el equilibrio, su psicomotricidad. El juego es determinante en vida y desarrollo del niño, es la base de capacidad motora y le servirá en la vida para conocer y comprender mejor el mundo que lo rodea

Es así que el juego es considerado el medio más adecuado para enseñar a los niños y que es desarrollado desde los primeros años en la educación formal como medio para su enseñanza teniendo como prioridad los intereses del niño. En este sentido, el juego el concepto de “diversión”, fundamental para estimular su uso por parte del niño; así como menciona Garvey (1977), el juego es una herramienta fundamental en la educación para desarrollar de manera integral a los estudiantes.

2.2.1.2. El juego didáctico

El juego didáctico es un elemento que se utiliza como estrategia pedagógica para cualquier nivel de enseñanza educativa, siendo una estrategia determinante para el docente en sus clases diarias.

Los juegos didácticos son utilizados por los docentes de manera constante a lo largo de la enseñanza, muchos de ellos están diseñados para ser desarrollados en actividades de enseñanza, talleres, en sesiones de aprendizaje, resolviendo desafíos que se presentan en la etapa de educación.

Los juegos didácticos fomentan los niños un “entorno de aprendizaje”, que permite a socializar con sus pares para obtener mejores resultados colectivos basados en progresos y gratificaciones individuales. Winnicott (1999)

2.2.1.3. Influencia de los juegos didácticos en los niños

Los juegos didácticos son fuente de aprendizaje porque estimulan la acción, la reflexión y la expresión. El juego permite explorar el mundo exterior manipulando objetos y personas, creando interrelaciones asociativas e imaginativas. Mediante el juego los niños aprenden, exploran y descubren según sus necesidades, adquieren nuevas experiencias de su entorno. Yvern (1998) manifiesta que los juegos educativos tienen su razón porque buscan de un objetivo educativo, estructurándose mediante reglas reflexivas y de simbolización de aprendizajes previos para el logro de aprendizaje esperado.

Mediante del juego, los niños aprenden con una facilidad admirable, porque tienen una predisposición natural para asimilar lo que se les ofrece a través la actividad lúdica. Además, desarrollan sus actividades cognitivas e ingenio, y todas las situaciones aprendizajes que realizan en esta actividad, serán transferidas posteriormente a las situaciones cotidianas.

Algunos investigadores han mencionado la existencia de una marcada relación entre el juego y la creatividad. De esta manera, Winnicott (1999), menciona que el juego es la primera actividad creadora para el niño, por su parte Vygotski (1991), advierte que antes del juego no hay imaginación y ésta se inicia con el juego. Si comparamos la imaginación del niño y del adulto, este último no capta mejor, pues, la imaginación del niño se desarrolla y capta más rápido, ello porque en la infancia se gesta la fantasía partiendo desde un objeto o medio de aprendizaje.

2.2.1.4. El juego didáctico en el desarrollo educativo

Es importante considerar la importancia del juego en la educación primaria como una fuente determinante de progreso y aprendizaje, donde su valor psicopedagógico logra el desarrollo de la creatividad, la afectividad y la sociabilidad. Moreno (2002). El niño juega utilizando todos los elementos y recursos de su alcance: primero la voz y el cuerpo; luego los juguetes adquiridos o creados por él.

El docente al hacer el uso del juego didáctico como herramienta educativa, vincula al aprendizaje como una expresión cultural, Así, el desarrollo depende del aprendizaje que adquiera el niño según las estrategias de juego que utilice el educador, jugando a la vez divirtiéndose, es por esto que el juego didáctico es parte constitutiva de las estrategias de enseñanza.

2.2.1.5. Tipos de juegos didácticos que promueven el aprendizaje en los niños

Estudiar la forma en que los niños juegan brinda información muy relevante respecto a las situaciones que asume el niño durante el juego, para analizar la influencia en términos de su desarrollo social, emocional, cognoscitivo y corporal.

Los juegos didácticos son clasificados según la edad de los niños a los que van dirigidos, cada uno con una dinámica propia y diversos grados de complejidad y perfeccionamiento. Existen juegos didácticos que promueven el aprendizaje, desarrollan su comunicación, interacción con el medio e imaginación. El juego didáctico despierta el interés en resolver un problema, provoca la necesidad de adoptar decisiones. Realizar un trabajo en conjunto exige la aplicación y puesta en práctica de los conocimientos adquiridos, el hecho de plantearles una limitación de tiempo para realizar cada actividad introduce un factor que contribuye a ejercitar la dinámica de grupo y diversas competencias básicas para su desenvolvimiento futuro. Un buen ejemplo de ello son los

juegos con sonido, que inducen al niño a interrelacionar datos contextuales.

Piaget (1962) sostiene que los niños de 2 a 7 años se hallan en la “etapa preoperacional”, donde descubren cómo su conducta genera reacciones en los adultos. El niño interactúa con el juego dentro del ámbito escolar, por su misma naturaleza de enseñanza: conceptos matemáticos, números, longitud, altura, simetría, etc. Las habilidades finas se desarrollan en juegos donde los niños apilan objetos, además mejora su visomotricidad, permitiendo a los niños ir explorando su entorno, para luego crear, elaborar y modificar escenarios de juego. Los rompecabezas desarrollan pensamientos abstractos y a desarrollar la inteligencia espacial mediante el modo en que las formas encajan unas con otras.

Según Yevern (1998), se observa los siguientes tipos de juegos didácticos:

- a. Del área físico-biológica:** Comprende la capacidad de motora, referido a la rapidez, reflejos, destreza manual, coordinación visomotriz.

- b. Del área socio-emocional:** Implica la espontaneidad, expresión de emociones, capacidad de socialización, satisfacción, resolución de conflictos, afinidades y confianza.

- c. Del área cognitiva-verbal:** Comprende la imaginación, el pensamiento creativo y la rapidez de estos aspectos, la memoria, la expresión, la interpretación de conocimiento,

comprensión de su entorno, pensamiento lógico, seguimiento de pasos instruccionales y la expresión de ideas.

d. De la Dimensión Académica: Implica la apropiación y manejo de los contenidos de diversas áreas curriculares, pero en especial consideración a la lectura, escritura y matemática donde en general los estudiantes presentan mayores problemas.

2.2.1.6. Estrategia

La concepción de estrategia se origina en el contexto militar; en numerosos libros de historia de las guerras, en obras literarias, historias de aventuras, cuentos, obras de arte en pinturas y en películas se observa el concepto estrategia utilizado por los militares. Teniendo por entendido que en una estrategia militar hay una planificación con un objetivo definido, se sigue un proceso con una serie de acciones con la aplicación de unas herramientas y recursos para el logro de un resultado efectivo como es la toma definitiva de la ciudad; por tanto, podemos aseverar que una estrategia comprende una planificación para lograr un determinado objetivo. Romero et al. (2012)

Por otro lado, Parra (2003), menciona que las estrategias forman parte de procesos intencionales que encaminan a las acciones a seguir a lograr determinadas metas de aprendizaje. Son un conjunto procedimientos estructurados aplicados de modo

intencional a una tarea y no puede estar constituida simplemente de rutinas automatizadas, es decir, son más que simples encadenamientos o conjuntos de habilidades.

2.2.1.7. Estrategia pedagógica

Según Barriga y Hernández (1998), son considerados estrategias pedagógicas a todos aquellos procedimientos en que recurre el docente para lograr aprendizajes significativos. Las estrategias pedagógicas deben ser diseñadas con mucha cautela, basado en experiencias docentes y los estudiantes tanto teórico como práctico, buscando siempre estimular la observación, análisis, formulación de hipótesis, la búsqueda de soluciones para descubrir el conocimiento.

2.2.2. Aprendizaje musical

2.2.2.1. Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, en ambientes formales o informales, ya sea mediante la enseñanza o la experiencia. Para Feldman (2005), el aprendizaje comprende un proceso de cambio relativamente permanente en la persona, relacionado al comportamiento generado algún tipo de experiencia.

2.2.2.2. El proceso de aprendizaje

Para Yañez (2006), son diversos los procesos que se desarrollan en las personas cuando se predispone a aprender. En los estudiantes al realizar sus actividades comprenden múltiples procesos cognitivos. Estas operaciones son:

- a. Una recepción de datos**, que implica la entrada de datos y una elaboración semántico-sintáctica del mensaje (palabras, gestos, imágenes, sonido), donde cada sistema simbólico requiere agilizar distintas actividades mentales. Una palabra o texto activa las competencias lingüísticas, un ícono las competencias perceptivas, etc.
- b. La comprensión de la información**, una vez recibida la información y, a partir de sus saberes previos, intereses y operaciones mentales cognoscitivas, se deriva a realizar un análisis de la información, para luego organizarlo y finalmente transformarla (comprende un papel activo) para construir sus propios conocimientos.
- c. Una retención a largo plazo**, comprende el proceso de guardar información que se hayan elaborado, referidos a los más relevantes y significativos
- d. La transferencia del conocimiento** a nuevos entornos cotidianos para dar solución adecuada a los problemas que se le planteen.

2.2.2.3. Estilos de aprendizaje

Según Aragón (2000), comprenden que cada persona hace uso de manera particular de estrategias para comprender la realidad. Las estrategias son diversas, ello dependerá de lo el estudiante quiera aprender, cada individuo desarrolla ciertas preferencias, propensiones que definen un estilo de aprendizaje. Para Garrido (1995), los estilos de aprendizaje están conformados por aspectos cognitivos, fisiológicos y afectivos, que sirven como indicadores de cómo los estudiantes perciben una interacción y se expresan en un espacio de aprendizaje, concerniente con la manera en los estudiantes organizan los contenidos, manejan conceptos, información y solucionan los problemas.

Los modelos que se han tomado en consideración acerca de estilos de aprendizaje para el presente trabajo tenemos:

a. El Modelo de los cuadrantes cerebrales de Herrmann

Herrmann (1991) establece un modelo relacionado al funcionamiento cerebral, mediante una metáfora, realiza una equivalencia del cerebro con planeta y sus puntos cardinales. El autor, establece un círculo con cuatro cuadrantes, que surgen de la intersección los hemisferios derecho e izquierdo, tomado del modelo Sperry, y de los cerebros cortical y límbico también aprehendidos del modelo McLean. Los cuatro cuadrantes comprenden diversas formas de pensar, operar,

crear, aprender, de convivir en sociedad. Según De la Parra (2004), las características de estos cuatro cuadrantes son:

Gráfico N° 01

El modelo de los cuadrantes cerebrales de Ned Herrmann



Fuente: Herrmann (1991)

a.1. Cortical Izquierdo (CI). Comprende:

- Comportamientos: Comprende un estado frío emocionalmente, distante, apático; pocos gestos; voz retocada; brillante intelectualmente; valora, crítica; sarcástico; competitivo; personalista.
- Procesos: Utiliza la lógica, analítico; le gustan los modelos y las teorías; recopila hechos para hipotetizar; de palabra precisa.

- Competencias: De pensamiento matemático; abstrae, maneja datos cuantitativos, en finanzas; es técnico; resuelve problemas.

a.2. Límbico Izquierdo (LI)

- Comportamientos: Comprende un estado introvertido; emotivo; meticuloso, maniático; le gustan los procedimientos; medido, fiel; protege su espacio; congruente a la experiencia, le gusta el poder.
- Procesos: Planea; fija; establece procedimientos; secuencial; investigador; metódico.
- Competencias: Dirige, organiza; planifica, puesta en marcha; administra personas; disertante; trabajador dedicado.

a.3. Límbico Derecho (LD)

- Comportamientos: es afable, emocional, espontáneo, utiliza gestos, es lúdico, expresa verbalmente sus ideas, es soñador, subjetivo, tiene una mala reacción ante las críticas.
- Procesos: Actúa por el principio de placer, emocional, oyente, cuestionador, con necesidad de compartir, evalúa los comportamientos.
- Competencias: Social, trabajo en equipo, dialogador, enseña a sus pares, sabe expresarse.

a.4. Cortical Derecho (CD)

- Comportamientos: Es original; con sentido del humor, adora tomar riesgos, espacial, sincrónico, le gusta discutir, futurista; cambia de tema en charla, buen orador.
- Procesos: Sintetiza, maneja su imaginación e intuición de forma global, actúa mejor en asociaciones; integra ideas por medio de imágenes.
- Competencia: Vigor empresarial, creador, innovador, investiga y con visión de futuro.

Chalvin (1995), a partir de estos cuadrantes, desarrolló la siguiente caracterización:

Tabla N° 01. Caracterización de los cuadrantes cerebrales para docente y alumno.

CUADRANTES	DOCENTE	ALUMNO
	Estilo	Estilo
Cortical Izquierdo Tienen necesidad de hechos y priorizan el contenido.	Profundiza en su área, acumula el saber necesario, hipotetiza e insiste en la prueba. Le incomoda la ambigüedad, y prevalece ante la palabra correcta.	Le gustan las clases consistentes, apoyadas en experiencias pruebas. Aprende, toma notas, Es un excelente estudiante
Límbico Izquierdo Se ajustan a la forma y a la distribución.	Estructura sus sesiones, presenta el programa en el tiempo oportuno. Ajusta su currícula de manera adecuada. Le importa más la forma que al fondo.	Organizado, y siempre meticulado, toma apuntes de manera precisa. Llega a elaborar un trabajo nuevamente si lo considera confuso. Le gusta que la clase se desarrolle según una rutina.

Límbico Derecho Se ajustan a la relación y a la comunicación. Son instintivos.	Le importa impartir conocimiento. Al darse cuenta que sus estudiantes no están preparados para determinados temas, utiliza como estrategia un juego, debate o trabajo en equipo. Le interesa saber si están aprendiendo o no. Se inventa para buen ambiente en la clase.	Trabaja si el profesor es de su gusto; se despista fácilmente. No tolera las críticas. Le gustan algunas áreas, y lo demuestra sin reparos a las que detesta. Valora los campamentos, juegos y todo aquello que no se considere como una sesión de aprendizaje.
Cortical Derecho Necesitan visión de futuro.	Docente que se inspira constantemente en la elaboración de sus actividades. Con este docente parece que las paredes no existieran. Cuando tiene que repetir la misma situación de aprendizaje, se siente oprimido.	Es intuitivo y esforzado. Selecciona solo lo elemental para sus apuntes. Impresiona en ocasiones por lo desconectado, sin embargo, sorprende a veces con observaciones acuciosas y proyectos originales.

Fuente: Chalvin (1995)

b. Modelo de estilos de aprendizaje de Felder y Silverman

Según Verlee (1995), Felder y Silverman (1988), clasifican los estilos de aprendizaje a partir de cinco dimensiones, las cuales están se encuentran asociadas con las preguntas que se plantean a continuación:

Tabla N° 02. Estilos de aprendizaje de Felder y Silverman

PREGUNTA	DIMENSIÓN DEL APRENDIZAJE Y ESTILOS	DESCRIPCIÓN DE LOS ESTILOS
¿Qué tipo de información aprecian los estudiantes de manera preferencial?	Dimensión relativa al tipo de información: sensitivos-intuitivos	Los estudiantes aprecian dos tipos de información: información externa, relacionadas las sensaciones con los sentidos e información interna o intuitiva a través de memorias, opiniones, lecturas, etc.
¿La información cognitiva con que modalidad sensorial es mejor percibida?	Dimensión relacionada al tipo de estímulos preferenciales: visuales-verbales	La información externa, básicamente la reciben los estudiantes mediante gráficos, diagramas, organizadores, etc. o de manera verbales mediante sonidos, expresión oral y escrita, fórmulas, etc.
¿Con qué organización de información se siente más cómodo el estudiante en clases?	Dimensión relacionada a la manera de organizar y disponer la información que comprende aspecto inductivos-deductivos.	Los estudiantes se sienten más cómodos si la información se organiza de manera inductiva, es decir, donde las acciones y observaciones se ejecutan y los principios se deducen, revelándose los principios y las consecuencias se deducen.
¿Cómo avanza el estudiante en su aprendizaje?	Dimensión relacionada a la manera de procesar y comprender la información: secuenciales-globales	El avance de los estudiantes comprende un proceso secuencial de pasos incrementales pequeños de menos a más de entendimiento global con una visión integral.
¿Cómo prefiere el estudiante el trabajar con la	Dimensión relacionada a la forma de trabajar con la	Los estudiantes prefieren procesar la información a través

procesar la información?	activos-reflexivos	de tareas que involucren actividades comprometidas con acciones físicas, discusiones, la reflexión o introspección.
--------------------------	--------------------	---

Fuente: Felder y Silverman (1988)

c. Modelo de Kolb

El modelo de estilos de aprendizaje elaborado por Kolb (1984) supone que, para aprender, se debe procesar la información que recogemos. El autor menciona que podemos iniciar de:

- La experiencia directa y concreta: estudiante activo.
- La experiencia abstracta, que es la que tenemos obtenemos mediante la lectura sobre un determinado tema o cuando escuchamos un relato: estudiante teórico.

Las experiencias nuestras, concretas o abstractas, se convierten en conocimiento cuando se procede una de estas dos formas:

- Reflexionando sobre ellas: estudiante reflexivo.
- Experimentando de manera activa con la información recogida: estudiante pragmático.

Para Kolb (1984), un aprendizaje óptimo se obtiene al desarrollar la información en cuatro fases:

Gráfico N° 02. Fases del aprendizaje óptimo, según Kolb.



Fuente: Kolb (1984)

Un aprendizaje óptimo comprende cuatro fases, por lo que será conveniente para el docente desarrollar en su sesión de aprendizaje todas estas fases para garantizar estas actividades de la rueda de Kolb. Con ello se facilitará el aprendizaje óptimo de todos los estudiantes, cualquiera que sea su estilo de aprendizaje preferido y, además, le servirá para potenciar la fase le parezca más cómodo.

d. Modelo de la Programación Neurolingüística de Bandler y Grinder

También llamado visual-auditivo-kinestésico (VAK), y para Chavarría, Bermúdez, Villalobos y Morera (2012), este modelo toma en consideración tres sistemas para significar la información de manera cognitiva, el visual, el auditivo y el kinestésico. El sistema de representación visual permite el recuerdo imágenes concretas, y abstractas (como letras y

números). Utilizamos el sistema de representación auditivo para oír voces, sonidos, ruidos, entre otros. Permite recordar una canción o una plática, o al reconocer la voz de la persona de nuestro interlocutor. Finalmente, cuando recordamos el sabor de nuestra riqueza culinaria, o lo que sentimos al escuchar una melodía, se está haciendo uso del sistema de representación kinestésico.

La mayoría de personas utilizan los sistemas de representación de forma dispar, es decir, emplean unos más que otros. Estos, en la medida que más los utilizemos se desarrollarán mejor. La persona que tiene por costumbre elegir un determinado paradigma de información absorberá fácilmente la información de ese tipo o, la persona que tiene por costumbre a discriminar cierta la información que recibe por un canal determinado no aprenderá la información que reciba por ese canal, porque a su constructo mental no le es habitual tomarle atención a esa fuente de información.

Los sistemas de representación son determinantes en eficacia en la ejecución de los procesos mentales. Por ejemplo, si estoy comprando ropa, una estrategia buena puede ser el mentalizar una imagen de las prendas que se van escogiendo, a ver si combina entre si

Las características esto

s tres sistemas son:

d.1. Sistema de representación visual. Los estudiantes que tienen por preferencia este sistema, aprenden mejor cuando leen o ven la información. En una conferencia o coloquio, preferirán leer las separatas en vez de escuchar al orador, o, simplemente, tomarán apuntes para tener que leer más adelante.

Este tipo de personas tiene la capacidad de absorber grandes cantidades de información con rapidez, que se encuentran almacenadas en imágenes, que pueden ser páginas de libros, organizadores de conocimiento, entre otros.

Visualizar una determinada imagen permite relacionar ideas y conceptos. Cuando un estudiante tiene problemas para relacionar conceptos, se debe a que está procesando la información no de forma visual, sino de forma auditiva o kinestésica, puesto que la capacidad de abstracción y de planificación son propias del sistema de representación visual.

d.2. Sistema de representación auditiva. Este sistema toma los recuerdos de manera secuencial y ordenada. Los estudiantes con esta característica tienen a aprender mejor cuando absorben las explicaciones orales y expresándose o explicar la información a sus pares u otra persona. El estudiante auditivo requiere auscultar su grabación mental de manera secuencial. Los estudiantes que memorizan de forma auditiva no pueden olvidarse ni una palabra, lo que en algunos casos es desastrosa,

en caso de una mala exposición memorizada, porque no saben seguir.

En este sistema es complicado relacionar conceptos o procesar nociones abstractas con la misma destreza que en el sistema visual y no es tan rápido. Es, fundamental, sin embargo, para el aprendizaje de idiomas, y naturalmente, de la música.

d.3. Sistema de representación kinestésico. Hacemos uso de este sistema cuando procesamos la información asociándola a nuestras sensaciones y motricidad en nuestro cuerpo. Este sistema es determinante cuando aprendemos un deporte, fitness, y muchas otras actividades donde implica el manejo corporal.

Aprender con este sistema es más lento que con cualquiera de los otros dos sistemas, el visual y el auditivo, sin embargo, una vez que aprendemos algo con nuestro cuerpo, que se concretiza con la memoria muscular, es muy difícil de olvidarlo.

Los estudiantes que tienen preferencia con el sistema kinestésico necesitan, más tiempo que los demás y para ello el docente debe programar sus sesiones de manera adecuada. Esa lentitud no está relacionada con la falta de inteligencia, sino que simplemente es una manera diferente de aprender.

El alumno kinestésico necesita moverse y estar en actividad motriz, no sentado en una carpeta, aprenden cuando hacen desarrollan, por ejemplo, experimentos o proyectos productivos u otros afines.

Se detecta a este tipo de estudiantes cuando muchas veces pasean en el aula o se balancean para satisfacer esa necesidad de movimiento. En el aula siempre tendrán la excusa ideal para levantarse o moverse.

Existe un 40% de las personas visuales, un 30% auditivas y un 30% kinestésica.

e. Modelo de los hemisferios cerebrales

Este modelo nos indica que cada hemisferio es el administra una determinada actividad, en este caso de la mitad del cuerpo ubicada en el lado opuesto del hemisferio cerebral: de esta manera, el hemisferio derecho se hace cargo de la parte izquierda del cuerpo, y viceversa.

El hemisferio izquierdo se caracteriza en la comprensión de los símbolos: lenguaje, matemática, símbolos químicos, abreviaciones, partituras musicales. Es lineal y analítico, de ahí que procede de manera lógica.

El hemisferio derecho es más efectivo en la apreciación espacial, es global, sintético e intuitivo. Es emocional e imaginativo.

Como cada hemisferio se especializa en aspectos diversos y se ha llegado pensar en el uso diferencial de los mismos. Así, existen personas que dominan un determinado hemisferio en particular, esto se observa en la forma de actuar y pensar del individuo; quien domine el hemisferio izquierdo podrá ser más analítico, y quien desarrolle el hemisferio derecho será emocional.

Existen interacciones continuas entre los dos hemisferios, en el uso permanente de los mismos y habitualmente uno es más proactivo que el otro.

Los factores sociales son los que determinan el predominio de los hemisferios. Cada hemisferio procesa los datos o la información de forma particular una vez llegado al cerebro, es decir, hay existen diversas maneras coligadas al pensamiento asociadas de cada hemisferio.

El hemisferio izquierdo se caracteriza por ser analítico porque al entrar en contacto con la información primero reconoce las partes que forman el todo, el proceso de este hemisferio es lineal y secuencial; es decir procesa de paso a paso, de modo gradual. Es fundamentalmente eficaz para procesar información de tipo verbal.

El hemisferio derecho se especializa en ordenar las partes para establecer un todo: es decir, construye relaciones de las partes separadas, se dedica a la síntesis. El hemisferio derecho no es lineal, procesa simultáneamente. Es esencialmente eficaz en la

información visual y espacial. Su capacidad de expresión oral es enormemente limitada, y el léxico es para este hemisferio de escasa importancia, por no decir ninguna.

El hemisferio lógico forma la imagen mental de la información a partir de los fragmentos y luego se encarga de observar y analizar los detalles del todo. Este hemisferio delibera en números y en palabras, es decir, tiene la capacidad ambas operaciones, además emplea un tipo de pensamiento convergente adquiriendo información nueva al usar datos existentes en el constructo, formando nueva información convencionalmente aceptables.

El ser humano para realizar cualquier tarea necesita de ambos hemisferios, es por ello que uno no es más importante que el otro, más aún, cuando la tarea compleja, sin embargo, la mayoría de personas tienden a preferir uno más que el otro y de esta manera somos previsibles.

Las conductas de los estudiantes se rigen en función del modo de preferencia de hemisferio. Verlee (1995)

f. Modelo de las Inteligencias Múltiples de Gardner

Para Gardner (2001), todos los seres humanos son capaces de conocer el mundo de siete modos diferentes. Según el autor, todos los seres humanos son capaces de interrelacionarse en la sociedad a través expresión oral, del análisis matemático, de la representación espacial, del pensamiento musical, del manejo

corporal, de un entendimiento a las demás personas y de uno mismo. Las personas se diferencian en el uso mayor o menor de estas inteligencias y de cómo recurren a estas para solucionar problemas.

Gardner propone existencia de siete inteligencias en las personas, propuso que la inteligencia es la capacidad para resolver problemas en un ambiente en contexto real y natural.

Gardner agrupo las inteligencias en siete categorías o inteligencias:

f.1. Inteligencia lingüística: es capacidad de emplear la expresión oral de manera pertinente en contextos sociales, a sea oral o escrita. Esta inteligencia comprende la habilidad para manejar la sintaxis o el léxico, también incluyen la oratoria (que comprende el manejo de la palabra para persuadir e influir en otros para una determinada acción), la nemotecnia (técnica para recordar información), la explicación y el metalenguaje (usar el lenguaje para hablar del lenguaje).

f.2. La inteligencia lógico matemático: comprende la de razonar matemáticamente mediante entes abstractos como números y esquemas relacionados a la lógica, también corresponden a los enunciados y proposiciones las (si-entonces, falso, verdadero).

Los procesos que se utilizan en el desarrollo de esta inteligencia comprenden: la clasificación, la deducción, la generalización y la demostración de la hipótesis.

f.3. La inteligencia corporal-kinética: comprende el manejo motor del cuerpo para expresar sentimientos (por ejemplo, un comediante, un deportista, un danzante), también comprende la pericia en uso de las manos para realizar trabajos manuales (por ejemplo, un operario, escultor, artesano, cirujano). Esta inteligencia implica ciertas habilidades tales como coordinación, la actividad visomotriz, el equilibrio, la fuerza, la elasticidad, la ligereza, así como las capacidades táctiles de la mano.

f.4. La inteligencia espacial: comprende la capacidad para apreciar el mundo de manera visual-espacial (por ejemplo, un explorador, un guía, un taxista) y de realizar transformaciones al entorno (por ejemplo, un arquitecto, un decorador, un diseñador de modas, un inventor). Esta inteligencia incluye la comprensión del color, sus combinaciones, la línea, las curvas, la simetría, la forma, el espacio y la armonía que existen entre estos elementos.

f.5. La inteligencia musical: es capacidad de apreciar la armonía musical de los sonidos (por ejemplo, un aficionado

a la música), de evaluar a la música de diversas perspectivas (por ejemplo, un crítico de la música), de crear o innovar la en la música (por ejemplo, personas con oído musical, un dj, compositor) y expresar sentimientos mediante la música (por ejemplo, un cantante, artista ejecuta un instrumento). Esta inteligencia, en general, comprende la comprensión de manera sensible al ritmo, al compás, al tono y a la melodía en general de una pieza musical.

f.6. La inteligencia interpersonal: implica la capacidad interrelacionarse de manera adecuada con los demás, distinguiendo estados de ánimo, las buenas o malas intenciones, y las emociones de las personas. Comprende a además, la sensibilidad a las expresiones faciales, los cambios de voz y tono y los gestos, para que basados esa información puede encaminarse a un a responder de manera eficiente a estos indicadores (por ejemplo, liderar e influenciar a un grupo humano a seguir una determinada de acción).

f.7. La inteligencia intrapersonal: comprende la capacidad conocerse a sí mismo, para a partir de ello adaptar sus comportamientos en determinadas situaciones. Esta inteligencia permite generarse una autoimagen precisa de uno mismo (las fortalezas y limitaciones), tener

conocimiento de las emociones interiores, para desarrollar la autodisciplina y la autoestima.

La mayoría de personas tenemos todas esas inteligencias, y las aplicamos en diferentes medidas, desarrolladas cada una de manera propia y oportuna, producto de la característica biológica de cada individuo, de su interacción con el entorno y cultura. Las disponemos y las empleamos en diferentes situaciones, de forma personal y auténtica.

2.2.2.4. Teorías del aprendizaje

Para Facundo (2008), existe variedad de teorías acerca del aprendizaje, cuyas divergencias no están clarificadas en la práctica educativa, mayormente se aplica una determinada teoría a la situación de aprendizaje particular, interpretando escasamente fenómeno del aprendizaje escolar.

a. Las teorías asociacionistas E-R

Estas teorías centran su observación en las respuestas expresadas por el individuo, con referencia al estímulo. Presumen que el mecanismo observable de la conducta es el enlace Estímulo-Respuesta.

Los teóricos asumen la debida importancia a la experiencia, o a las veces en que se frecuentan de las respuestas al condicionamiento y/o del reforzamiento.

Las variadas teorías que asociacionistas estímulo-respuesta, como el componente determinante del aprendizaje, han sido agrupadas y nombradas teorías conductistas, por sus derivaciones y aplicaciones, muchos teóricos afirman que influencia en la educación es mayor que lo que puede especularse.

Las teorías asociacionistas E-R se basan en las experiencias realizadas por el psicoanalista Iván Pavlov en su trabajo denominado condicionamiento clásico, las teorías asociacionistas E-R que relacionan en el campo educativo son:

a.1. La teoría conexionista

Para campanario (2004), esta teoría hace hincapié en las conexiones estímulo-respuesta (E-R). Su mayor representante es E. Thorndike, es uno de los pioneros en la psicología experimental con los animales. El autor investigó los diferentes mecanismos del proceso aprendizaje, llegando a concluir que el aprendizaje se logra cuando se asocia las diversas impresiones sensoriales y una de las características más importantes del aprendizaje es que se genera por ensayo y error, lo cual implica una selección y conexión. Esta formulación la presentó en 1898

en el que formula algunas leyes, entre ellas la Ley del efecto, lo que comprende una de las primeras precisiones que se observaron en el comportamiento de los animales. Thorndike, llegó a descubrir principios y leyes del aprendizaje:

- La Ley del ejercicio llamada también de la formación de hábitos, determina el fortalecimiento de las conexiones E- R con la práctica y la experiencia (ley del uso) y el disminución de las conexiones cuando se deja de lado su práctica. (Ley del desuso).
- Ley del efecto, que comprende el fortalecimiento de las consecuencias. Si se afirma que a un estímulo le corresponde una respuesta de satisfacción, se mejora la conexión E-R. Si un estímulo es reforzado por una respuesta y después por un elemento perturbador la conexión E-R- se debilita.

Estas leyes fueron, modificadas por Thorndike dejando de lado a la ley del efecto, por sus experiencias y aportes el autor es considerado como uno de los primeros precursores conductistas experimentales, podemos afirmar que Thorndike concibe al aprendizaje como la consecución de formas de comportamiento, resultantes de las relaciones entre las impresiones sensoriales, a las que le denominó conexión.

Thorndike, propone diversas las leyes asociados a la educación de esta manera, por citar, los recursos didácticos sensoriales, conformados por gráficos u organizadores de conocimiento que el docente elabora y utiliza en sus sesiones en el aula. Del mismo modo, se comprenden los premios en la estimulación del rendimiento escolar.

En el aspecto metodológico, repetir para conseguir el aprendizaje es una actividad muy interesante, puesto que, cuantas más veces se presenta la asociación sensorial, mejor lo interiorizará y por ende aprenderá el alumno.

a.2. La teoría del condicionamiento sin reforzamiento

Según Ardilla (2013), esta teoría fue postulado por John B. Watson, siendo considerado el pionero de la Escuela Conductista. El autor estudia el comportamiento humano, comprendiendo toda su complejidad y refinamiento.

Watson, asume que gran parte de nuestro comportamiento implican reflejos condicionados, es decir respuestas que se han aprendido por condicionamiento clásico, siguiendo las inferencias de Iván Pavlov.

En el proceso de aprendizaje, Watson considera la existencia de ciertas conexiones referidos al estímulo-respuestas, puesto que con el condicionamiento se crean muchas conexiones E-R, donde tiene, mucha determinación el entorno.

El autor enunció dos principios básicos de aprendizaje:

- El principio de la frecuencia, que comprende el hecho de repetir una determinada respuesta a un estímulo, y, cuando repetimos la misma operación, será más probable que se realice la misma respuesta.
- El principio de la reiterancia, nos sugiere que, cuanto más reciente sea una respuesta a un estímulo, tanto más posible es la reiterancia de la misma.

Con referencia a los aprendizajes, Watson asume que el aprendizaje de estos, acaecen en el proceso de expresar una secuencia apropiada de palabras en respuesta a un cuestionamiento o estímulo condicionado. Cada expresión oral funciona como un estímulo condicionado para la siguiente.

Los procesos del pensamiento y los cognoscitivos, para Watson, se sujetan a los principios y leyes del aprendizaje. El pensamiento asume entonces un hablar interno o un lenguaje subbucal, gobernadas por las leyes del condicionamiento verbal.

a.3. La teoría del condicionamiento con refuerzo o teoría del refuerzo

Para García (2001), esta teoría tiene en consideración los cambios sucesivos y sistemáticos del medio en el que se encuentra inmiscuido el individuo, para incrementar la posibilidad de expresar las respuestas deseadas. Entre máximos sus representantes están B. F. Skinner y C. Hull

- **La Teoría Sistemática del Refuerzo de Hull:**

Se fundamenta teoría conductista watsoniana. Centra su atención en que la conducta obedece a conexiones estímulo-respuesta. Tomo la Ley de Efecto de Thorndike y la adaptó, considera que el reforzamiento es una condición precisa para establecer hábitos, porque el reforzamiento reduce la necesidad. Hull asume que entre del estímulo (E) y la manifestación de la respuesta (R) se presentan de manera activa, variables interrecurrentes excitatorios. Estas variables son: el impulso, la fuerza del hábito y la motivación con estímulo, las cuales se entrecruzan generando el potencial. El impulso es un estado transitorio del organismo provocado por la ausencia de algún elemento y, en la búsqueda de esta falencia se eleva la actividad del organismo. La fuerza del hábito implica la fuerza de la concurrencia aprendida y una respuesta. La motivación con estímulo, es la derivación motivadora del estímulo. El potencial excitatorio es la tendencia de producir una respuesta para un estímulo dado.

- **El Condicionamiento de Skinner:**

Según Skinner, las personas son como cajas negras; podemos observar los diversos estímulos que hacen frente al individuo y las respuestas a esas inducciones, sin embargo, no podemos estar al tanto de manera experimental de los procesos internos que hacen que un estímulo conlleve a una determinada

respuesta. Para el teórico, aprendizaje es igual a condicionamiento, es decir que, si se desea implantar en una persona una nueva conducta, debemos condicionarle a él ese aprendizaje. El proceso comprende en presentar estímulos que gusten del individuo, llamados refuerzos. Se debe tener consideración que los refuerzos no deben ser impuestos cuando la persona expresa conductas indeseadas. Para que el condicionamiento prospere no es necesario dar el refuerzo toda vez que la persona exprese el comportamiento deseado. Para que el refuerzo sea duradero, es importante aplicarla de manera intermitente unas veces sí y otras veces no.

Con estas consideraciones podemos afirmar que el reforzamiento se define el estímulo que establece el comportamiento, luego de un entrenamiento previo instituye el factor determinante en el aprendizaje. Si ponemos por ejemplo en el caso de la educación los estudiantes aprenden más y se sienten empeñosos existen estímulos gratificantes. Existen dos tipos de reforzamiento:

- Los reforzamientos primarios, que son los que permiten para satisfacer necesidades básicas, es decir, biológicas, independientemente de la experiencia previa. Por ejemplo: el hambre, el sueño, sed, entre otros.
- Los reforzadores secundarios: son los que permiten la satisfacción de necesidades psicológicas.

b. Las teorías cognoscitivas o representativas

Son un conjunto de teorías que se contraponen a las asociacionistas estímulo-respuesta. Manifiestan que las experiencias sensoriales estimuladas cumplen una función importante, pues se encargan de recoger la información externa que se organizan según un cuadro de significación e importancia, que son diversos para cada individuo. Concibe que el aprendizaje es la consecuencia del modo como la persona aprecia significativamente su ambiente.

Desarrollamos algunas de ellas:

b.1. La teoría de la Gestalt

Para Oviedo (2004), esta teoría tiene por representante a Max Wertheimer (1880-1943) y se desenvuelve en Alemania a partir de 1924. Este psicólogo, define que la cognición debía ser tratada como un todo, sistemático y organizado. Para esta teoría los pensamientos son significaciones tratados como un todo y no simplemente partes asociados de información estímulo-respuesta (E-R).

Para los psicólogos de la Gestalt en el proceso de aprendizaje la experiencia y la percepción son más transcendentales que las respuestas específicas dadas a cada estímulo. La experiencia y la percepción suponen el reflejo de la conducta. Cuando se inicia un aprendizaje la persona dispone de un conjunto de saberes previos, conformado por de actitudes, habilidades, destrezas y expectativas sobre su capacidad de asimilar conocimientos, y

tiene una forma particular de percibir su aprendizaje, distinta de la de otros, lo que demuestra la importancia de las experiencias previas en el éxito del aprendizaje.

Las personas de manera personal, seleccionan y organizan los estímulos que recogen su percepción de acuerdo a sus experiencias que son únicas, por cierto, y no responde a ellos de manera aislada, sino como si fuera un todo. Una persona distingue un objeto, un cuerpo, un sistema o estructura, esto es en alemán, una Gestalt, de lo que deriva la teoría.

La teoría gestáltica tiene por principio la siguiente frase que es muy conocida: "El todo es algo más que suma de sus partes".

Aparte de de Wertheimer, forman parte de esta teoría, Kurt Koffka y Wolfgang Kohler, formando entre ellos la Escuela de Berlín. El aprendizaje, para la Gestald, ocurre por Insight, esto comprende una especie de comprensión repentina a la que se llega de diversos intentos improductivas en busca de una solución.

Supongamos que no encontramos tratando de solucionar un problema matemático y no tenemos la menor idea de resolverla, o en otro caso, en el que buscamos las llaves y no recordamos el dónde lo dejamos. Después de habernos dado por vencidos en el ejercicio matemático o en la búsqueda, de manera repentina encontramos la solución o recordamos donde dejamos las llaves, este fenómeno se llama Insight o aparición repentina de la solución, que demuestra que el aprendizaje concurre como

resultado de una comprensión global de la situación problemática y una percepción de sus elementos más significativos.

Esta comprensión imprevista o aparición inesperada de la solución no está restringida a las personas, Kohler, experimentó sobre la comprensión insight en los animales, por lo que concluyó que en los animales también preexiste la noción del discernimiento, con lo cual se llegó postulados conductistas.

En el trabajo docente, ésta teoría es más sustancial que la teoría del condicionamiento, por cuanto intenta explicar aspectos ligados a la solución de problemas y sobre todo porque trata de entender la totalidad del comportamiento y no sólo la relación estímulo-respuesta.

b.2. La teoría del campo cognitivo

Es una teoría deriva de la teoría de la Gestalt. Sostiene que las personas tienen un espacio vital, para desarrollarse, el cual no es implica que se refiera a un espacio físico, sino este espacio vital es entendido como la totalidad de los hechos lo que determina su comportamiento.

Kurt Lewin es el precursor de esta corriente, afirma con respecto al aprendizaje que éste es el fruto de un cambio en la estructura cognitiva. Para esta teoría las fuerzas del entorno social conllevan al individuo a reaccionar a algunos estímulos y no a otros, y existes diversos individuos que reaccionan de diferente de manera ante el mismo estímulo. Esta influencia obedecerá de las

necesidades, actitudes o expectativas del sujeto condiciones psicológicas de cada uno, también se incluyen el hecho de cómo las fuerzas sociales de su entorno son percibidas por el sujeto. De allí que problemas que corresponden a temas como geografía, historia u otros, pueden ser solucionadas por personas vinculadas a esas áreas, y no por otros, cuyas necesidades, prioridades y experiencias son distintas en ese momento.

c. Las teorías genéticas

Facundo (2008), menciona que esta teoría fue formulada por la Escuela de Ginebra. Su principal representante es Jean Piaget (1896-1980), que, a largo de toda su vida, realizó el proyecto epistemológico. Buscó con ahínco, estableciendo las expectativas empíricas para proporcionar una explicación biológica del aprendizaje.

Para fundar sus conocimientos epistemológicos Piaget (1979), tomó como soporte a la psicología, que le facilitase los datos sobre el proceso del conocimiento, para este autor la epistemología, consiste en pasar de un estado de conocimiento ínfimo a conocimientos más avanzados.

El interés de la Psicología Genética de Piaget ya no es ¿qué es el conocimiento? o ¿qué conocemos?, sino ¿cómo conocemos?, ¿cómo es el origen del conocimiento?, ¿cómo se incrementa el conocimiento?

Piaget (1962), divide el desarrollo cognitivo en periodos:

- **Período sensoriomotor o sensorio-motriz**

Esta etapa del niño comprende desde los 0 hasta los 2 años. En este estadio el niño usa sus sentidos como el oído, la vista y las habilidades motrices incipientes para conocer y comprender el mundo que le circunda. Los niños cimentan el entendimiento de su mundo mediante la relación de sus experiencias sensoriales (como la audición, la visión y el tacto) con las acciones motrices. Establecen el uso cada vez mejor de funciones cognitivas como la memoria y el pensamiento. Se apropian de la imitación para ampliar su repertorio conductual.

- **Estadio preoperatorio o preoperacional**

Este estadio tiene lugar aproximadamente en el niño de entre dos y siete años de edad.

Esta etapa está el niño es un egocéntrico total, las frases que suelen escucharse son el mí, mío y yo. Piaget afirma que, en esta etapa, los niños aún muestran aspectos inmaduros.

Son características de este estadio: el juego simbólico, la centración, la intuición, el egocentrismo, incapacidad de conservar propiedades.

La etapa preoperacional inicia cuando el niño comienza a aprender a hablar a los dos años y se prolonga hasta la edad de siete años. Durante la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo, Piaget notó que los niños no comprenden la lógica concreta y no pueden manipular mentalmente la información. El incremento del juego en los niños y pretender se presenta en esta etapa. Sin embargo, los niños aún tienen problemas para ver las cosas desde diferentes puntos de vista.

La etapa preoperacional es dispersa y lógicamente inadecuada para considerar operaciones mentales. Los niños son capaces de formar conceptos estables, así como creencias mágicas; sin embargo, siguen sin ser capaces de realizar operaciones (tareas que el niño puede hacer mentalmente 'más bien' que físicamente). El pensamiento en esta etapa es aún egocéntrico, lo que significa que el niño tiene dificultad en ver el punto de vista de otros.

- **Estadio de las operaciones concretas**

De 7 a 12 años de edad. Cuando se habla aquí de operaciones se hace referencia a las operaciones lógicas usadas para la resolución de problemas. El niño en esta fase o estadio ya no solo usa el símbolo, es capaz de usar los símbolos de un modo lógico y, a través de la capacidad de conservar, llegar a generalizaciones atinadas. Alrededor de los 6/7 años el niño adquiere la capacidad intelectual de conservar cantidades numéricas: longitudes y volúmenes líquidos. Aquí por 'conservación' se entiende la capacidad de comprender que la cantidad se mantiene igual, aunque se varíe su forma. Antes, en el estadio preoperativo por ejemplo, el niño ha estado convencido de que la cantidad de un litro de agua contenido en una botella alta y larga es mayor que la del mismo litro de agua trasegado a una botella baja y ancha (aquí existe un contacto con la teoría de la Psicología de la Gestalt). En cambio, un niño que ha accedido al estadio de las operaciones concretas está intelectualmente capacitado para

comprender que la cantidad es la misma (por ejemplo, un litro de agua) en recipientes de muy diversas formas.

Alrededor de los 7/8 años el niño desarrolla la capacidad de conservar los materiales. Por ejemplo: tomando una bola de arcilla y manipulándola para hacer varias bolillas el niño ya es consciente de que reuniendo todas las bolillas la cantidad de arcilla será prácticamente la bola original. A la capacidad recién mencionada se le llama reversibilidad.

Alrededor de los 9/10 años el niño ha accedido al último paso en la noción de conservación: la conservación de superficies. Por ejemplo, puesto frente a cuadrados de papel se puede dar cuenta que reúnen la misma superficie, aunque estén esos cuadrados amontonados, aunque estén dispersos.

- **Estadio de las operaciones formales**

Desde los 12 en adelante (toda la vida adulta).

El sujeto que aún se encuentra en el estadio de las operaciones concretas tiene dificultad en aplicar sus conocimientos o habilidades, adquiridos en situaciones concretas, a situaciones abstractas. Si un adulto le dice "no te burles de él porque es gordo. ¿qué dirías si te sucediera a ti?", la respuesta del sujeto en el estadio de las operaciones concretas sería: YO no soy gordo. Debido a la incapacidad de considerar a nivel de pensamiento dos variables a la vez, o por el hecho de no haber accedido a la noción de conservación, antes del

estadio de las operaciones formales un sujeto podría, por ejemplo, pensar que, tras ordenar su maleta, esta pesará menos porque tiene más espacio libre.

De acuerdo con esta teoría, desde los 12 años en adelante el cerebro humano estaría potencialmente capacitado para las funciones cognitivas realmente abstractas, puesto que ya estarían afianzadas todas las nociones de conservación, existiría la capacidad para resolver problemas manejando varias variables, la reversibilidad del pensamiento ya se puede manejar en forma simultánea y se podría así acceder al razonamiento hipotético deductivo. A este conjunto de características del pensamiento adulto Piaget las llamó «estadio de las operaciones formales».

d. El enfoque histórico-cultural

Según Orrú (2012), el enfoque histórico-cultural fue formulado por el psicólogo soviético Lev Vigotsky (1896-1934). El 6 de enero de 1924, ante el auditorium del III Congreso Panruso de Psiconeurología, sustentó su ponencia Los métodos de la investigación reflexológica y psicológica abriendo con ella una nueva etapa en la psicología de la URSS. Al morir en 1934 de tuberculosis, en tan solo diez años habrá logrado modificar una parte importantísima de la psicología soviética. Vigotsky, retoma la distinción clásica entre funciones psicológicas elementales y funciones psicológicas superiores para establecer la diferenciación entre la conducta animal y la conducta humana. Según este psicólogo la conducta animal está constituida por reflejos

incondicionales y reflejos condicionados de manera que puede ser entendida como experiencia heredada más experiencia heredada multiplicada por la experiencia personal. En el caso de la conducta humana, la experiencia heredada de los humanos no es sólo fisiológica como sucede en el mundo de los animales, a ella se agrega la experiencia acumulada social e históricamente por la especie, adquirida progresivamente a lo largo de la vida individual.

En consecuencia, en la conducta humana deben destacarse un componente histórico y un componente cultural inexistentes en la conducta animal.

Para Vigotsky el desarrollo humano solo podía entenderse como síntesis producida por la influencia de dos órdenes genéticas diferentes: la maduración orgánica y la historia cultural.

Estaría, por una parte, la evolución biológica de la especie (que se expresa y refleja en el proceso ontogénico de maduración hasta desembocar en la aparición del homo sapiens; por otra parte, el proceso de desarrollo histórico, de evolución cultural, desde el hombre primitivo, que incidirá directamente a través de la relación con las personas que lo rodean, en el desarrollo psicológico de cada niño.

Con respecto al aprendizaje Vigotsky señala que este es un proceso social que ocurre en el individuo como una forma de integrarse a su medio y a su historia. "El aprendizaje -dice textualmente- es un proceso necesario y universal en el desarrollo de las funciones psicológicas y específicamente humanas y organizadas culturalmente.

El aprendizaje es un proceso social, no privado o individualista, por lo tanto, tiene que anteceder al desarrollo, para que el desarrollo continúe.

Para posibilitar un trabajo eficaz del docente en el aula, Vigotsky propone el concepto de "Zona de Desarrollo Próximo". Esto es entendido como la distancia entre el nivel de desarrollo real o capacidad de rendimiento escolar y el nivel de desarrollo potencial o nivel más alto de rendimiento que puede alcanzar en mejores condiciones de aprendizaje.

De acuerdo con esto del concepto de Zona de Desarrollo Próximo se desprenden dos postulados

- a. Los procesos psicológicos avanzados ocurren en dos planos, primero en el interpsicológico (entre personas) y posteriormente en el intrapsicológico (en uno mismo), y
- b. Trabajar con los demás es más productivo que trabajar aisladamente.

Por último, en el enfoque vigotskiano es fundamental entender el aprendizaje no sólo como proceso social, sino como actividad que orienta las acciones cognitivas y que direcciona el desarrollo psicológico. A través del aprendizaje se hace posible que se despierten o desarrollen determinados procesos superiores que posibilitan el surgimiento de nuevas capacidades para responder a las exigencias del medio y de la cultura.

e. El enfoque cognitivo

Para Facundo (2008), constituye una corriente psicológica que privilegia los procesos internos como el pensamiento, la memoria, la percepción, la tensión en la formación de la actividad mental y la formación del conocimiento. Desde la perspectiva del cognitivismo el aprendizaje estudia la actividad mental humana y su producto: el conocimiento.

El aprendizaje es abordado como un proceso interno, alude de manera específica a los cambios Internos que se producen en el procesamiento de la información externa.

El hombre en su relación con el medio procesa la información que tiene de él, la reproduce en sus estructuras cognoscitivas, las almacena en la memoria y elabora planes y estrategias para solucionar los problemas. De este modo la información es procesada en la mente humana y luego deviene en producto: el conocimiento. A este acto el cognitivismo denomina procesamiento de la información.

John Dewey, quien elaboró inicialmente la teoría cognitiva concibe el aprendizaje, como una solución de problemas. Es a) través de la solución de problemas de la vida cotidiana que los sujetos se ajustan al ambiente. Por eso es que este paradigma formula que en la escuela se debe desarrollar los procesos de pensamiento del alumno y mejorar su capacidad para resolver problemas cotidianos.

Con respecto al pensamiento científico estableció seis pasos característicos:

- Ser consciente de un problema. Es decir que el individuo asuma el problema como una necesidad propia de manera que lo motive a su solución.
- Esclarecimiento del problema. Paso en el que el individuo recolecta datos e informaciones del problema y que le permite establecer la mejor forma de atacar el problema.
- Determinación de las hipótesis. Es la elaboración de uno o más supuestos que da solución al problema y surge a partir de una reflexión de los datos recogidos sobre el problema.
- Selección de las hipótesis más probables. Es la fase en la que se confrontan los supuestos o hipótesis con lo que ya se conoce como verdadero sobre el problema. De un conjunto de hipótesis el individuo descarta los que no solucionan el problema y se queda con la más probable.
- Verificación de la hipótesis. Es el momento de la prueba de la hipótesis asumida como la más probable. Esto se hace en la práctica y si no resiste la verificación se formula una nueva hipótesis y se vuelve a redefinir el problema.
- La Generalización. Consiste en utilizar una solución aplicada a un caso semejante para contribuir a formular hipótesis más adecuadas. Una adecuada generalización supone saber transferir soluciones de una situación a otra.

El cognitivismo ha aprovechado la invención de la computadora para estudiar los procesos internos humanos. Tomando como referente la máquina activada por un programa denominado inteligencia artificial, trata de simular los procesos que dan origen al conocimiento.

Entre los aportes del cognitivismo se encuentran los conceptos de: mapas cognitivos, estrategias cognitivas, metacognición, etc. que son de uso contemporáneo y que han sido asimilados por el constructivismo.

Las estrategias cognitivas son definidas como el conjunto de operaciones y procedimientos que el estudiante utiliza para obtener, retener y evocar diferentes tipos y ejecución de conocimientos. En tanto que las estrategias de aprendizaje son actividades y operaciones mentales cuyo propósito es influir en el proceso de codificación de la información. Ambos sin embargo están estrechamente vinculados e interactúan con el contenido del aprendizaje

Por último, podemos decir que la Psicología Cognitiva es un hervidero de teorías de corto alcance que es difícil subsumir en un cuadro sencillo, solo añadiremos que el mismo puede reducirse a cuatro grandes direcciones: 1) procesamiento de información, 2) el conexionismo, 3) el constructivismo epistemológico de Piaget, 4) el transaccionalismo culturalista.

f. El constructivismo

Para Tünnermann (2011), el constructivismo es un paradigma que integra un conjunto de teorías psicológicas y pedagógicas. Estas teorías coinciden en reconocer que el objetivo principal del proceso educativo es el desarrollo humano, sobre el cual deben incidir los contenidos educativos.

Para la concepción constructivista el aprendizaje es un proceso interno inobservable en lo inmediato, que compromete toda la actividad cognitiva del sujeto y cuyo objetivo es construir un significado.

Se llama Constructivismo al proceso y resultado de la práctica educativa, en el sentido de que los nuevos aprendizajes se incardinan y estructuran sobre los anteriores de una forma activa y potencialmente creadora y no meramente acumulativa. El proceso es interactivo entre todos los elementos y variables que intervienen en el mismo y aprendizaje.

Pretende explicar la calidad del aprendizaje es pues, una representación de contenidos de conocimientos, que se integran a otros ya establecidos en la mente del sujeto y construyen otros nuevos, mediante la modificación, enriquecimiento o diversificación, dentro de esquemas que elaboran un sentido y significado a lo aprendido.

Para el constructivismo el aprendizaje no parte de cero, ya existe en la mente del sujeto, en tanto contenido y representación, y es producto de las experiencias y conocimientos anteriores.

El aprendizaje opera mediante la estimulación de tres elementos: la disposición o capacidad para atender las demandas de ciertas tareas, la actividad instrumental, o recursos que utilizan en el acto de aprendizaje, y los conocimientos previos, es decir los contenidos que actualizan el aprendizaje cuando se adquieren nuevos contenidos.

De la forma como se relacionen estos tres elementos se determinan la construcción del nuevo significado.

Hemos indicado anteriormente que la corriente constructivista no es una teoría homogénea, sus fuentes son variadas, sin embargo, las diversas teorías constructivistas comparten principios constructivistas que inciden en señalar que el descubrimiento y el aprendizaje humano son fundamentalmente el resultado de un proceso de construcción. Lo que convierte en persona al hombre son las construcciones de la que es capaz realizar. Los conjuntos de teorías constructivistas proporcionan a menudo, explicaciones e incluso descripciones distintas y son contrapuestas sobre los procesos de construcción, Coll (1991), sobre el particular agrega además que son teorías parciales que prestan atención a determinados aspectos o factores del desarrollo y del aprendizaje en detrimento de otros. Por citar únicamente algunos ejemplos ampliamente conocidos, las explicaciones del desarrollo y del aprendizaje de Wallon, Piaget, Vigotsky, Ausubel, Bruner y de buena parte de las teorías del procesamiento de la información pueden ser calificadas, en muchos aspectos, como constructivistas, sin embargo, discrepan entre sí en no pocos puntos y ninguna de ellas

proporciona por sí sola, a mi juicio, una visión integrada del desarrollo y del aprendizaje humano suficientemente satisfactoria.

El constructivismo, surgió pues, como una alternativa al conductismo que consideraba a la mente como una caja negra e inaccesible y que no debían estudiar los mecanismos de la mente. Sin embargo, su estado actual y sus aportes al estudio de los procesos mentales del aprendizaje es la expresión de un momento actual de la psicología en la que se confrontan, como parte de su desarrollo científico, múltiples paradigmas.

Entre los postulados básicos del constructivismo se pueden señalar:

- El conocimiento se construye a través de un proceso activo del sujeto.
- Los resultados del proceso de construcción son construcciones mentales que adquieren la forma de esquemas de acción (lo que sabemos hacer) y conceptos (lo que sabemos sobre el mundo).
- Los conocimientos adquiridos no se almacenan cuantitativamente. Se elaboran redes conceptuales que se incrementan en la medida en que se construyen más nexos entre los conocimientos adquiridos.

En la actualidad el constructivismo tiene varias fuentes y direcciones, las que siguiendo a Coll, presentamos a continuación:

- La Teoría Genética de Jean Piaget y sus colaboradores de la escuela de Ginebra.

- La Teoría del Origen Sociocultural de los procesos psicológicos superiores de L.S. Vigotsky
- La Psicología cultural enunciada por Michael Cole y sus colaboradores.
- La Teoría del Aprendizaje Significativo del profesor Ausubel y la Prolongación en la Teoría de la Asimilación.
- La Teoría de los Esquemas desarrollados por autores como Anderson, Norman y otros

El aprendizaje musical tiene 03 dimensiones que se presentan a continuación:

a. Cognición auditiva

Comprende la capacidad de procesar mentalmente el entorno acústico y los acontecimientos musicales.

- **Sonido:** Es una vibración que se propaga en un medio elástico (sólido, líquido o gaseoso), generalmente el aire. Otra definición para el sonido podría ser: es la sensación producida en el oído por la vibración de las partículas que se desplazan (en forma de onda sonora) a través de un medio elástico que las propaga.
- **Ritmo:** La educación del sentido rítmico es una parte importante de la educación corporal, ya que propicia a los niños una formación del sistema nervioso; un sistema nervioso que no ha logrado aún su plena madurez por lo que las actividades

rítmicas mejoran la coordinación muscular, el equilibrio perceptivo-motoras, y como no, les ayudan a conocer sus posibilidades y limitaciones. Cañete (2009)

- **Compás:** El compás es la entidad métrica musical compuesta por varias unidades de tiempo (figuras musicales) que se organizan en grupos, en los que se da una contraposición entre partes acentuadas y átonas.¹ Los compases se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios. En función del número de tiempos que los forman surgen los compases binarios, ternarios y cuaternarios. Por otra parte, en función de la subdivisión binaria o ternaria de cada pulso aparecen los compases simples (o compases de subdivisión binaria) en contraposición a los compases compuestos (o compases de subdivisión ternaria).

b. Cognición en la ejecución musical

Comprende la capacidad de emitir música hacia el entorno mediante la voz o los instrumentos.

- **Vocalización:** La vocalización es la articulación correcta y clara de los sonidos de una lengua para hacerla inteligible. Con una buena vocalización articulamos y pronunciamos distintamente todas las consonantes y vocales de manera clara, utilizando nuestros músculos y las cuerdas vocales. Un error común que tienen los actores es no vocalizar correctamente

cuando tienen que susurrar. Para que esto no ocurra no se deberá dejar de lado la proyección de la voz, ni descuidar los músculos que intervienen en el habla. Si quieres mejorar tu vocalización, un ejercicio muy típico consiste en leer un texto durante 5 minutos colocándose un lápiz atravesado entre los dientes.

- **Dicción**

La dicción es la manera de hablar de una persona, considerada como buena mala únicamente por el acertado o desacertado empleo de las palabras y construcciones.

En música, implica la buena vocalización de las palabras para que el mensaje se entienda de manera pertinente.

- **Entonación**

La entonación es la variación de la altura tonal de la voz con que se pronuncia un enunciado. El tono o, en términos acústicos, la frecuencia fundamental, F_0 , se corresponde articulatoriamente con la frecuencia de vibración de los pliegues vocales (en las consonantes sordas no se produce vibración, por tanto, realmente no existe tono del sonido, aunque el oyente es capaz de reconstruir esos huecos de sonoridad).

- **Canto**

El canto es la emisión controlada de sonidos del aparato fonador humano (voz), siguiendo una composición musical. El canto también ocupa un lugar importantísimo dentro de la música

porque es el único medio musical que puede integrar texto a la línea musical.

Hay diferentes técnicas de canto que se aplican según el estilo musical en que se canta. En ópera, cuya base proviene del lema "recitar cantando", se aplica la técnica del canto lírico (el bel canto se refiere al estilo romántico propio de la ópera italiana del 1800-1900), mientras que en el canto popular la pauta es lograr un sonido semejante al de la voz hablada.

- **Interpretación**

La interpretación musical es el arte de ejecutar en un instrumento o de canalizar la voz, conjugando el conocimiento del lenguaje musical, el dominio técnico y sonoro del instrumento y la sensibilidad, expresión y entrega del intérprete.

c. Cognición compositiva

Comprende la capacidad de creación musical.

- **Interacción compositiva**

La interacción es una acción recíproca entre dos o más objetos, instrumentos, personas o agentes, en la composición musical, implica la influencia musical que recibe todo individuo en sociedad.

- **La expectación melódica en la composición musical**

La noción de expectación musical es un constructo teórico que ha dado lugar a significativos avances en el estudio de la cognición musical. Inicialmente planteado por Meyer (1956), quien lo vincula a la formación de respuestas afectivas por parte del oyente frente a la música.

El autor también señala que la expectación está influenciada por la organización de los patrones rítmicos o métricos, la estructura armónica y las jerarquías tonales correspondientes, y por la estructura melódica y el tamaño de los intervalos melódicos.

III. HIPÓTESIS

3.1 Hipótesis general

Existe una efectividad altamente significativa de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Lihuari” Huánuco-2017

3.2 Hipótesis específicas

A. Existe una efectividad altamente significativa de procesos auditivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Lihuari” Huánuco-2017.

B. Existe una efectividad altamente significativa de los procesos cognitivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del

cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Lihuari” Huánuco-2017.

- C. Existe una efectividad altamente significativa de los procesos interpersonales para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Lihuari” Huánuco-2017.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

Los diseños son estructuras organizadas que adopta el investigador para relacionar y controlar las variables en un proceso exploratorio, en esta presente investigación se utilizará el presente diseño:

Se empleó el diseño de experimental en su variante preexperimento. Sánchez y Reyes (2002), Su esquema es:

O1 --- X ---- O2

Dónde:

- O₁ : Observación del Grupo experimental en la preprueba
X : Aplicación de los juegos didácticos
O₂ : Observación del Grupo experimental en el postprueba

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población comprendió de 139 niños de 06 secciones del nivel primaria de la IE “San Juan de Lihuari” Huánuco - 2017

Tabla N° 03. Alumnos matriculados en las diversas secciones de la IE “San Juan de Lihuari” Huánuco - 2017

Sección	H	M	TOTAL
Primero	08	13	21
Segundo	14	9	23
Tercero	11	13	24
Cuarto	6	15	21
Quinto	9	14	23
Sexto	14	13	27
TOTAL			139

Fuente: Nómina de matrícula 2017

Elaboración: El tesista

4.2.2. Muestra

Se usó el tipo de muestreo no probabilístico, es decir se escogió según el criterio del investigador, se llama así cuando no todos los miembros de la población, tienen la misma probabilidad de ser seleccionados para la muestra, se dice que se está empleando un muestreo no probabilístico, (Yarlequé y Vila, 2005)

La muestra comprendió de 21 niños del cuarto grado de la I.E. “San Juan de Lihuari”, esta fue denominada grupo experimental.

Tabla N° 04. Alumnos matriculados en el cuarto grado de la I.E. “San Juan de Lihuari”

Huánuco

	Grado	Varones	Mujeres	TOTAL
Grupo Experimental	Cuarto (único)	08	13	21

Fuente: Nómina de matrícula 2017

Elaboración: El Tesista

4.3. Definición y Operacionalización de variables

4.3.1. Variable independiente: Juegos didácticos:

Los juegos didácticos son elementos que se utilizan como estrategia pedagógica para cualquier nivel de enseñanza educativa, siendo fuente para el docente al momento de transmitir conocimientos. De ese modo, los juegos didácticos son utilizados constantemente a lo largo de la enseñanza, diseñados para ser utilizados en actividades de capacitación, talleres, aulas, aplicando estrategias para resolver desafíos que se presentan en la etapa de educación escolar estando familiarizados con el juego. Winnicott (1999)

4.3.2. Variable dependiente: Aprendizaje musical

Para Rusinek (2004), el aprendizaje musical es un proceso sumamente complejo, que exige el desarrollo de habilidades específicas: auditivas, de ejecución y de creación en tiempo real o diferido. A la vez, se apoya en la asimilación de contenidos, conceptos, hechos, proposiciones, sistemas teóricos, y el fomento de actitudes propios de casada praxis musical.

4.3.3. Operacionalización de variables

SISTEMA DE VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	Instrumento
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos didácticos	Procesos auditivos	<ul style="list-style-type: none">• Presta atención a los cambios de tono y de voz del juego didáctico.• Escucha y entona canciones con sonidos indeterminados• Escucha y nombra palabras en base la línea melódica• Escucha e interpreta los diversos juegos didácticos de manera pertinente.	Lista de cotejo

	<p>Procesos cognitivos</p> <p>Procesos interpersonales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa verbalmente en la entonación de las canciones • Procesa mentalmente las canciones. • Asimila las canciones con facilidad. • Reconoce el ritmo de la melodía • Continúa con la línea melódica de una canción. • Interactúa con sus compañeros en la coreografía y el canto en las presentaciones de la IE • Demuestra capacidad de organización y liderazgo • Se integra y participa en grupo demostrando seguridad ritmo y compás. • Se desenvuelve con seguridad y de forma libre. 	
<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Aprendizaje musical</p>	<p>Cognición auditiva</p> <p>Cognición en la ejecución musical</p> <p>Cognición compositiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los sonidos agudos y graves con vocales • Procesa mentalmente el entorno acústico. • Reconoce los acontecimientos musicales de su entorno • Pronuncia palabras trabadas • Memoriza los movimientos y desplazamientos • Memoriza e interpreta las canciones • Modifica un juego rítmico de animación musical • Crea un juego rítmico de animación musical • Explica el contenido del juego rítmico. 	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas:

Para realizar una correcta evaluación a los estudiantes y de ésta manera poder dar mayor confiabilidad a los resultados se utilizó la siguiente técnica.

a. Observación sistemática

Es un elemento fundamental de nuestra la investigación a realizada en el presente estudio; en ella nos apoyamos para obtener el mayor número de datos. La clase de observación a realizar es la observación científica, debido a nuestra intencionalidad: observar rigurosamente con la finalidad de observar con objetivos claros, definidos y precisos: como investigador sabemos qué es lo que deseamos observar y para qué queremos hacerlo, el cual implica que preparar cuidadosamente la observación.

4.4.2. Instrumento

El soporte físico del recojo de información relevante al estudio será una lista de ítems por estudiante donde se verificarán y constará las observaciones realizadas a los niños y niñas del grupo sobre las evidencias en los productos, procesos y actividades sobre el aprendizaje de las nociones de espacio que se aplicará antes y después del experimento respectivamente.

a. Lista de cotejo.

Consiste en un listado de aspectos a evaluar o recoger información (contenidos, capacidades, habilidades, conductas, etc.), al lado de los cuales se puede calificar ("O" visto bueno, o por ejemplo, una "X" si la conducta no es lograda) un puntaje, una nota o un concepto (Nunca, a veces, casi siempre y siempre).

Es entendido básicamente como un instrumento de verificación. Es decir, actúa como un mecanismo de revisión durante una investigación o el proceso de enseñanza-aprendizaje de ciertos indicadores o ítems prefijados y la revisión de su logro o de la ausencia del mismo.

Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de recisión o de profundidad.

También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida como el nuestro.

Tabla N° 05. Técnicas e instrumentos de investigación

TÉCNICAS	INSTRUMENTO	DEFINICIÓN
Fichaje	Fichas bibliográficas, hemerográficas, resumen, y comentario.	Las fichas permiten la provisión de información de una fuente.
Observación	Lista de cotejo	Recaba datos en condiciones relativamente controladas por el investigador, con 4 indicadores: nunca, a veces, casi siempre y siempre
Estadística descriptiva	Gráficas de barras.	Comprende el análisis de datos cuantitativos.

Técnicas	Fotografías, videos,	Las fotografías permiten visualizar una determinada actividad; las diapositivas sirven para ponencias o exposiciones magistrales.
Proyectivas	diapositivas.	

Elaboración: El Tesista

4.5. Plan de análisis

En la administración de las listas de cotejo se procederá a calificarlas, seguidamente se registrará la información recogida y se codificará según las características del estudio. Para el procesamiento de datos sobre la organización y presentación se realizó a través de la Hoja de Cálculo Excel versión 2016 como las distribuciones de frecuencias, gráficas de barras y los cálculos se utilizará el programa estadístico SPSS versión 22, para entorno windows.

Para la prueba de hipótesis se procedió a aplicar la prueba T de Student, por tener un segmento muestral $< a 30$

4.6. MATRIZ DE CONSISTENCIA

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE MUSICAL EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. “SAN JUAN DE LLIHUARI” HUÁNUCO -2017.

Problema	Objetivos de la Investigación	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p>General</p> <p>¿Cuál es la efectividad de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado del cuarto grado de la I.E. “San Juan de Llihuari”, Huánuco-2017?</p>	<p>General</p> <p>Determinar la efectividad los juegos didácticos para la mejora del aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari”, Huánuco-2017</p>	<p>General</p> <p>Existe una efectividad altamente significativa de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari” Huánuco-2017</p>	<p>Independiente</p> <p>Juego didáctico</p>	<p>Procesos auditivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presta atención a los cambios de tono y de voz del juego didáctico. • Escucha y entona canciones con sonidos indeterminados • Escucha y nombra palabras en base la línea melódica • Escucha e interpreta los diversos juegos didácticos de manera pertinente. • Interactúa verbalmente en la entonación de las canciones 	<p>Tipo de Investigación:</p> <p>Aplicada</p> <p>Nivel: Aplicativo</p> <p>Diseño:</p> <p>O₁ --- X ---- O₂</p> <p>Dónde:</p> <p>O₁ :Observación del Grupo experimental en la preprueba</p> <p>X : Aplicación de los juegos didácticos.</p> <p>O₂ : Observación del Grupo experimental en el postprueba</p> <p>Técnica:</p> <p>Observación sistemática</p> <p>Instrumento:</p>
				<p>Procesos cognitivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Procesa mentalmente las canciones. • Asimila las canciones con facilidad. • Reconoce el ritmo de la melodía • Continúa con la línea melódica de una canción. 	

<p>Específicos</p> <p>- ¿Cuál es la efectividad de los procesos auditivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de la I.E. “San Juan de Llihuari”, Huánuco-2017?</p> <p>- ¿Cuál es la efectividad de los procesos cognitivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari”, Huánuco-2017?</p> <p>- ¿Cuál es la efectividad de los procesos interpersonales para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari”, Huánuco-2017?</p>	<p>Específicos</p> <p>- Determinar la efectividad de los procesos auditivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari”, Huánuco-2017.</p> <p>- Determinar la efectividad de los procesos cognitivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari”, Huánuco-2017.</p> <p>- Determinar la efectividad de los procesos interpersonales para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari”, Huánuco-2017.</p>	<p>Específicos</p> <p>- Existe una efectividad altamente significativa de procesos auditivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari” Huánuco-2017.</p> <p>- Existe una efectividad altamente significativa de los procesos cognitivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari” Huánuco-2017.</p> <p>- Existe una efectividad altamente significativa de los procesos interpersonales para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari” Huánuco-2017.</p>	<p>Dependiente Aprendizaje musical</p>	<p>Procesos interpersonales</p> <p>Cognición auditiva</p> <p>Cognición en la ejecución musical</p> <p>Cognición compositiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con sus compañeros en la coreografía y el canto en las presentaciones de la IE • Demuestra capacidad de organización y liderazgo • Se integra y participa en grupo demostrando seguridad ritmo y compás. • Se desenvuelve con seguridad y de forma libre. • Reconoce las sonidos agudos y graves con vocales • Procesa mentalmente el entorno acústico. • Reconoce los acontecimientos musicales de su entorno • Pronuncia palabras trabadas • Memoriza los movimientos y desplazamientos • Memoriza e interpreta las canciones • Modifica un juego rítmico de animación musical • Crea un juego rítmico de animación musical • Explica el contenido del juego rítmico. 	<p>Lita de cotejo</p>
--	--	--	---	---	--	-----------------------

4.7. Principios éticos

4.7.1. Respeto por las personas

Se basa en reconocer la capacidad de las personas para tomar sus propias decisiones, es decir, su autonomía. A partir de su autonomía protegen su dignidad y su libertad.

El respeto por las personas que participan en la investigación (mejor “participantes” que “sujetos”, puesto esta segunda denominación supone un desequilibrio) se expresa a través del proceso de consentimiento informado, que se detalla más adelante.

Es importante tener una atención especial a los grupos vulnerables, como pobres, niños, marginados, prisioneros... Estos grupos pueden tomar decisiones empujados por su situación precaria o sus dificultades para salvaguardar su propia dignidad o libertad.

4.7.2. Beneficencia

La beneficencia hace que el investigador sea responsable del bienestar físico, mental y social de los niños que conforman la muestra.

De hecho, la principal responsabilidad del investigador es la protección del participante.

Esta protección es más importante que la búsqueda de nuevo conocimiento o que el interés personal, profesional o científico de la investigación.

Implica no hacer daño o reducir los riesgos que puedan generarse al mínimo, por lo que también se le conoce como principio de no maleficencia.

4.7.3. Justicia

El principio de justicia prohíbe exponer a riesgos a un grupo para beneficiar a otro, pues hay que distribuir de forma equitativa riesgos y beneficios. Así, por ejemplo, cuando la investigación se sufraga con fondos públicos, los beneficios de conocimiento o tecnológicos que se deriven deben estar a disposición de toda la población y no sólo de los grupos privilegiados que puedan permitirse costear el acceso a esos beneficios.

V. Resultados

Este apartado presenta los resultados del proceso de investigación luego de recolectar la información a través de las técnica de la observación sistemática y apoyada en el instrumento lista de cotejo, conformado por treinta (16) ítems, con 4 escalas valorativas: nunca, a veces, casi siempre y siempre, es decir, las respuestas consistieron en una serie de alternativas, entre las cuales se eligió la más conveniente; se procedió a la interpretación y análisis de cada uno de los ítems, para dar cumplimiento al desarrollo de los objetivos diseñados por la investigadora en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. San Juan de Llihuari, Huánuco-2017.

5.1. Resultados

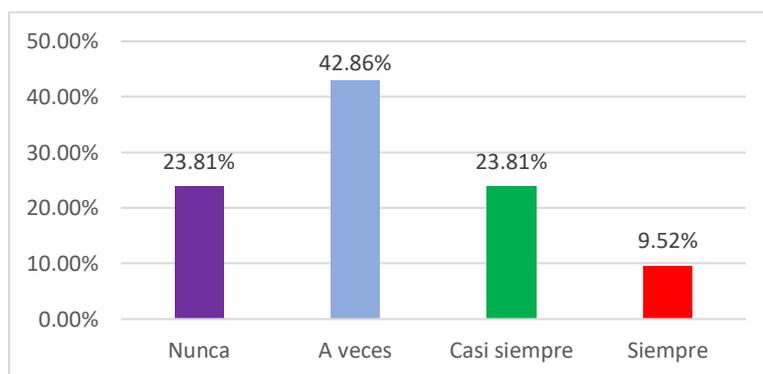
5.1.1. Resultados de la preprueba

Tabla N° 06: Resultados de la Preprueba de la dimensión Procesos Auditivos en presta atención a los cambios de tono y de voz del juego didáctico en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Lihuari, 2017.

Escala	Fi	hi%
Nunca	5	23.81%
A veces	9	42.86%
Casi siempre	5	23.81%
Siempre	2	9.52%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 03



Fuente: Tabla N° 03

Descripción:

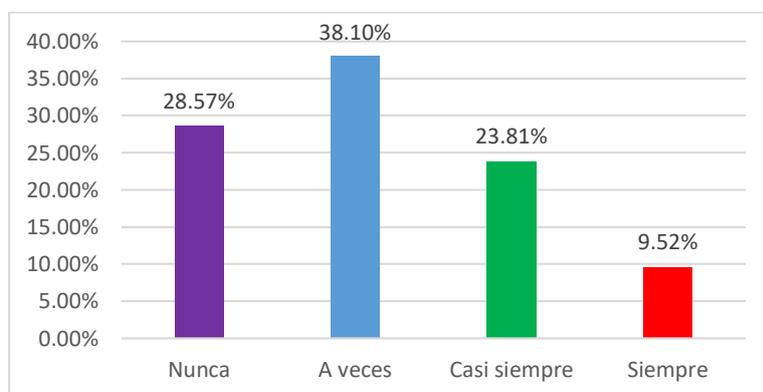
El gráfico N° 03 muestra que existe un 42,86% de estudiantes que prestan atención a los cambios de tono y de voz del juego didáctico en la escala a veces, lo que indica que existen una cantidad considerable con déficit de atención.

Tabla N° 07: Resultados de la Preprueba de la dimensión Procesos Auditivos en escucha e interpreta los diversos juegos didácticos de manera pertinente en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	Fi	hi%
Nunca	6	28.57%
A veces	8	38.10%
Casi siempre	5	23.81%
Siempre	2	9.52%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 04



Fuente: Tabla N° 07

Descripción:

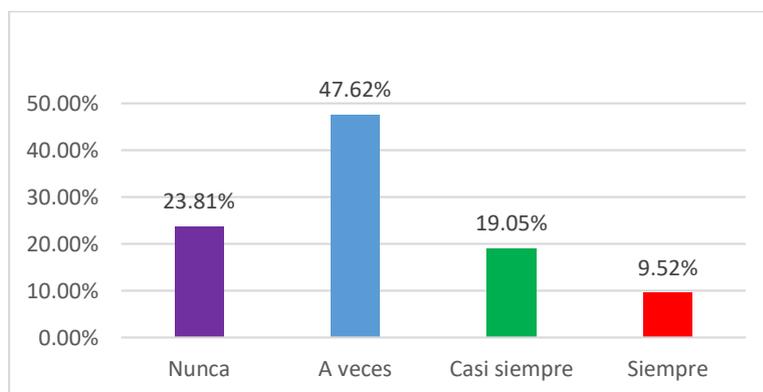
En el gráfico N° 04 se observa que los estudiantes escuchan y tampoco interpretan los diversos juegos didácticos de manera pertinente en un 28.57% en la escala nunca y 38.10% en a veces, comprendiéndose que estos aspectos se deben mejorar.

Tabla N° 08: Resultados de la Preprueba de la dimensión Procesos Auditivos en interactúa verbalmente en la entonación de las canciones en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	Fi	hi%
Nunca	5	23.81%
A veces	10	47.62%
Casi siempre	4	19.05%
Siempre	2	9.52%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 05



Fuente: Tabla N° 08

Descripción:

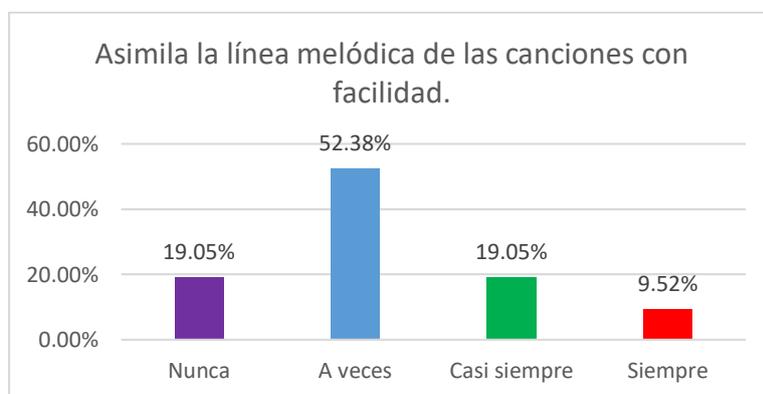
Se observa del gráfico que un 47.62% interactúan verbalmente en la entonación de las canciones, y un 23.81% se ubica en la escala nunca.

Tabla N° 09: Resultados de la Preprueba de la dimensión Procesos cognitivos en asimila la línea melódica de las canciones con facilidad en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	4	19.05%
A veces	11	52.38%
Casi siempre	4	19.05%
Siempre	2	9.52%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 06



Fuente: Tabla N° 09

Descripción:

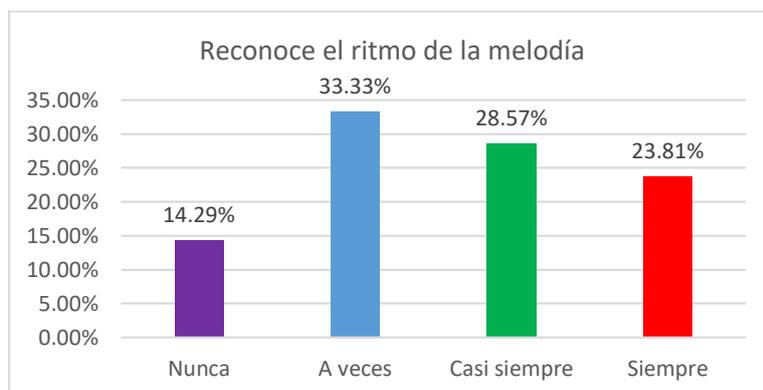
Como podemos observar del gráfico N°06 que un 52.38% se encuentra en la escala a veces en el indicador asimilan la línea melódica de las canciones con facilidad y una minoría de 9.52% logra el indicador en una escala de siempre.

Tabla N° 10: Resultados de la Preprueba de la dimensión Procesos Cognitivo en reconocer el ritmo de la melodía en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Lihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	3	14.29%
A veces	7	33.33%
Casi siempre	6	28.57%
Siempre	5	23.81%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 07



Fuente: Tabla N° 10

Descripción:

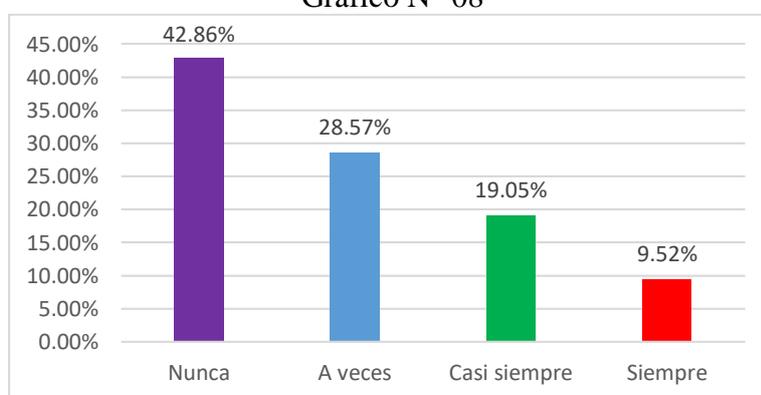
En el grafico N° 7 se muestra que el 33.33% en la escala a veces los niños reconocen el ritmo de la melodía es porque en nuestra región desde niños estamos rodeados de danzas costumbristas.

Tabla N° 11: Resultados de la Preprueba de la dimensión Procesos interpersonales en interactúa con sus compañeros en la coreografía y el canto en las presentaciones de los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Lihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	9	42.86%
A veces	6	28.57%
Casi siempre	4	19.05%
Siempre	2	9.52%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 08



Fuente: Tabla N° 11

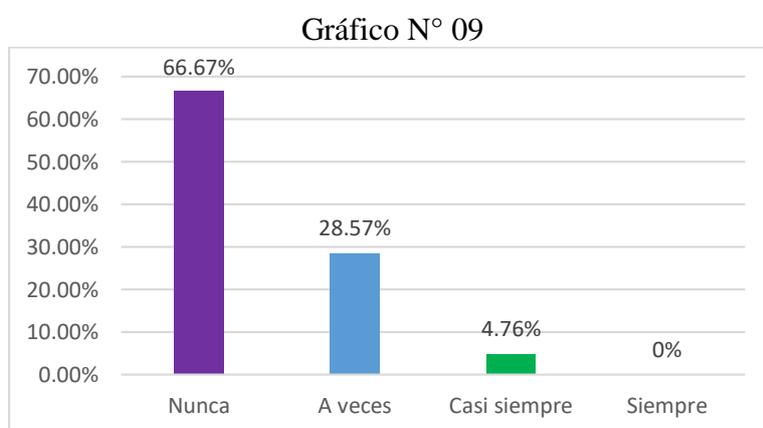
Descripción:

Se observa del siguiente gráfico que el 42.86% en la escala nunca los niños interactúan con sus compañeros en la coreografía y el canto en las presentaciones de su I.E.

Tabla N° 12: Resultados de la Preprueba de la dimensión Procesos Interpersonales en demuestra capacidad de organización y liderazgo en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	Fi	hi%
Nunca	14	66.67%
A veces	6	28.57%
Casi siempre	1	4.76%
Siempre	0	0%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla N° 12

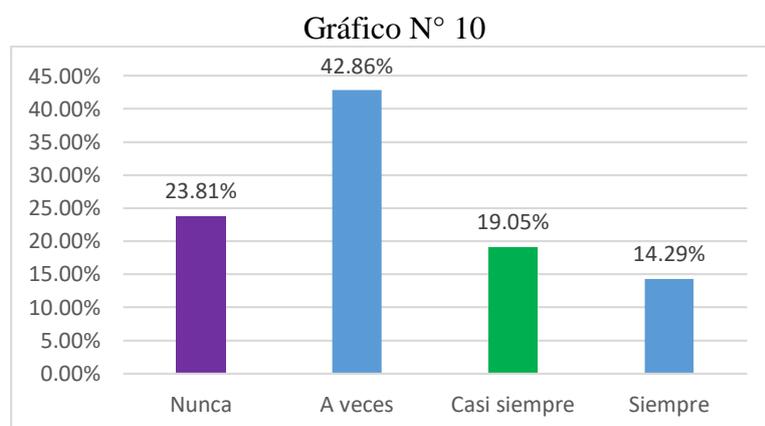
Descripción:

Como se muestra en el gráfico N° 9 en un 66.67% en la escala nunca los niños demuestran su capacidad de organización y liderazgo lo que quiere decir que no tienen un objetivo en común.

Tabla N° 13: Resultados de la Preprueba de la dimensión Procesos interpersonales en, se integra y participa en grupo demostrando seguridad ritmo y compás en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	5	23.81%
A veces	9	42.86%
Casi siempre	4	19.05%
Siempre	3	14.29%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla N° 13

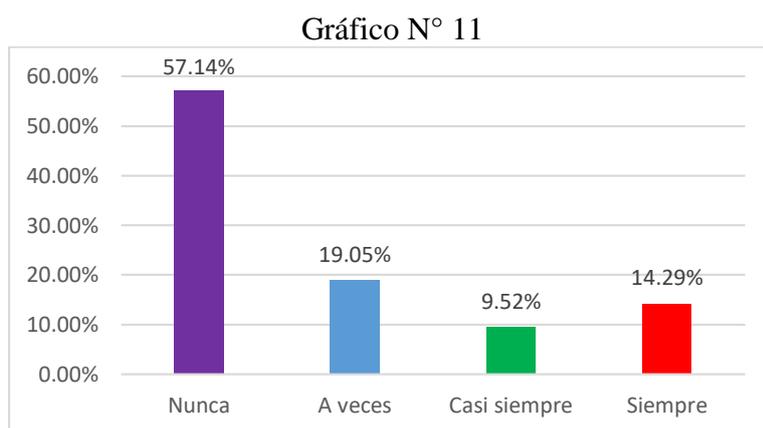
Descripción:

Se observa en el gráfico N° 10 en un 42.86% en la escala a veces y 23.81% en la escala nunca los niños se integran y participan en grupo demostrando seguridad, ritmo y compás esto quiere decir que a los niños les falta aprendizaje musical para expresarse con seguridad.

Tabla N° 14: Resultados de la Preprueba de la dimensión Procesos interpersonales en reconocer los sonidos agudos y graves con vocales en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	12	57.14%
A veces	4	19.05%
Casi siempre	2	9.52%
Siempre	3	14.29%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla N° 14

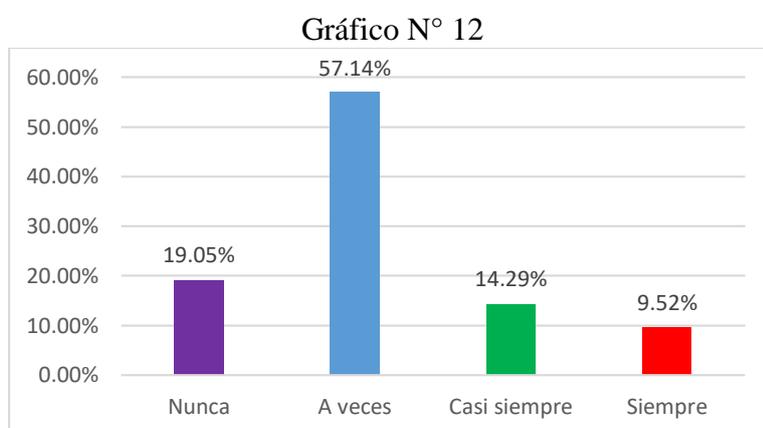
Descripción:

Si observamos en el gráfico N° 11 en un 57.14% en la escala nunca los niños reconocen los sonidos agudos y graves con vocales ya que esto se aprende desde cuarto grado de primaria los niños aun no desarrollaron el aprendizaje.

Tabla N° 15: Resultados de la Preprueba de la dimensión Procesos interpersonales en reconocer los acontecimientos musicales de su entorno en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	4	19.05%
A veces	12	57.14%
Casi siempre	3	14.29%
Siempre	2	9.52%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla N° 15

Descripción:

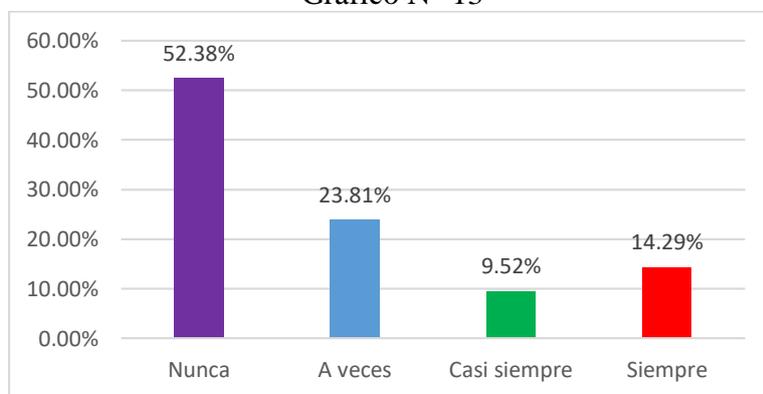
Se muestra en el gráfico N° 12 que en un 57.14% en la escala a veces los niños reconocen los acontecimientos musicales de su entorno, esto se pudo haber dado por que la maestra no ayudo a los niños a desarrollar su aprendizaje musical con juegos didácticos.

Tabla N° 16: Resultados de la Preprueba de la dimensión Cognición en la ejecución musical en pronuncia palabras trabadas en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	Fi	hi%
Nunca	11	52.38%
A veces	5	23.81%
Casi siempre	2	9.52%
Siempre	3	14.29%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 13



Fuente: Tabla N° 16

Descripción:

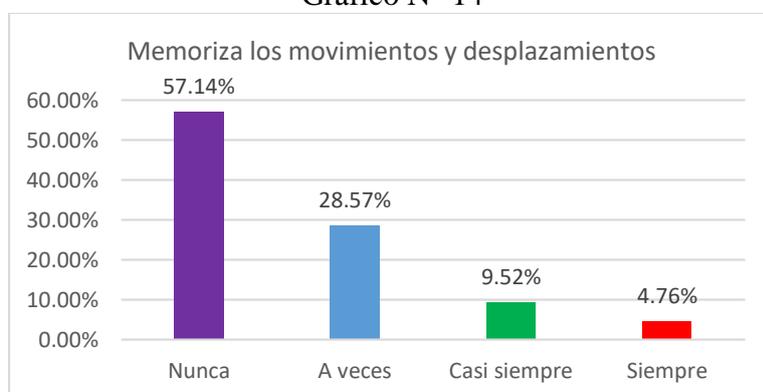
Observamos del gráfico N° 13 que en un 52.38% en la escala nunca los niños pronuncian palabras trabadas, esto a groso modo se debe a dos factores, el primero sería que el niño desde su nacimiento tiene esta dificultad y el segundo porque no obtuvo suficiente apoyo en casa y la escuela para desarrollar esta dificultad.

Tabla N° 17: Resultados de la Preprueba de la dimensión Cognición en la ejecución musical en Memoriza los movimientos y desplazamientos en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Lihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	12	57.14%
A veces	6	28.57%
Casi siempre	2	9.52%
Siempre	1	4.76%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 14



Fuente: Tabla N° 17

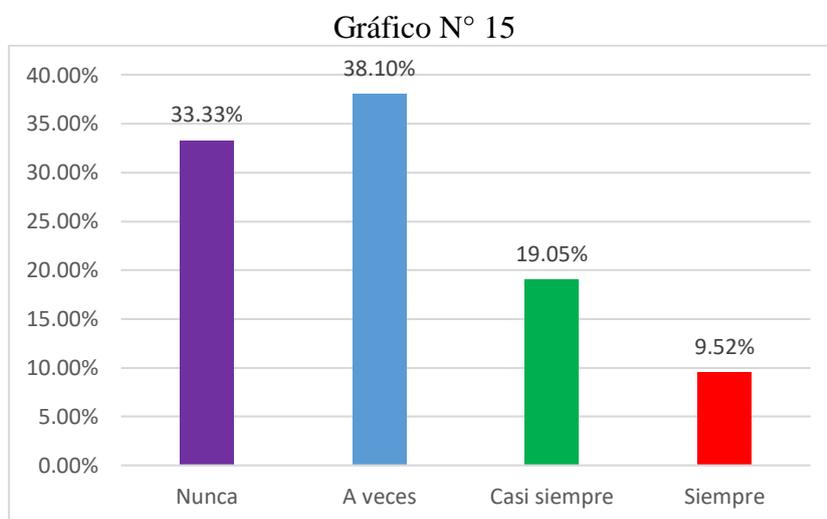
Descripción:

Del siguiente gráfico N° 14 se observa que en un 57.14% en la escala nunca los niños memorizan los movimientos y desplazamientos debido a la falta de práctica y constancia de aprendizaje musical.

Tabla N° 18: Resultados de la Preprueba de la dimensión Cognición en la ejecución musical en memoriza e interpreta las canciones en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	7	33.33%
A veces	8	38.10%
Casi siempre	4	19.05%
Siempre	2	9.52%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla N° 18

Descripción:

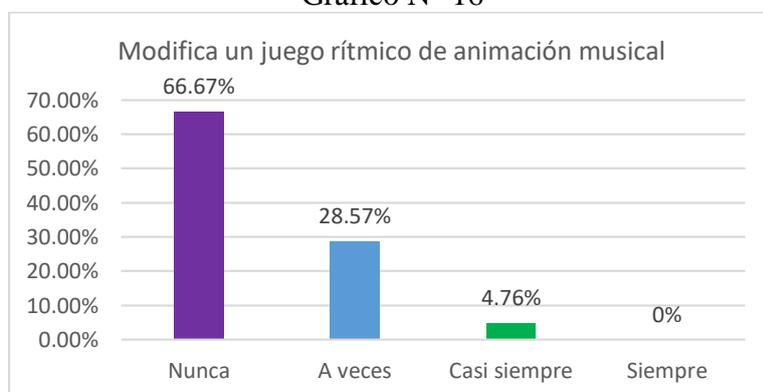
Se observa en el gráfico N° 15 que en un 38.10% en la escala a veces los niños memorizan e interpretan canciones, a causa de no existir ninguna motivación.

Tabla N° 19: Resultados de la Preprueba de la dimensión Cognición compositiva en modifica un juego rítmico de animación musical en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	14	66.67%
A veces	6	28.57%
Casi siempre	1	4.76%
Siempre	0	0%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 16



Fuente: Tabla N° 19

Descripción:

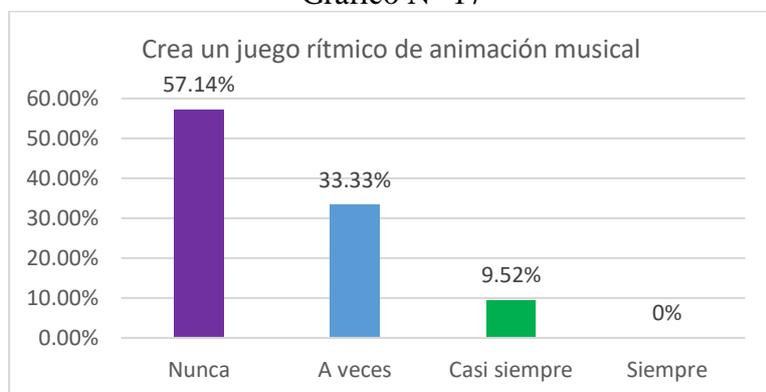
Si observamos del gráfico N° 16 en un 66.67% en la escala nunca los niños modifican un juego rítmico de animación musical debido a la falta expresión musical.

Tabla N° 20: Resultados de la Preprueba de la dimensión Cognición compositiva en crea un juego rítmico de animación musical en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Lihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	12	57.14%
A veces	7	33.33%
Casi siempre	2	9.52%
Siempre	0	0%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 17



Fuente: Tabla N° 20

Descripción:

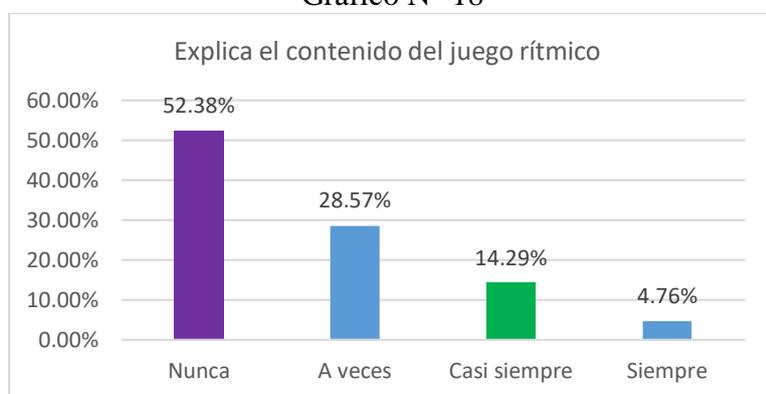
Si observamos en el gráfico N°17 en un 57.14% en la escala nunca los niños crean juegos rítmicos de animación musical, puede ser por la falta de imaginación debido al estrés del niño por mucha tarea encomendada.

Tabla N° 21: Resultados de la Preprueba de la dimensión Cognición compositiva en explica el contenido del juego rítmico en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Lihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	11	52.38%
A veces	6	28.57%
Casi siempre	3	14.29%
Siempre	1	4.76%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 18



Fuente: Tabla N° 21

Descripción:

Del siguiente gráfico N° 18 en un 52.38% en la escala nunca, los niños explican el contenido del juego rítmico esto porque no todos logran conocer e interpretar el juego.

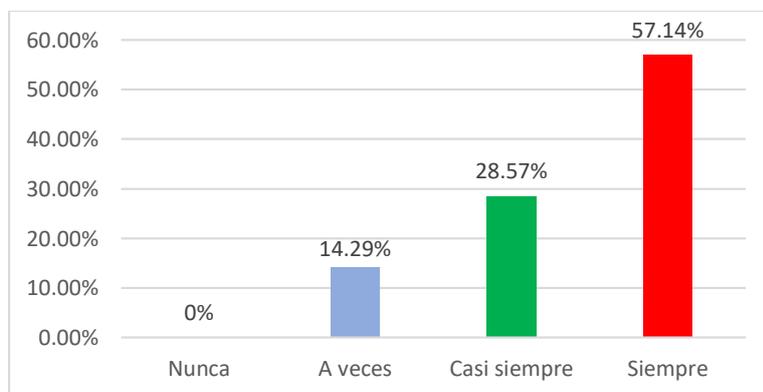
5.1.2. Resultados de la postprueba

Tabla N° 22: Resultados de la Postprueba de la dimensión Procesos Auditivos en presta atención a los cambios de tono y de voz del juego didáctico en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	0	0%
A veces	3	14%
Casi siempre	6	29%
Siempre	12	57.14%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 19



Fuente: Tabla N° 22

Descripción:

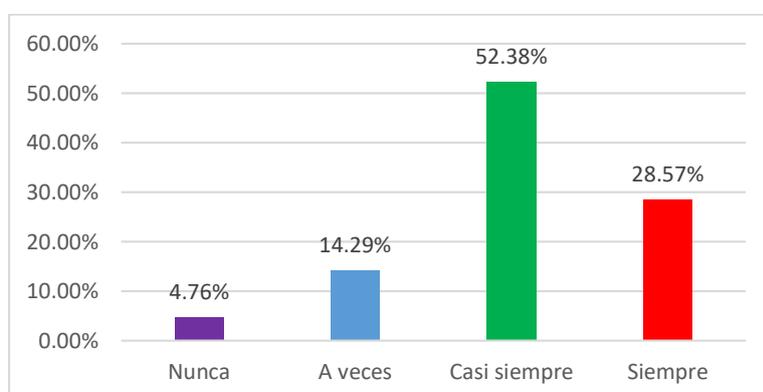
En el gráfico N°19 se logró en un 57.14% en los niños presten atención a los cambios de tono y de voz del juego didáctico lo que nos lleva a entender que si motivamos a los niños desde pequeños con juegos didácticos los ayudará a mejorar su aprendizaje musical.

Tabla N° 23: Resultados de la Postprueba de la dimensión Procesos Auditivos en Escucha e interpreta los diversos juegos didácticos de manera pertinente en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	1	4.76%
A veces	3	14.29%
Casi siempre	11	52.38%
Siempre	6	28.57%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 20



Fuente: Tabla N° 23

Descripción:

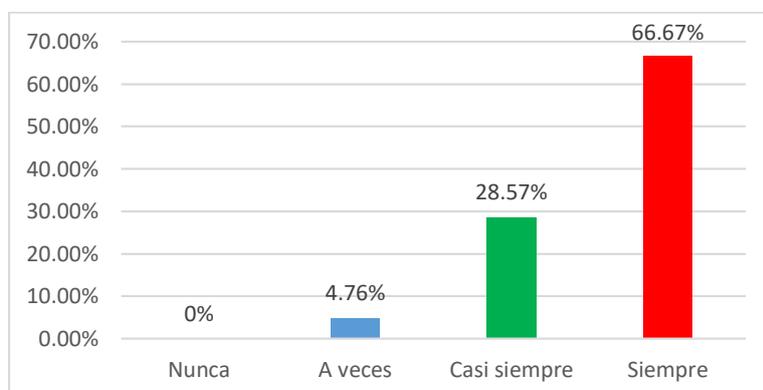
En el gráfico N° 20 en un 52.38% se logró una mejora en la cual ahora los niños escuchan e interpretan los diversos juegos didácticos de manera pertinente esto ayudará mucho a sus nuevos aprendizajes musicales a futuro.

Tabla N° 24: Resultados de la Postprueba de la dimensión Procesos Auditivos en Interactúa verbalmente en la entonación de las canciones en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	0	0%
A veces	1	4.76%
Casi siempre	6	28.57%
Siempre	14	66.67%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 21



Fuente: Tabla N° 24

Descripción:

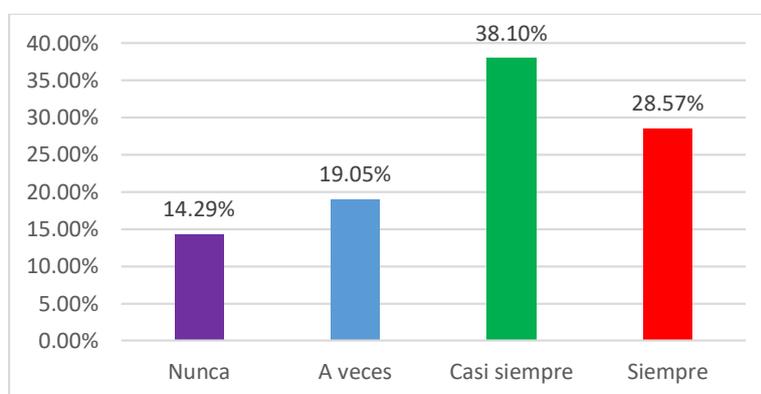
En el siguiente gráfico N° 21 se obtuvo una mejora de 66.67% en la escala siempre los niños ahora interactúan verbalmente en la entonación de las canciones y de ahora en adelante también lo harán en las formaciones de la I.E a la hora de cantar los himnos del Perú.

Tabla N° 25: Resultados de la Postprueba de la dimensión Procesos Cognitivos en asimila la línea melódica de las canciones con facilidad en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	3	14.29%
A veces	4	19.05%
Casi siempre	8	38.10%
Siempre	6	28.57%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 22



Fuente: Tabla N° 25

Descripción:

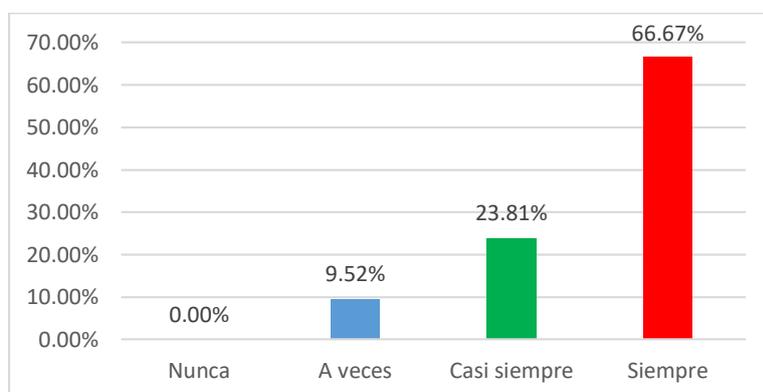
Se observa en el gráfico N° 22 que en un 38.10% los niños mejoraron y ahora asimilan la línea melódica de las canciones con facilidad debido a que están mejorando su aprendizaje musical.

Tabla N° 26: Resultados de la Postprueba de la dimensión Procesos Cognitivos en Reconocer el ritmo de la melodía en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Lihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	0	0%
A veces	2	9.52%
Casi siempre	5	23.81%
Siempre	14	66.67%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 23



Fuente: Tabla N° 26

Descripción:

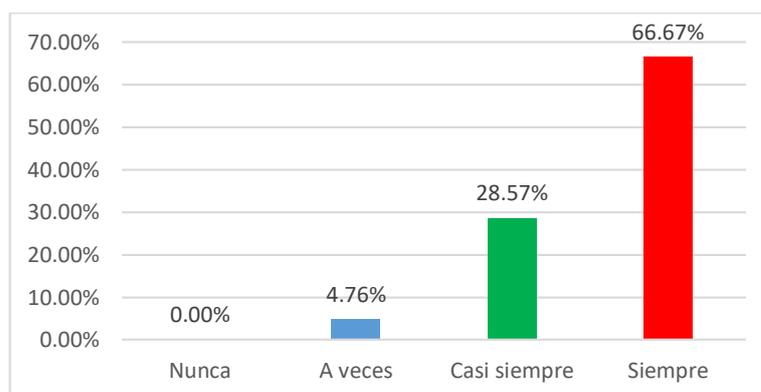
Del siguiente gráfico N° 23 se obtuvo una mejora muy aceptable en un 66.67% por que ahora los niños reconocen el ritmo de la melodía y gracias a ello lograran interpretarlo mejor.

Tabla N° 27: Resultados de la Postprueba de la dimensión Procesos Interpersonales en interactúa con sus compañeros en la coreografía y el canto en las presentaciones en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Lihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	0	0%
A veces	1	4.76%
Casi siempre	6	28.57%
Siempre	14	66.67%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 24



Fuente: Tabla N° 27

Descripción:

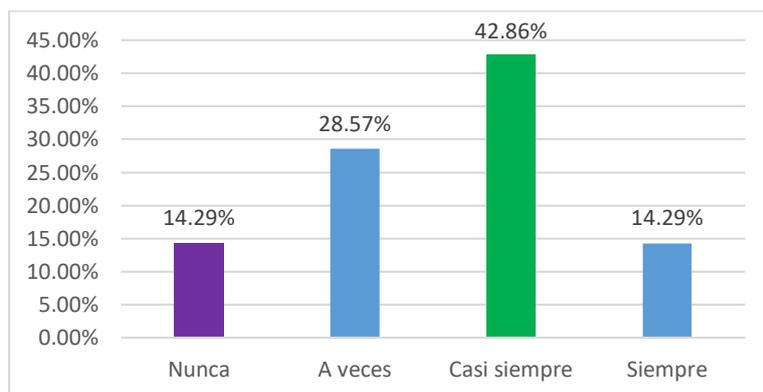
Según el gráfico N° 24 en un 66.67% los niños lograron un alto nivel de mejora ahora interactúan con sus compañeros en la coreografía y el canto en las presentaciones de la I.E se puede decir que son niños más seguros debido a su logro en el aprendizaje musical.

Tabla N° 28: Resultados de la Postprueba de la dimensión Procesos Interpersonales en demuestra capacidad de organización y liderazgo en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	3	14.29%
A veces	6	28.57%
Casi siempre	9	42.86%
Siempre	3	14.29%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 25



Fuente: Tabla N° 28

Descripción:

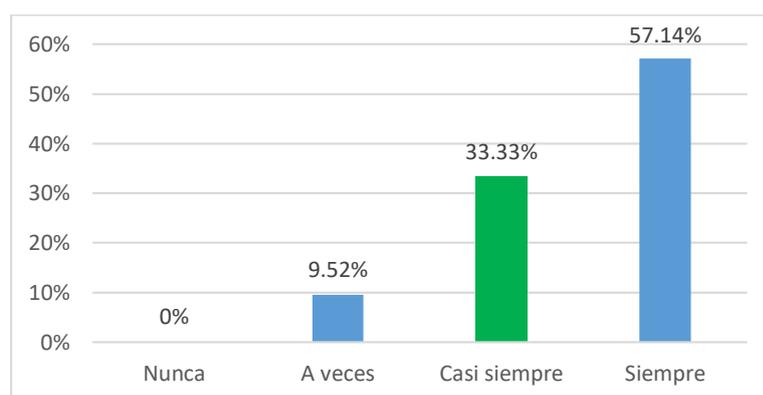
Se observa del gráfico N° 25 que se logró un buen aprendizaje musical gracias a los juegos didácticos en un 42.86% en la escala casi siempre.

Tabla N° 29: Resultados de la Postprueba de la dimensión Procesos Interpersonales en se integra y participa en grupo demostrando seguridad ritmo y compás en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	Fi	hi%
Nunca	0	0%
A veces	2	9.52%
Casi siempre	7	33.33%
Siempre	12	57.14%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 26



Fuente: Tabla N° 29

Descripción:

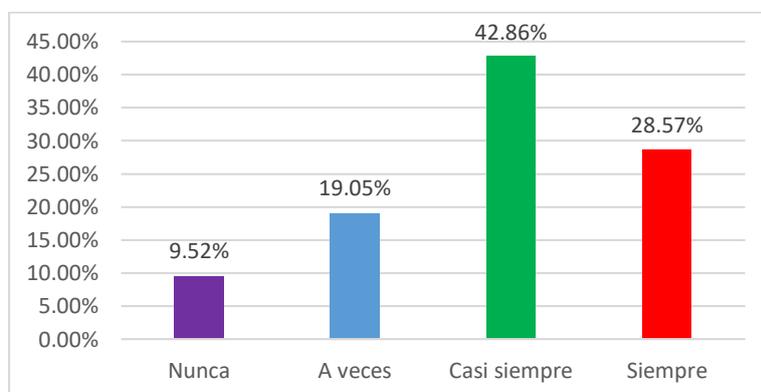
En la muestra del gráfico N° 26 se logró una gran mejora en un 57.14% en la escala siempre los niños se integran y participan en grupo demostrando seguridad, ritmo y compás.

Tabla N° 30: Resultados de la Postprueba de la dimensión Procesos Interpersonales en reconocer los sonidos agudos y graves con vocales en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	2	9.52%
A veces	4	19.05%
Casi siempre	9	42.86%
Siempre	6	28.57%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 27



Fuente: Tabla N° 30

Descripción:

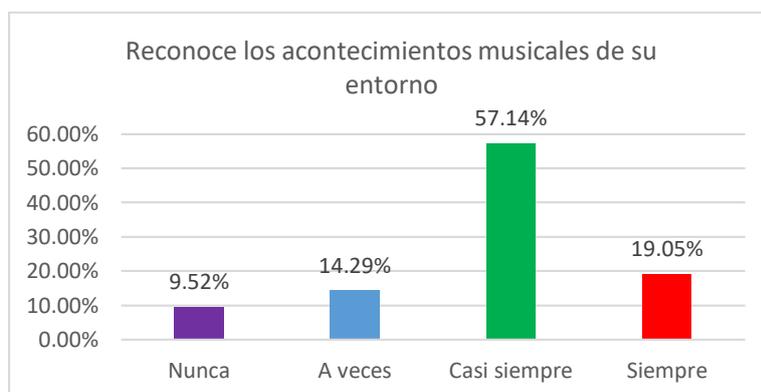
Se observa en el gráfico N° 27 que en un 42.86% en la escala casi siempre los niños lograron mejorar considerablemente y ahora reconocen los sonidos agudos y graves con vocales.

Tabla N° 31: Resultados de la Postprueba de la dimensión Procesos Interpersonales en reconocer los acontecimientos musicales de su entorno en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Lihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	2	9.52%
A veces	3	14.29%
Casi siempre	12	57.14%
Siempre	4	19.05%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 28



Fuente: Tabla N° 31

Descripción:

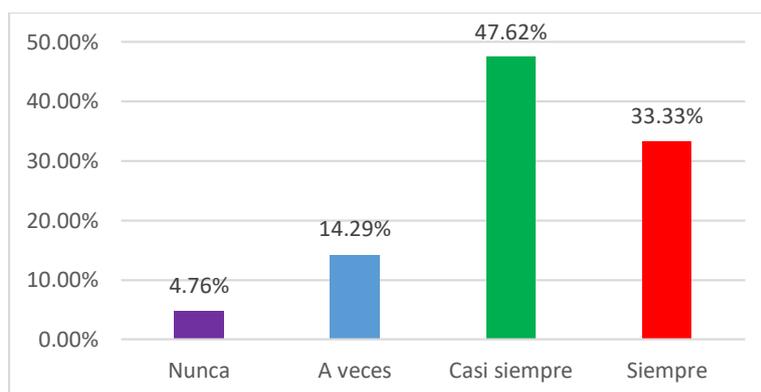
Como observamos en el gráfico N° 28 se logró un buen porcentaje de mejora en un 57.14% los niños reconocen los acontecimientos musicales de su entorno y participaron en toda actividad costumbrista la que logro un aprendizaje musical muy alto.

Tabla N° 32: Resultados de la Postprueba de la dimensión Cognición en la ejecución musical en pronuncia palabras trabadas en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Lihuari, 2017.

Escala	Fi	hi%
Nunca	1	4.76%
A veces	3	14.29%
Casi siempre	10	47.62%
Siempre	7	33.33%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 29



Fuente: Tabla N° 32

Descripción:

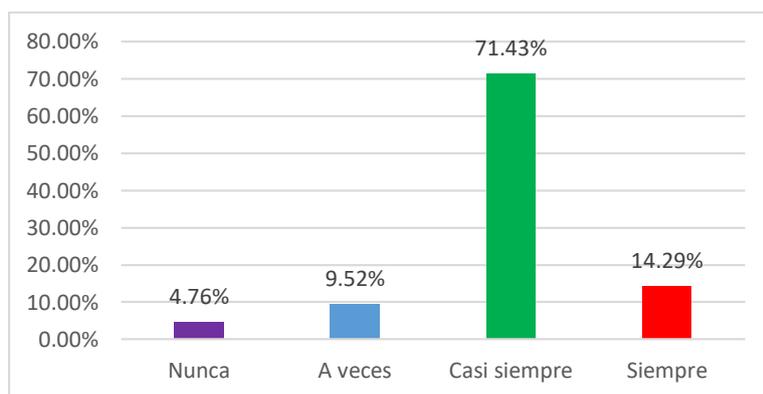
Según el gráfico N° 29 nos muestra que en un 47.62% en la escala casi siempre los niños pronuncian palabras trabadas hay una mejora considerable para el aprendizaje de los niños del 4to grado.

Tabla N° 33: Resultados de la Postprueba de la dimensión Cognición en la ejecución musical en memoriza los movimientos y desplazamientos en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Lihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	1	4.76%
A veces	2	9.52%
Casi siempre	15	71.43%
Siempre	3	14.29%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 30



Fuente: Tabla N° 33

Descripción:

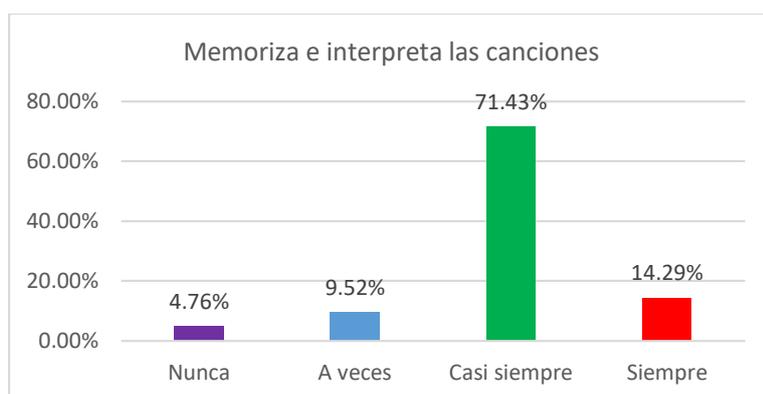
Como se muestra en el gráfico N° 30 hay un nivel de mejora en los niños en un 71.43% en la escala casi siempre pues ahora los niños pueden memorizar los movimientos y desplazamientos con mayor facilidad.

Tabla N° 34: Resultados de la Postprueba de la dimensión Cognición en la ejecución musical en memoriza e interpreta las canciones en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	1	4.76%
A veces	2	9.52%
Casi siempre	15	71.43%
Siempre	3	14.29%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 31



Fuente: Tabla N° 34

Descripción:

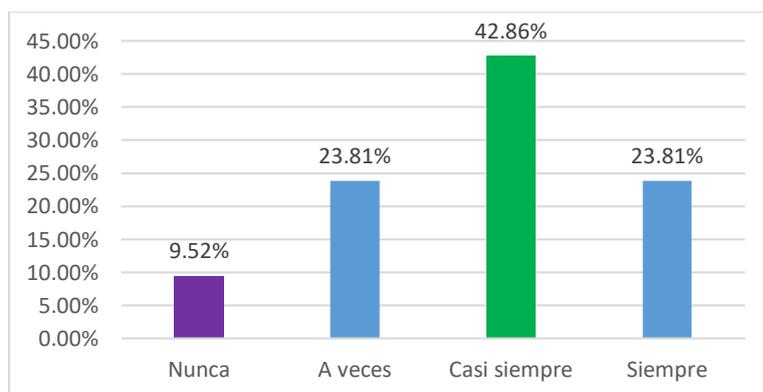
Se observa en el gráfico N° 31 que en un 71.43% en la escala casi siempre los niños lograron memorizar e interpretar las canciones con mucha facilidad.

Tabla N° 35: Resultados de la Postprueba de la dimensión Cognición compositiva en modifica un juego rítmico de animación musical en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Llihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	2	9.52%
A veces	5	23.81%
Casi siempre	9	42.86%
Siempre	5	23.81%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 32



Fuente: Tabla N° 35

Descripción:

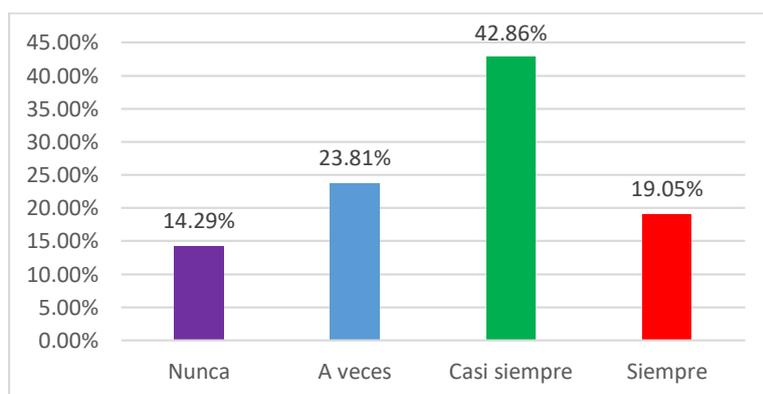
Se observa en el gráfico N° 32 que se superó las expectativas a un 42.86% en la escala casi siempre, pues los ahora pueden modificar un juego rítmico de animación musical.

Tabla N° 36: Resultados de la Postprueba de la dimensión Cognición compositiva en crea un juego rítmico de animación musical en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Lihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	3	14.29%
A veces	5	23.81%
Casi siempre	9	42.86%
Siempre	4	19.05%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 33



Fuente: Tabla N° 36

Descripción:

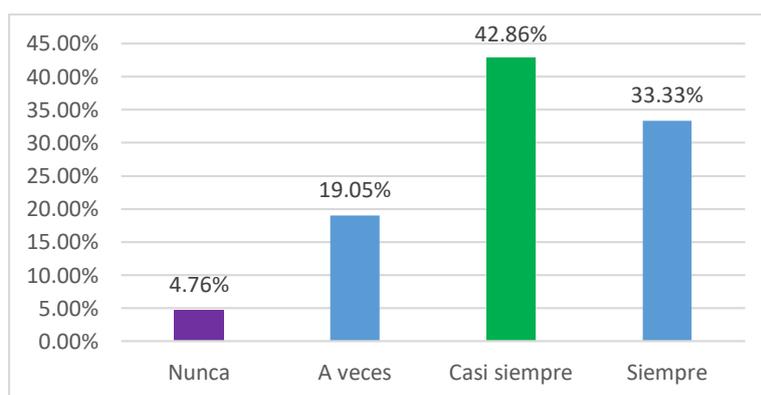
En el gráfico N° 33 hay una superación muy alta en un 42.86% en la escala casi siempre los niños ahora crean un juego rítmico de animación musical.

Tabla N° 37: Resultados de la Postprueba de la dimensión Cognición compositiva en explica el contenido del juego rítmico en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. San Juan de Lihuari, 2017.

Escala	fi	hi%
Nunca	1	4.76%
A veces	4	19.05%
Casi siempre	9	42.86%
Siempre	7	33.33%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 34



Fuente: Tabla N° 37

Descripción:

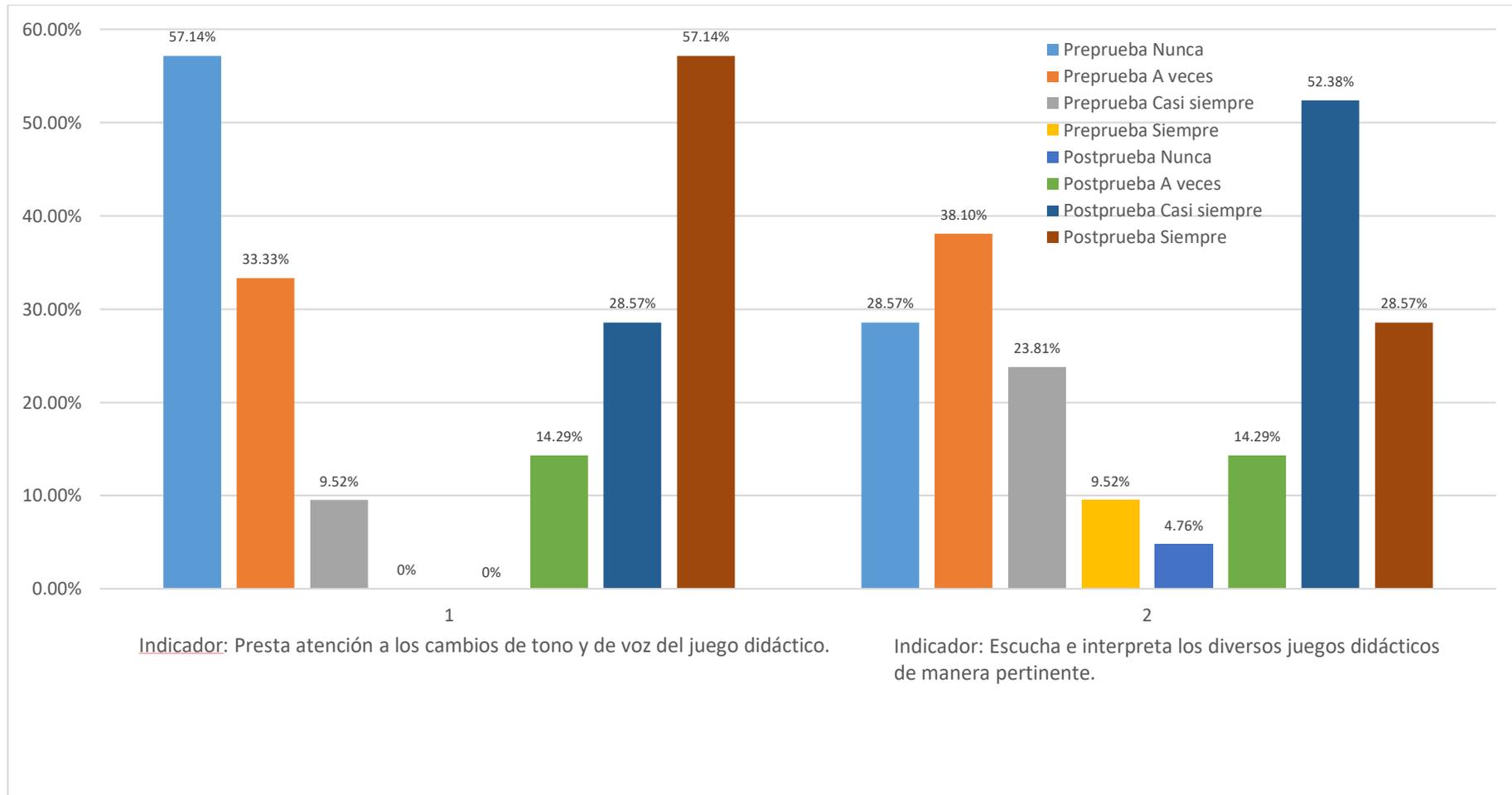
Según el gráfico N° 34 se obtuvo un gran logro en un 42.86% en la escala casi siempre, aquí los niños ya pueden explicar el contenido del juego rítmico con mucha seguridad.

Tabla N° 38: Cuadro comparativo de la preprueba y la postprueba

Indicadores	Preprueba				Postprueba			
	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1 Presta atención a los cambios de tono y de voz del juego didáctico.	57.14%	33.33%	9.52%	0%	0%	14.29%	28.57%	57.14%
2 Escucha e interpreta los diversos juegos didácticos de manera pertinente.	28.57%	38.10%	23.81%	9.52%	4.76%	14.29%	52.38%	28.57%
3 Interactúa verbalmente en la entonación de las canciones.	23.81%	47.62%	19.05%	9.52%	0%	4.76%	28.57%	66.67%
4 Asimila la línea melódica de las canciones con facilidad.	19.05%	52.38%	19.05%	9.52%	14.29%	19.05%	38.10%	28.57%
5 Reconoce el ritmo de la melodía.	14.29%	33.33%	28.57%	23.81%	0%	9.52%	23.81%	66.67%
6 Interactúa con sus compañeros en la coreografía y el canto en las presentaciones de la I.E.	42.86%	28.57%	19.05%	9.52%	0%	4.76%	28.57%	66.67%
7 Demuestra capacidad de organización y liderazgo.	66.67%	28.57%	4.76%	0%	14.29%	28.57%	42.86%	14.29%
8 Se integra y participa en grupo demostrando seguridad ritmo y compás.	23.81%	42.86%	19.05%	14.29%	0%	9.52%	33.33%	66.67%
9 Reconoce los sonidos agudos y graves con vocales.	57.14%	19.05%	9.52%	14.29%	9.52%	19.05%	42.86%	28.57%
10 Reconoce los acontecimientos musicales de su entorno.	19.05%	57.14%	14.29%	9.52%	9.52%	14.29%	57.14%	19.05%
11 Pronuncia palabras trabadas.	52.38%	23.81%	9.52%	14.29%	4.76%	14.29%	47.62%	33.33%
12 Memoriza los movimientos y desplazamientos.	57.14%	28.57%	9.52%	4.76%	4.76%	9.52%	71.43%	14.29%
13 Memoriza e interpreta las canciones.	33.33%	38.10%	19.05%	9.52%	0%	14.29%	28.57%	57.14%
14 Modifica un juego rítmico de animación musical.	66.67%	28.57%	4.76%	0%	9.52%	23.81%	42.86%	23.81%
15 Crea un juego rítmico de animación musical.	57.14%	33.33%	9.52%	0%	14.29%	23.81%	42.86%	19.05%
16 Explica el contenido del juego rítmico.	52.38%	28.57%	14.29%	4.76%	4.76%	19.05%	42.86%	33.33%

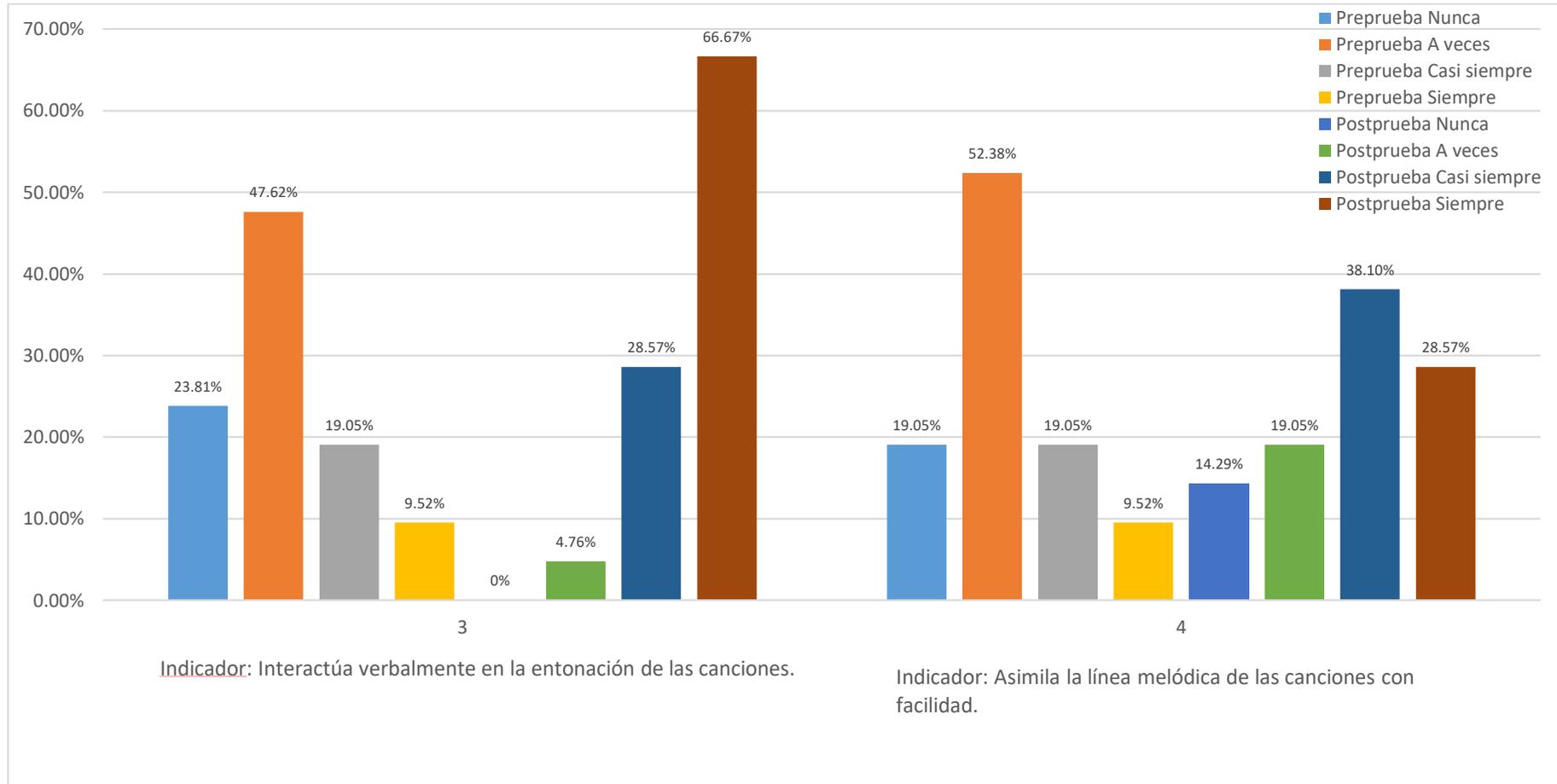
Fuente: Tablas desde el 06 hasta el 37

Gráfico N° 35
Gráfico comparativo de la preprueba y la postprueba según indicadores: 1 y 2.



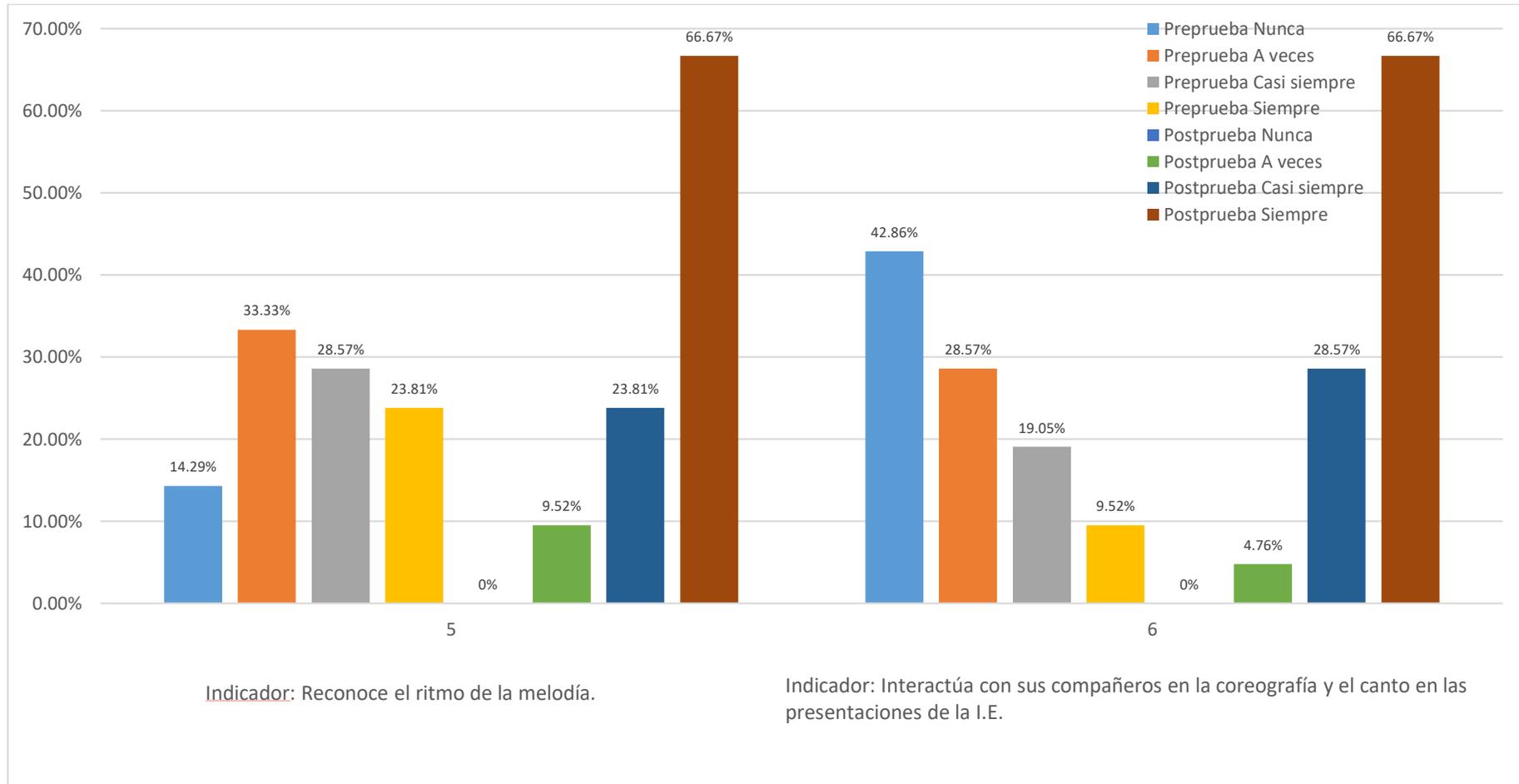
Fuente: Tabla 38

Gráfico N° 36
 Gráfico comparativo de la preprueba y la postprueba según indicadores: 3 y 4



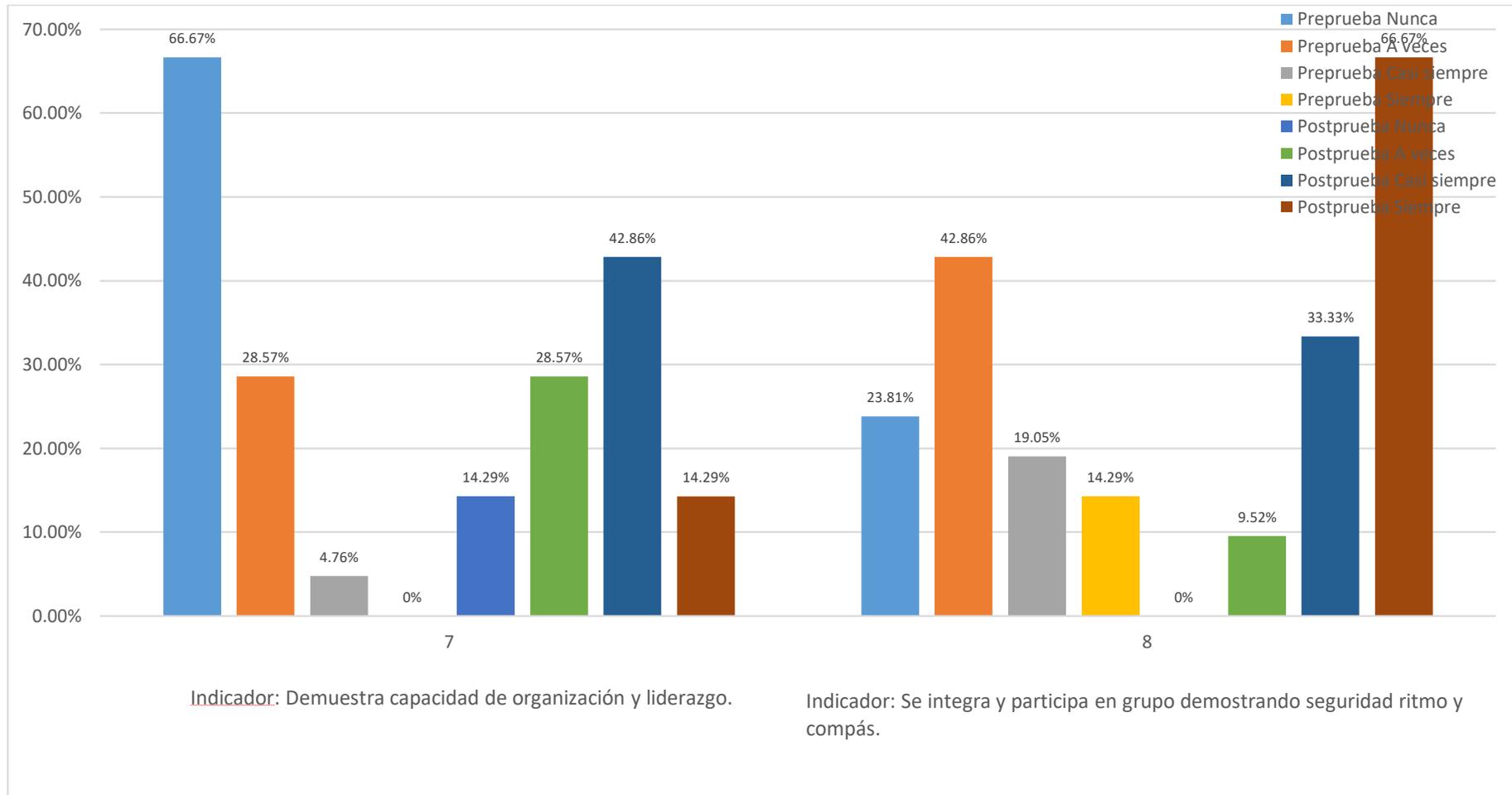
Fuente: Tabla 38

Gráfico N° 37
 Gráfico comparativo de la preprueba y la postprueba según indicadores: 5 y 6



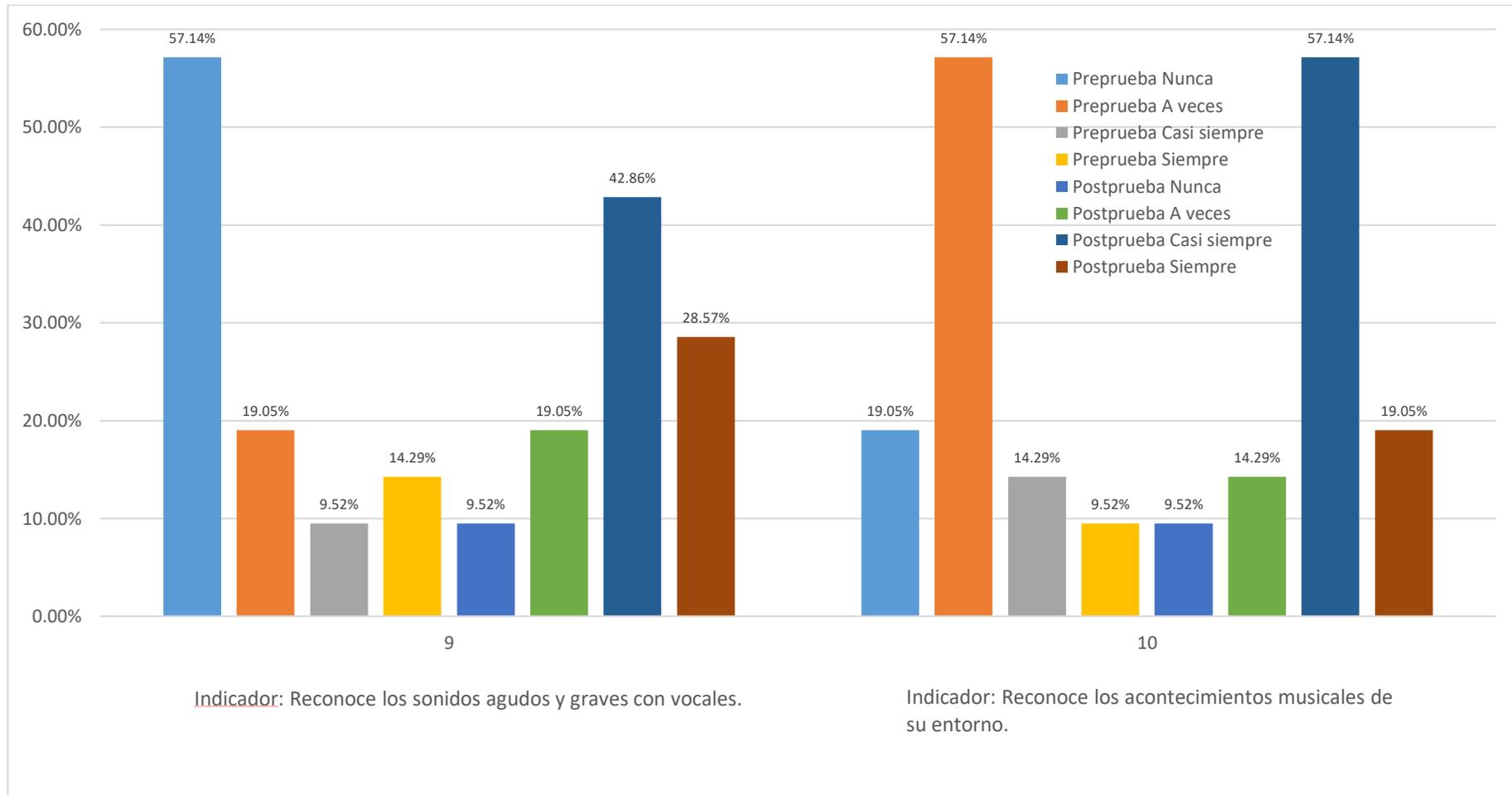
Fuente: Tabla 38

Gráfico N° 38
 Gráfico comparativo de la preprueba y la postprueba según indicadores: 7 y 8



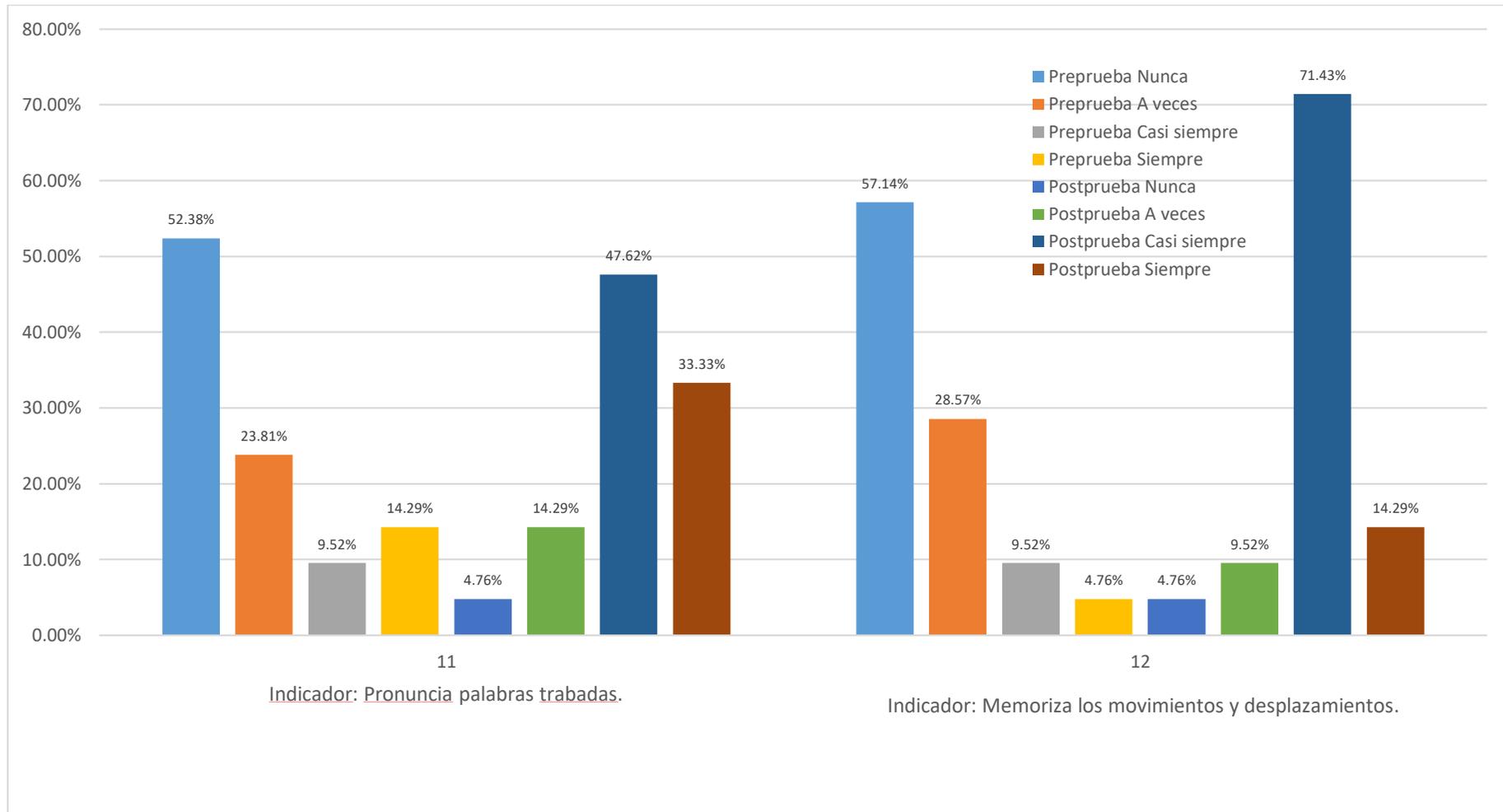
Fuente: Tabla 38

Gráfico N° 39
 Gráfico comparativo de la preprueba y la postprueba según indicadores: 9 y 10



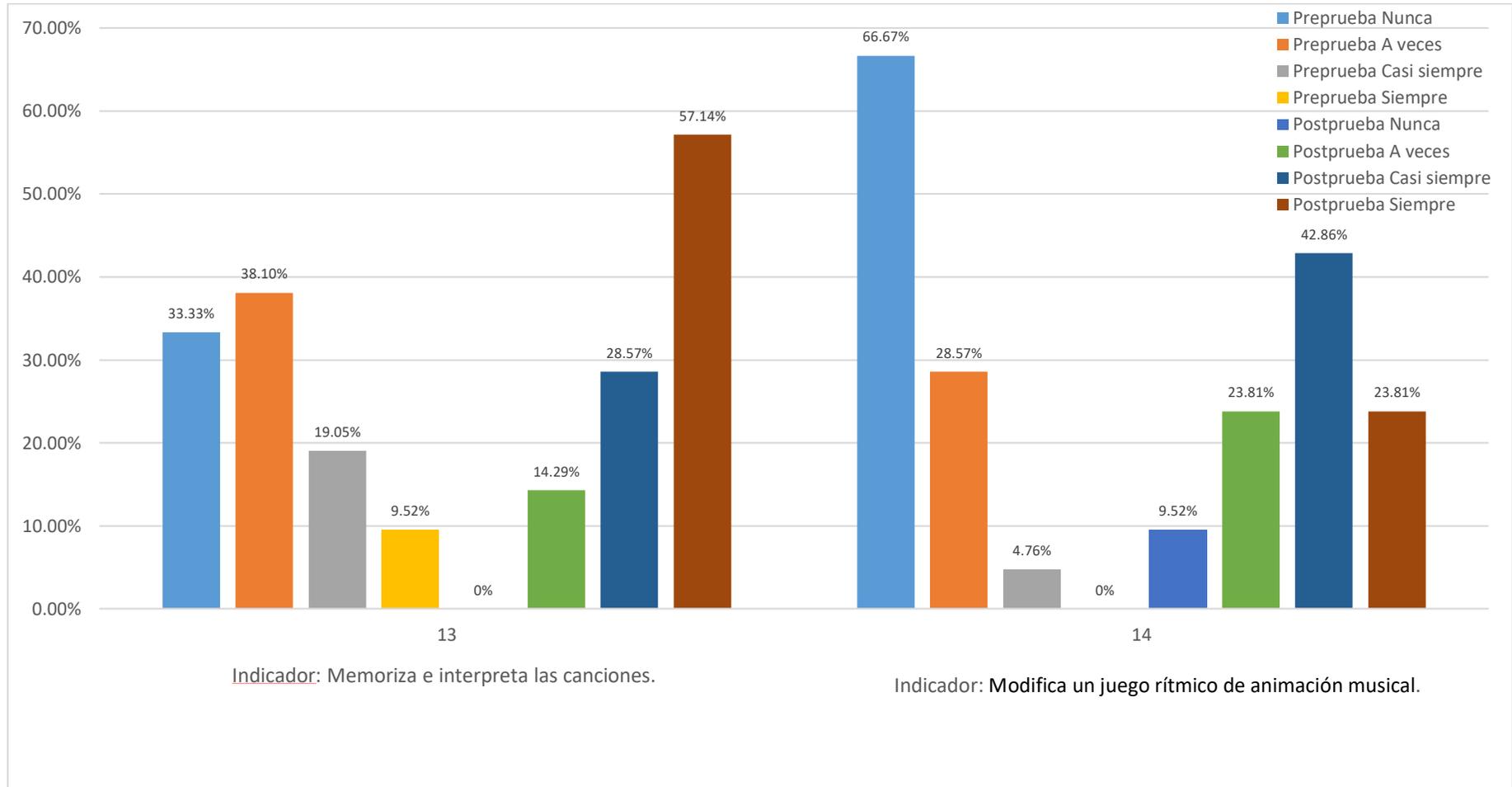
Fuente: Tabla 38

Gráfico N° 40
 Gráfico comparativo de la preprueba y la postprueba según indicadores: 11 y 12



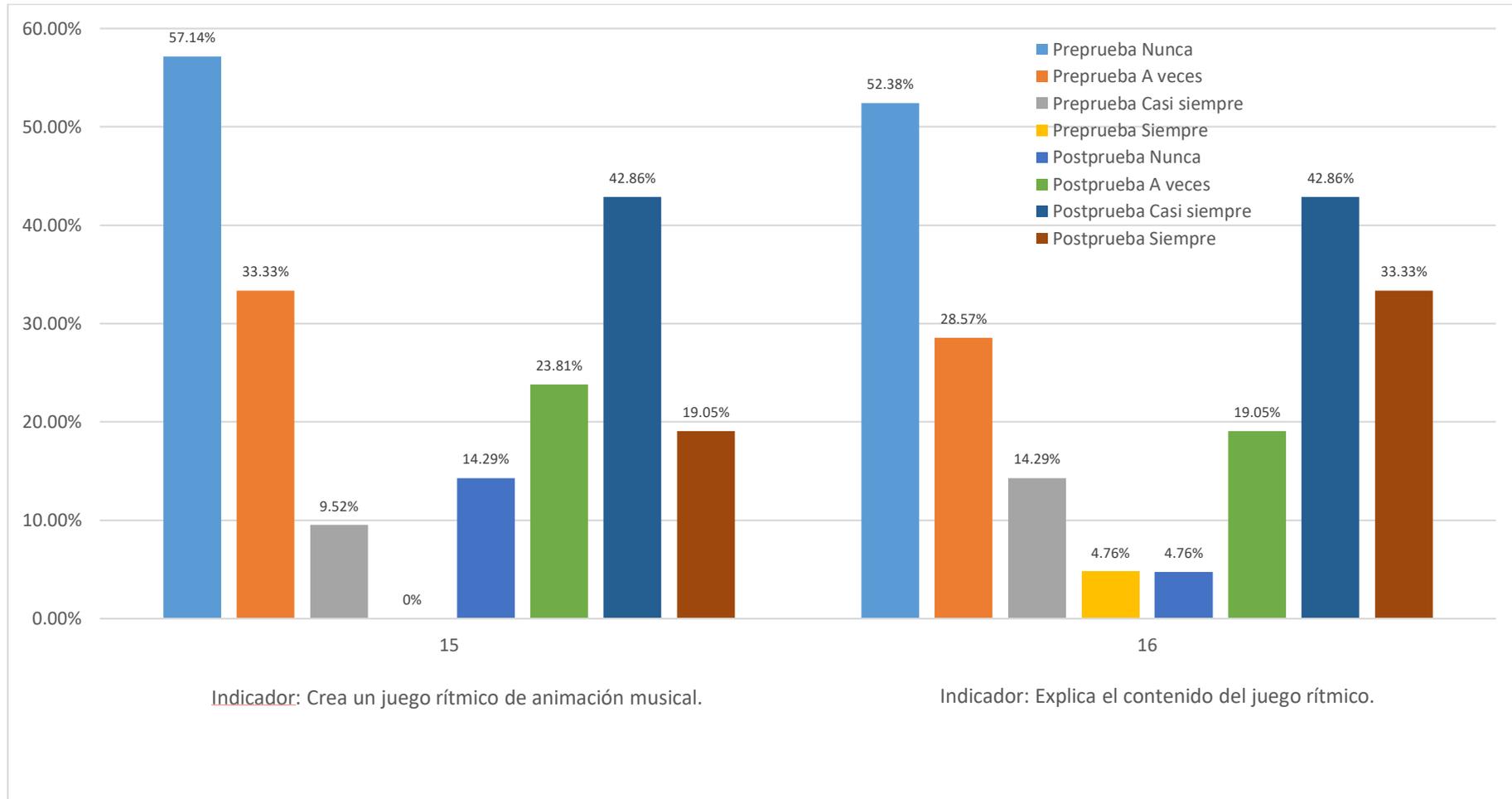
Fuente: Tabla 38

Gráfico N° 41
 Gráfico comparativo de la preprueba y la postprueba según indicadores: 13 y 14



Fuente: Tabla 38

Gráfico N° 42
 Gráfico comparativo de la preprueba y la postprueba según indicadores: 15 y 16



Fuente: Tabla 38

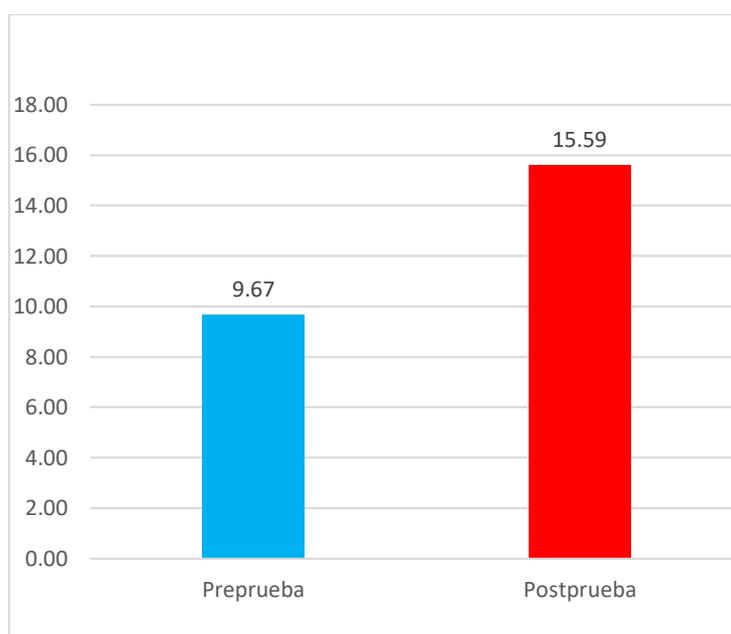
Tabla N° 39

Tabla de medias entre la preprueba y la postprueba

Pruebas	N°	Media	Desviación estándar
Preprueba	21	9.6726	4.76742
Postprueba	21	15.592612	4.33218

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico N° 43



Fuente: Tabla N° 39

Descripción:

Se puede observar del gráfico N° 36 que existe una marcada diferencia entre la preprueba 9.67 y la postprueba 15.59, lo que determina la efectividad de los juegos didácticos en el aprendizaje musical en los estudiantes.

5.2. Contrastación de la hipótesis

Para plantear el contraste, se planteará entre una de hipótesis alterna (H_a) y una nula (H_0).

- **Hipótesis general**

- A. Formulación de las hipótesis general**

- H_a = Existe una efectividad altamente significativa de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari” Huánuco-2017.

- H_0 = No existe una efectividad altamente significativa de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari” Huánuco-2017.

- B. Nivel de significación**

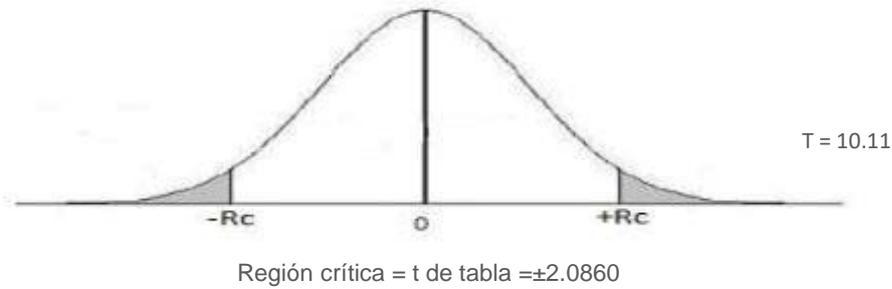
- $\alpha = 0,05$ (prueba bilateral)

- C. Estadígrafo de prueba**

- Se hará uso del programa SPSS 20 con la prueba T de Student, por tener un segmento muestral < 30

- D. Región Crítica**

- Haciendo uso de la prueba T tenemos, una zona de aceptación para la $H_0 = -T_{(1-\alpha/2)} < T < T_{(1-\alpha/2)}$, a un 0.05 de significancia en una prueba bilateral (dos colas), según la tabla de distribución normal T es de 2.0860, colocando la región crítica como se visualiza en la imagen.



E. Decisión

El programa SPSS 20 refleja un valor de 10.11, como el estadístico de prueba calculado cae a la derecha del valor crítico de T, (10.11), se rechaza H_0 , reafirmando la H_a .

5.3. Análisis de resultados

La discusión en la presente investigación estará organizada en el análisis, en primer lugar, de los objetivos específicos, que son tres, y finalmente en el objetivo general, basados en la preprueba y postprueba, realizadas durante el proceso de investigación.

5.3.1 Respecto a los objetivos

Se ha planteado nuestro objetivo general: Determinar la efectividad los juegos didácticos en la mejora del aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. "San Juan de Llihuari", Huánuco-2017. Tal como lo muestra la tabla N° 39, se observa una diferencia entre las medias de la preprueba que es de 9.67 y la postprueba que es de 15.59, existiendo una diferencia de 5.92, además la desviación estándar en la preprueba es de 4.76 y en la postprueba es de 4.33, lo que indica que los datos en la postprueba están menos dispersos que en la preprueba, con

respecto a la media. El análisis de estos datos podemos concluir que existe una efectividad juegos didácticos en la mejora del aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. "San Juan de Llihuari", Huánuco-2017.

Tenemos nuestro OE₁ que comprende: Determinar la efectividad de los procesos auditivos en la mejora del aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. "San Juan de Llihuari", Huánuco-2017.

Tal como se afirman en los resultados de la preprueba de la tabla N° 7 y gráfico N° 04, podemos observar que los estudiantes se encuentran en la escala: Nunca en 28,57% y a veces en 38,10%, lo que indica que tienen deficiencias para escuchar e interpretar los diversos juegos didácticos, debido a la falta de estrategias para desarrollar el aprendizaje musical; sin embargo, si visualizamos la tabla N° 23 y gráfico N° 20 en la postprueba, podemos comprender que los estudiantes se ubican en la escala: Casi siempre en un 52.38% y siempre en un 28.57% lo que indica la mejora de los procesos auditivos en el aprendizaje musical de los estudiantes.

Si tenemos presente que cada escala (Nunca, a veces casi siempre y siempre) tiene un valor entre 1 – 4 respectivamente, podemos observar que cada frecuencia tiene un valor multiplicado por su correspondiente escala, dándonos en la preprueba un valor promedio de 11.25, mientras que la tabla N° 23 que es la postprueba, arroja un valor promedio de 16, lo que indica una mejora de 4.75.

Tenemos nuestro OE₂ que comprende: Determinar la efectividad de los procesos cognitivos en la mejora del aprendizaje musical de los estudiantes

del cuarto grado de primaria de la I.E. "San Juan de Llihuari", Huánuco-2017.

Tal como se afirman en los resultados de la preprueba de la tabla N° 09 y gráfico N° 06, podemos observar que los estudiantes se encuentran en la escala: Nunca en 19.04 % y a veces en 52.38%, lo que se evidencia las dificultades respecto a los procesos cognitivos en la mejora del aprendizaje musical, debido a la falta de estrategias para desarrollar el aprendizaje musical; sin embargo, si visualizamos la tabla N° 25 y gráfico N° 22 en la postprueba, podemos comprender que los estudiantes se ubican en la escala: Casi siempre en un 38.10% y siempre en un 28.57% lo que indica la mejora de los procesos cognitivos en el aprendizaje musical de los estudiantes.

Si tenemos presente que cada escala (Nunca, a veces casi siempre y siempre) tiene un valor entre 1 – 4 respectivamente, podemos observar que cada frecuencia tiene un valor multiplicado por su correspondiente escala, dándonos en la preprueba un valor promedio de 11.50, mientras que, en la postprueba, arroja un valor promedio de 14.75, lo que indica una mejora de 3.25.

Tenemos nuestro OE₃ que comprende: Determinar la efectividad de los procesos interpersonales en la mejora del aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. "San Juan de Llihuari", Huánuco-2017.

Tal como se afirman en los resultados de la preprueba de la tabla N° 13 y gráfico N° 10, podemos observar que los estudiantes se encuentran en la escala: Nunca en 23.81% y a veces en 42.86%, lo que se evidencia las dificultades respecto a los procesos interpersonales en la mejora del

aprendizaje musical, debido a la falta de estrategias para desarrollarlas; sin embargo, si visualizamos la tabla N° 29 y gráfico N° 26 en la postprueba, podemos comprender que los estudiantes se ubican en la escala: Casi siempre en un 33.33% y siempre en un 57.14%, lo que indica la mejora de los procesos interpersonales en el aprendizaje musical de los estudiantes. Si tenemos presente que cada escala (Nunca, a veces casi siempre y siempre) tiene un valor entre 1 – 4 respectivamente, podemos observar que cada frecuencia tiene un valor multiplicado por su correspondiente escala, dándonos en la preprueba un valor promedio de 11.75, mientras que, en la postprueba, arroja un valor promedio de 18.25, lo que indica una mejora de 6.50.

5.3.2 Respecto a las hipótesis

Se ha planteado la hipótesis general: Existe una efectividad altamente significativa de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari” Huánuco-2017.

Se determinó que existe una efectividad altamente significativa en los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical, ello lo podemos observar en la tabla N° 39, donde existe una diferencia entre las medias de la preprueba la postprueba, que es de 9.67 y 15.59 respectivamente, comprendiendo una diferencia de 5.92

La HE_1 se ha planteado de la siguiente manera:

Existe una efectividad altamente significativa de procesos auditivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Lihuari” Huánuco-2017.

Tal como se afirman en los resultados de la preprueba de la tabla N° 07 y gráfico N° 04, podemos observar que los estudiantes tienen una media de 11.25, lo que demuestra sus deficiencias procesos auditivos para la mejora del aprendizaje musical, debido a la falta de estrategias para desarrollarlas; sin embargo, si visualizamos la tabla N° 23 tiene una media de 16, lo que demuestra una mejora altamente significativa en los procesos auditivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Lihuari” Huánuco-2017.

La HE₂ se ha planteado de la siguiente manera:

Existe una efectividad altamente significativa de los procesos cognitivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Lihuari” Huánuco-2017.

Tal como se observa en los resultados de la preprueba de la tabla N° 09, podemos observar que los estudiantes tienen una media de 11.50, lo que demuestra sus deficiencias respecto a los procesos cognitivos en la mejora del aprendizaje musical, debido a la falta de estrategias para desarrollar el aprendizaje musical; sin embargo, si visualizamos la tabla N° 25 tiene una media de 14.75, lo que demuestra una mejora altamente significativa en los procesos cognitivos en la mejora del aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Lihuari” Huánuco-2017.

La HE₃ se ha planteado de la siguiente manera:

Existe una efectividad altamente significativa de los procesos interpersonales para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari” Huánuco-2017. Tal como se observa en los resultados de la preprueba de la tabla N° 13, podemos observar que los estudiantes tienen una media de 11.75, lo que demuestra sus dificultades respecto a los procesos interpersonales para mejorar el aprendizaje musical, debido a la falta de estrategias para desarrollarlas; sin embargo, si visualizamos la tabla N° 25 tiene una media de 18.25, lo que demuestra una mejora altamente significativa en los procesos interpersonales para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari” Huánuco-2017.

VI. CONCLUSIONES

Al terminar esta investigación que corresponde a los juegos didácticos para la mejora del aprendizaje musical en los estudiantes de la muestra; se llegó a las siguientes conclusiones:

- Se ha logrado determinar que existe una efectividad altamente significativa de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical, ello lo podemos observar en la tabla N° 39, donde existe una mejora entre las medias de la preprueba la postprueba, que es de 9.67 y 15.59 respectivamente, comprendiendo una diferencia significativa de 5.92, lo que indica que los juegos didácticos son una propuesta que

mejora de manera significativa el aprendizaje musical en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. San Juan de Llihuari, Huánuco-2017.

- Se ha logrado determinar que existe una efectividad altamente significativa de los procesos auditivos para mejorar el aprendizaje musical, ello lo podemos observar en la tabla N° 07 con una media de 11.25 en la preprueba, y en la tabla N° 23 con una media de 16, lo que nos permite determinar la mejora de los procesos auditivos para el aprendizaje musical en 4.75.
- Se ha logrado determinar que existe una efectividad altamente significativa de los procesos cognitivos para mejorar el aprendizaje musical, ello lo podemos observar en la tabla N° 09 con una media de 11.50 en la preprueba, y en la tabla N° 25 con una media de 14.75, lo que nos permite determinar la mejora de los procesos cognitivos para el aprendizaje musical en 3.25.
- Se ha logrado determinar que existe una efectividad altamente significativa de los procesos interpersonales para mejorar el aprendizaje musical, ello lo podemos observar en la tabla N° 13 con una media de 11.75 en la preprueba, y en la tabla N° 29 con una media de 18.25, lo que nos permite determinar la mejora de los procesos interpersonales para el aprendizaje musical en 6.50.

RECOMENDACIONES

- Al ministerio de educación, capacitar a los docentes referente a las estrategias de aprendizaje referente al aprendizaje musical, siendo un tema muy dejado de tomar en cuenta, puesto que en nuestra preprueba se ha observado niveles bajos de aprendizaje musical en los estudiantes
- A los docentes hacer uso de las estrategias de los juegos didácticos para el aprendizaje musical, ya que su uso adecuado, permite en el estudiante mejoras en los procesos auditivos, cognitivos e interpersonales, puesto que se ha demostrado su efectividad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A. Libros

1. Barriga A., Frida y Hernández R., Gerardo (1998) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw-Hill.
2. Borsotti, Carlos A. (1984) *Sociedad rural, educación y escuela en América Latina*. Editorial Kapelusz S.A.:Argentina.
3. Camacho Caranton, Tania (2012) *Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo* Bogotá: Colombia.
4. Campanario, Juan Miguel (2004) *El enfoque conexionista en psicología cognitiva y algunas aplicaciones sencillas en didáctica de las ciencias*. Departamento de Física. Universidad de Alcalá, España.
5. Cañete Pulido, María del Mar (2009) *La expresión corporal en la etapa infantil*. México.
6. Cárdenas Valverde, Juan Carlos, Román Bravo, Mary Ruth, Sarmiento Cornejo, Marco Antonio (2013) *El proyecto de investigación*. Primera edición. Industria gráfica García: Huancayo.
7. Chavarría, Stephanie; Bermúdez, Tania; Villalobos, Nancy y Morera, Bernal (2012) *El modelo Bandler-Grinder de aprendizaje y la enseñanza de genética mendeliana en estudiantes costarricenses de décimo año*. Escuela de Ciencias Biológicas, Universidad Nacional, Heredia, Costa Rica.
8. Cisneros Gallo, Teresa (1996) *Educación*. Vol. V. N° 10. Setiembre. Pontificia Universidad La Católica del Perú: Lima.
9. Coll, César (1991) *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*. Barcelona: Paidós.

10. Chalvin, M. J., *Los dos cerebros en el aula*, Ed. TEA, Madrid, España, 1995.
11. Diaz Barriga, Angel (1992) *Curriculum y evaluación escolar*. Edit. Aique:México.
12. De la Parra Paz, Eric (2004) *Herencia de vida para tus hijos. Crecimiento integral con técnicas de Programación Neurolingüística*, Ed. Grijalbo, México.
13. Erena Mármol, Francisca y Cobos Ruiz, Javier (1991) *Técnicas de animación sociocultural y dinámica de grupos: Aplicación en el aula de E/LE.*, Madrid, España.
14. Facundo Antón, Luis (2008) *Teorías del aprendizaje en educación superior*. Paidós Iberica. España
15. Feldman, R. (2005) *Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana*. México, McGrawHill.
16. Garaigordobil, Maité (1995) *Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos*. Madrid: Aguilar.
17. Gardner, Howard (2001) *Estructuras de la mente*. Sexta reimpresión FCE, Colombia.
18. Garrido Suarez, J. (1995) *Padres y maestros. Estilos de aprendizaje*. Madrid, España.
19. Garvey Catherine (1977) *El juego infantil*. 4ta edición. Ediciones Morata: Madrid, España.
20. Herrmann, Ned. (1991) *La creatividad cerebro*. El diario de comportamiento creativo. Prentice Hall. USA

21. Kolb (1984) *Aprendizaje experiencial: la experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall. USA
22. Koschky, J. (1988). *Cotidiáfonos: Instrumentos sonoros realizados con objetos cotidianos*. Ricordi: Buenos Aires.
23. Meyer, L. B. (1956) *Emoción y significado en la música*. Chicago: University of Chicago Press.
24. Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe: España.
25. Néreci, Imídeo G. (1969) *Hacia una didáctica general dinámica*. Editorial Kapelusz: México.
26. O'neil, H. y Spielberger, C. (1979) *Estrategias de aprendizaje cognitivo y afectivo*. New York: Academic Press.
27. Parra Pineda, Doris M. (2003) *Manual de estrategias de Enseñanza/Aprendizaje*”, Ministerio de la Protección Social- SENA: Antioquia. Colombia.
28. Pescetti, Luis (1996) *Taller de animación musical y juegos Libros del Rincón*: México.
29. Piaget, Jean (1962) *El lenguaje y el pensamiento en el niño*. Madrid: Ediciones Morata.
30. Romero et al. (2012) *Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo*: Bogotá D.C
31. Sánchez Carlessi, Hugo y Reyes Meza, Carlos (2002) *Metodología y diseño de la investigación científica*. Editorial Universidad Ricardo Palma: Lima.

32. Silva, L. (1995). *En Busca de Una Pedagogía de Igualdad*. Editorial Lisboa: Brasilia, Brasil.
33. Vygotsky, L. (1991). *La formación social de la mente*. 4ta. Edición: Brasileira, Sao Paulo, Brasil.
34. Verlee Williams, Linda, (1995) *Aprender con todo el cerebro*, Ed. Martínez Roca, España,
35. Willems, Edgar (2002) *El Valor Humano de la Educación Musical*. Paidós Iberica. España
36. Winnicott, D. (1999). *Realidad y juego*, Barcelona: Gedisa.
37. Yarlequé Chocas, Luis Alberto y Vila Aguirre, Raúl Octavio (2005) *Teoría y Metodología de la Investigación*. 2da.edición Universidad Nacional del Centro:Huancayo- Perú.
38. Yvern, A. (1998) *¿A qué jugamos?* Buenos Aires: Bonum.

B. INFORMACION ELECTRONICA

1. Aragón de Viau, Mariana (2000) *Estilos de aprendizaje*. 1ra edición. Guatemala.
[En línea] Disponible en:
<http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2011/est_aprende.pdf>
2. Ardilla, Rubén (2013) *Los orígenes del conductismo*, Watson y el manifiesto conductista de 1913. Revista Latinoamericana de Psicología. ISSN: 0120-0534. Colombia. [En línea] Disponible en:
<<http://www.redalyc.org/pdf/805/80528401013.pdf>>
3. Díaz Gómez, Maravillas (1998) *Materiales para la enseñanza de la música en la educación general*. Revista de Psicodidáctica, N° 5. Universidad del País

Vasco/Euskal, España. [en línea] Disponible en:
<www.redalyc.org/pdf/175/17517803009.pdf>

4. García, Cirilo H. (2001) *El refuerzo y el estímulo discriminativo en la teoría del comportamiento*. Un análisis crítico histórico-conceptual. Revista Latinoamericana de Psicología. ISSN: 0120-0534. Colombia. [En línea] Disponible en:
< <http://www.redalyc.org/pdf/805/80533105.pdf> >
5. Felder, R. M. y Silverman, L. K. (1988) *Estilos de aprendizaje y de enseñanza en la educación de ingeniería* [En línea], Disponible en:
<http://www4.ncsu.edu/~unity/lockers/users/f/felder/public/Papers/LS-1988.pdf>
6. Orrú, Sílvia Ester (2012) *Bases conceptuales del enfoque histórico-cultural para la comprensión del lenguaje*. Revista Scielo. Estudios Pedagógicos XXXVIII, N° 2: [En línea] Disponible en
<<http://www.scielo.cl/pdf/estped/v38n2/art21.pdf>>
7. Oviedo, Gilberto Leonardo (2004) *La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría Gestalt*. Revista de Estudios Sociales Scielo, N° 18. [En línea] Disponible en:
<<http://www.scielo.org.co/pdf/res/n18/n18a10.pdf>>
8. Rusinek, Gabriel (2004) *Aprendizaje musical significativo*. Revista electrónica Complutense en educación musical, Vol. I Numero 5. [En línea] Recuperado de:
<pendientedemigracion.ucm.es/info/reciem/v1n5.pdf>
9. Supo, José (2015) *Niveles de Investigación*. Servicios profesionales OATI. [En línea] Recuperado el 24/08/2017. Disponible en:
<<https://www.youtube.com/watch?v=wind58OCg-c>>

10. Tünnermann Bernheim, Carlos (2011) *El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes*. UDUAL, México, N° 48. ISSN 0041-8935. [En línea] Disponible en: <<http://www.redalyc.org/service/redalyc/downloadPdf/373/37319199005/El+constructivismo+y+el+aprendizaje+de+los+estudiantes/1>>
11. Yánez M., Patricio (2006) *El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales*. Revista San Gregorio, N° 11, volumen 1, enero-junio, (70-81), ISSN 1390-7247 disponible en: <<http://oaji.net/articles/2016/3757-1472501941.pdf>>

Anexos

MATRIZ DE COSISTENCIA

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE MUSICAL EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. "SAN JUAN DE LLIHUARI" HUÁNUCO -2017.

Problema	Objetivos de la Investigación	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p>General</p> <p>¿Cuál es la efectividad de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado del cuarto grado de la I.E. "San Juan de Llihuari", Huánuco-2017?</p>	<p>General</p> <p>Determinar la efectividad los juegos didácticos para la mejora del aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. "San Juan de Llihuari", Huánuco-2017</p>	<p>General</p> <p>Existe una efectividad altamente significativa de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. "San Juan de Llihuari" Huánuco-2017</p>	<p>Independiente</p> <p>Juego didáctico</p>	<p>Procesos auditivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presta atención a los cambios de tono y de voz del juego didáctico. • Escucha y entona canciones con sonidos indeterminados • Escucha y nombra palabras en base la línea melódica • Escucha e interpreta los diversos juegos didácticos de manera pertinente. • Interactúa verbalmente en la entonación de las canciones 	<p>Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>Nivel: Aplicativo</p> <p>Diseño: O₁ --- X ---- O₂</p> <p>Dónde: O₁ : Observación del Grupo experimental en la preprueba X : Aplicación de los juegos didácticos. O₂ : Observación del Grupo experimental en el postprueba</p> <p>Técnica: Observación sistemática</p> <p>Instrumento:</p>
<p>Procesos cognitivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Procesa mentalmente las canciones. • Asimila las canciones con facilidad. • Reconoce el ritmo de la melodía • Continúa con la línea melódica de una canción. 					

<p>Específicos</p> <p>- ¿Cuál es la efectividad de los procesos auditivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de la I.E. “San Juan de Llihuari”, Huánuco-2017?</p> <p>- ¿Cuál es la efectividad de los procesos cognitivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari”, Huánuco-2017?</p> <p>- ¿Cuál es la efectividad de los procesos interpersonales para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari”, Huánuco-2017?</p>	<p>Específicos</p> <p>- Determinar la efectividad de los procesos auditivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari”, Huánuco-2017.</p> <p>- Determinar la efectividad de los procesos cognitivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari”, Huánuco-2017.</p> <p>- Determinar la efectividad de los procesos interpersonales para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari”, Huánuco-2017.</p>	<p>Específicos</p> <p>- Existe una efectividad altamente significativa de procesos auditivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari” Huánuco-2017.</p> <p>- Existe una efectividad altamente significativa de los procesos cognitivos para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari” Huánuco-2017.</p> <p>- Existe una efectividad altamente significativa de los procesos interpersonales para mejorar el aprendizaje musical de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. “San Juan de Llihuari” Huánuco-2017.</p>	<p>Dependiente Aprendizaje musical</p>	<p>Procesos interpersonales</p> <p>Cognición auditiva</p> <p>Cognición en la ejecución musical</p> <p>Cognición compositiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con sus compañeros en la coreografía y el canto en las presentaciones de la IE • Demuestra capacidad de organización y liderazgo • Se integra y participa en grupo demostrando seguridad ritmo y compás. • Se desenvuelve con seguridad y de forma libre. • Reconoce las sonidos agudos y graves con vocales • Procesa mentalmente el entorno acústico. • Reconoce los acontecimientos musicales de su entorno • Pronuncia palabras trabadas • Memoriza los movimientos y desplazamientos • Memoriza e interpreta las canciones • Modifica un juego rítmico de animación musical • Crea un juego rítmico de animación musical • Explica el contenido del juego rítmico. 	<p>Lita de cotejo</p>
--	--	--	---	---	--	-----------------------



La tesista con los estudiantes del cuarto grado de primaria de la IE. "San Juan de Llihuari", en la preprueba, poco participativos y hasta tímidos, en el desarrollo del aprendizaje musical



La tesista con los estudiantes del cuarto grado de primaria de la IE. "San Juan de Lihuari" en la postprueba, con la aplicación de los juegos didácticos para el aprendizaje musical, nótese que los estudiantes se encuentran manejando mejor los procesos auditivos, cognitivos e interpersonales.



SESIÓN DE APRENDIZAJE

✦ Datos Informativos:

Unidad didáctica : "Aprendemos con juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical".

Sesión de Aprendizaje : Cantamos "Había un sapo".

Grado : 4º

Nivel : Primaria

Profesora : Jenney Medalit Tolentino Chacon

Fecha : 06/07/2017

✦ Propósito de la sesión:

Antes de la sesión:



Desarrolla sus procesos auditivos a través del juego didáctico "Había un sapo"

Materiales o recursos a utilizar

- ✦ Lápiz, borrador
- ✦ Colores, etc
- ✦ Ficha de trabajo
- ✦ Papelote
- ✦ Cartulina

Área curricular: Arte

(Aprendizajes esperados) Competencia(s), capacidad(es) e indicador(es) a trabajar en la sesión.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
✦ Apreciación artística.	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Indaga sobre el origen, significado e historia de las manifestaciones artísticas-culturales de su entorno y su origen, expresando sus opiniones. ✦ Reconoce y valora en su obra y la de sus compañeros, las diferentes formas creativas y recursos utilizados. 	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Presta atención a los cambios de tono y de voz del juego didáctico. ✦ Escucha y entona canciones con sonidos indeterminados. ✦ Escucha y nombra palabras en base la línea melódica.

SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS QUE DESARROLLAN COMPETENCIAS
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✦ La maestra formula interrogantes a través del juego realizado. ✦ Utiliza la una ficha con una canción para que los niños reconozcan el ritmo y memoricen. ✦ Comenta el propósito de la sesión: Desarrolla sus procesos auditivos a través del juego didáctico "Había un sapo"



<p>Desarrollo</p> 	<p>Antes</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Se les presenta el tema musical y se da a conocer la importancia del juego didáctico.❖ Presenta la situación a los participantes diciéndoles que tienen que prestar atención e identificar el ritmo de la canción.❖ Observa la ficha con la canción.❖ Comenta sobre el contenido de la ficha.❖ La maestra indica que ellos deben escuchar la canción.❖ Invita a todos los estudiantes que presten mucha atención para leer la canción.❖ Utiliza la ficha canción para comenzar el aprendizaje musical. <p>Durante</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Se les comunica que ahora van a identificar el ritmo, melodía y aprenderlo.❖ Los niños leen la canción en voz alta en forma oral.❖ La maestra identifica la melodía y el ritmo de la canción y pide que todos sigan.❖ La maestra canta y los niños escuchan la canción e incluso omiten y las cambian con señas para que los alumnos memoricen. <p>Después</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Los niños y niñas comentan con sus compañeros sobre el tema de hoy ¿Si les agrado o no?❖ Abre el espacio para el intercambio de opiniones acerca del tema "Desarrolla sus procesos auditivos a través del juego didáctico "Había un sapito".❖ Practican las canciones con sus compañeros.
<p>Cierre</p> 	<p>Tarea para la casa</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Junto con los estudiantes haz un recuento de las actividades realizadas.❖ Pregúntales porque fue útil prestar atención y escuchar la canción antes de cantarla.❖ En casa práctica el juego didáctico que obtuvo en el aula con la maestra.

Jenny Medalit Tolentino Chacon
Profesora de aula



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Datos Informativos:

Unidad didáctica : "Aprendemos con juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical".

Sesión de Aprendizaje : Cantamos "Había un sapo".

Grado : 4º

Nivel : Primaria

Profesora : Jenney Medalit Tolentino Chacon

Fecha : 13/07/2017

Propósito de la sesión:

Antes de la sesión:



Desarrolla sus procesos auditivos a través del juego didáctico "Había un sapo".

Materiales o recursos a utilizar

- ❖ Lápiz, borrador
- ❖ Colores, etc
- ❖ Ficha de trabajo
- ❖ Papelote
- ❖ Cartulina

Área curricular: Comunicación

(Aprendizajes esperados) Competencia(s), capacidad(es) e indicador(es) a trabajar en la sesión.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
❖ Expresión artística.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Explora y experimenta las posibilidades expresivas de su cuerpo (gestos, posturas, movimientos; voz, sonido percutidos con manos y pies) para expresar diferentes estados de ánimo. ❖ Interpreta cantando y ejecutando con la flauta, quena y temas de región. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Escucha e interpreta los diversos juegos didácticos de manera pertinente. ❖ Interactúa verbalmente en la entonación de las canciones

SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS QUE DESARROLLAN COMPETENCIAS
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra formula interrogantes a través del juego realizado. ❖ Utiliza la una ficha con una canción para que los niños reconozcan el ritmo y memoricen. ❖ Comenta el propósito de la sesión: Desarrolla sus procesos auditivos a través del juego didáctico "Había un sapito"



<p>Desarrollo</p> 	<p>Antes</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Se les presenta el tema musical y se da a conocer la importancia del juego didáctico.❖ Presenta la situación a los participantes diciéndoles que tienen que interpretar la canción.❖ Observa la ficha con la canción.❖ Comenta sobre el contenido de la ficha.❖ La maestra indica que ellos deben escuchar y entonar la canción.❖ Invita a todos los estudiantes a que interpreten la canción.❖ Utiliza la ficha canción para comenzar el aprendizaje musical. <p>Durante</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Se les comunica que ahora van a identificar el ritmo, melodía y aprenderlo.❖ Los niños leen la canción en voz alta en forma oral.❖ La maestra identifica la melodía y el ritmo de la canción y pide que todos sigan.❖ La maestra canta y los niños le siguen según el ritmo e interactúan verbalmente. <p>Después</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Los niños y niñas comentan con sus compañeros sobre el tema de hoy ¿Si les agrado o no?❖ Abre el espacio para el intercambio de opiniones acerca del tema "Desarrolla sus procesos auditivos a través del juego didáctico "Había un sapito".❖ Practican las canciones con sus compañeros.
<p>Cierre</p> 	<p>Tarea para la casa</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Junto con los estudiantes haz un recuento de las actividades realizadas.❖ Pregúntales porque fue útil escuchar e interpretar la canción.❖ En casa práctica el juego didáctico que obtuvo en el aula con la maestra.

Jenny Medalit Tolentino Chacon
Profesora de aula



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Datos Informativos:

Unidad didáctica : "Aprendemos con juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical".

Sesión de Aprendizaje : Cantamos la canción "Yo tengo un tic, tic, tic"

Grado : 4º

Nivel : Primaria

Profesora : Jenney Medalit Tolentino Chacon

Fecha : 20/07/2017

Asimila sus procesos cognitivos a través del juego didáctico "Yo tengo un tic, tic, tic"

Propósito de la sesión:

Antes de la sesión:



Materiales o recursos a utilizar

- ✦ Lápiz, borrador
- ✦ Colores, etc
- ✦ Ficha de trabajo
- ✦ Papelote
- ✦ Cartulina

Área curricular: Comunicación

(Aprendizajes esperados) Competencia(s), capacidad(es) e indicador(es) a trabajar en la sesión.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
✦ Expresión artística.	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Explora y experimenta las posibilidades expresivas de su cuerpo (gestos, posturas, movimientos; voz, sonido percutidos con manos y pies) para expresar diferentes estados de ánimo. ✦ Interpreta cantando y ejecutando con la flauta, quena y temas de región. 	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Procesa mentalmente las canciones. ✦ Asimila las canciones con facilidad.

SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS QUE DESARROLLAN COMPETENCIAS
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✦ La maestra formula interrogantes a través del juego realizado. ✦ Utiliza la ficha de trabajo para identificar las clases de sílabas. ✦ Comenta el propósito de la sesión: Asimila sus procesos cognitivos a través del juego didáctico "Yo tengo un tic, tic, tic".



<p>Desarrollo</p> 	<p>Antes</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Presenta la situación a los participantes diciéndoles que tienen que reconocer e identificar el predicado. ❖ Se les presenta el tema. ❖ Observa la ficha de trabajo. ❖ Comenta sobre el contenido de la ficha. ❖ La maestra indica que ellos deben elaborar oraciones para poder reconocer e identificar el predicado. ❖ Invita a todos los estudiantes que presten mucha atención para leer y aprender la ficha. ❖ Utiliza la ficha de trabajo para desarrollar el tema. <p>Durante</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les comunica que ahora van a leer, disfrutarlo y aprenderlo. ❖ Los niños leen el texto en voz alta en forma oral. ❖ Lee el texto con apoyo de la maestra ❖ La maestra formula interrogantes y pide desarrollar la ficha. ❖ Se comprueba las predicciones y se comenta al respecto. ❖ Los niños leen en forma individual crean oraciones en su cuaderno y subrayan al predicado. ❖ Elaboran de manera grupal en un papelote los ejemplos sobre el tema. <p>Después</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas comentan con sus compañeros sobre el tema de hoy ¿Si les agrado o no? ❖ Abre el espacio para el intercambio de opiniones acerca del tema "Reconoce e identifica el predicado en las oraciones". ❖ Leen y comprenden el texto. ❖ Responden las interrogantes con ideas claras y sencillas. ❖ Resuelve ejercicios referente al tema.
<p>Cierre</p> 	<p>Tarea para la casa</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Junto con los estudiantes haz un recuento de las actividades realizadas. ❖ Pregúntales porque fue útil aprender a reconocer e identificar el predicado en las oraciones. ❖ Lleva tarea a casa. ❖ En casa desarrolla ejercicios para subrayar los predicados a las oraciones, con la ayuda de sus padres o hermano mayor.

Jenny Medalit Tolentino Chacon
Profesora de aula



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Datos Informativos:

- Unidad didáctica** : "Aprendemos con juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical".
Sesión de Aprendizaje : Cantamos la canción "yo tengo un tic, tic, tic".
Grado : 4º
Nivel : Primaria
Profesora : Jenney Medalit Tolentino Chacon
Fecha : 27/07/2017



Propósito de la sesión:

Antes de la sesión:

Materiales o recursos a utilizar
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Lápiz, borrador ❖ Colores, etc ❖ Ficha de trabajo ❖ Papelote ❖ Cartulina

Área curricular: Comunicación		
(Aprendizajes esperados) Competencia(s), capacidad(es) e indicador(es) a trabajar en la sesión.		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Apreciación artística.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Indaga sobre el origen, significado e historia de las manifestaciones artísticas-culturales de su entorno y su origen, expresando sus opiniones.</i> ❖ <i>Reconoce y valora en su obra y la de sus compañeros, las diferentes formas creativas y recursos utilizados.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Reconoce el ritmo de la melodía.</i> ❖ <i>Continúa con la línea melódica de una canción.</i>

SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS QUE DESARROLLAN COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>La maestra formula interrogantes a través del juego realizado.</i> ❖ <i>Utiliza la ficha de trabajo para identificar la canción.</i> ❖ <i>Comenta el propósito de la sesión: Asimila sus procesos cognitivos a través del juego didáctico "Yo tengo un tic, tic, tic".</i>



<p>Desarrollo</p>	<p>Antes</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se indica a los niños que este juego didáctico tiene mucha importancia en su aprendizaje musical. ❖ Presenta la situación a los participantes diciéndoles que tienen que reconocer el ritmo de la melodía. ❖ Se les presenta el tema de la canción. ❖ La maestra indica que ellos deben reconozcan mentalmente la canción presentada. ❖ Utiliza la ficha de trabajo para desarrollar el tema. <p>Durante</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invita a todos los estudiantes que continúen con la línea melódica de la canción. ❖ Se les comunica que ahora van reconocer la canción. ❖ Los niños leen y entienden la canción. ❖ La maestra identifica la melodía y el ritmo de la canción. ❖ La maestra canta y los niños le siguen según el ritmo e interactúan verbalmente. <p>Después</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas comentan con sus compañeros sobre el tema de hoy ¿Si les agrado o no? ❖ Abre el espacio para el intercambio de opiniones acerca del tema "Asimila sus procesos cognitivos a través del juego didáctico "Yo tengo un tic, tic, tic". ❖ Practican las canciones con sus compañeros.
<p>Cierre</p>	<p>Tarea para la casa</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Junto con los estudiantes haz un recuento de las actividades realizadas. ❖ Pregúntales porque fue útil reconocer y continuar la línea melódica de la canción. ❖ En casa práctica el juego didáctico que obtuvo en el aula con la maestra.

Jenny Medalit Tolentino Chacon
Profesora de aula



SESIÓN DE APRENDIZAJE

✦ Datos Informativos:

Unidad didáctica	: "Aprendemos con juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical".
Sesión de Aprendizaje	: Crear coreografías pasando una cinta cantando.
Grado	: 4°
Nivel	: Primaria
Profesora	: Jenney Medalit Tolentino Chacon
Fecha	: 03/08/2017



Crear coreografías pasando una cinta mediana y representar de acuerdo a la canción.

✦ Propósito de la sesión:

Antes de la sesión:

Materiales o recursos a utilizar
<ul style="list-style-type: none"> ✦ Lápiz, borrador ✦ Ficha de trabajo ✦ Papelote ✦ Cinta mediana

Área curricular: Comunicación		
(Aprendizajes esperados) Competencia(s), capacidad(es) e indicador(es) a trabajar en la sesión.		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> ✦ Expresión artística. 	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Construye y representa un sketch imitando con gestos, posturas, movimientos y voz a un personaje significativo de su entorno, región o país. ✦ Interpreta cantando y ejecutando con la flauta, quena o instrumento de percusión, canciones y temas de su región. 	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Interactúa con sus compañeros en la coreografía y el canto en las presentaciones de la I.E. ✦ Demuestra capacidad de organización y liderazgo.

SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS QUE DESARROLLAN COMPETENCIAS
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✦ La maestra explica de que se trata la sesión de hoy. ✦ Demuestra el juego y explica el propósito que se debe lograr. ✦ La maestra formula interrogantes a través del juego realizado. ✦ Comenta el propósito de la sesión: Crear coreografías pasando una cinta mediana y representar de acuerdo a la canción.



<p>Desarrollo</p> 	<p>Antes</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Presenta la situación a los participantes diciéndoles que tienen que primero practicarlo. ❖ Se les presenta el nombre del juego. ❖ Comenta sobre el contenido del juego. ❖ La maestra indica que ellos deben formar equipos. ❖ Invita a todos los estudiantes que presten mucha atención para lograr jugar e interactuar de manera conjunta. ❖ Utiliza la ficha de trabajo para desarrollar el tema. <p>Durante</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les comunica que ahora van a practicar, disfrutarlo y aprenderlo. ❖ Los niños leen la canción en voz alta en forma oral. ❖ Cantan con apoyo de la maestra ❖ Se comprueba las predicciones y se comenta al respecto. ❖ Practican de manera grupal el juego musical. <p>Después</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas comentan con sus compañeros sobre el tema de hoy ¿Si les agrado o no? ❖ Abre el espacio para el intercambio de opiniones acerca del tema "Crear coreografías pasando una cinta mediana y representar de acuerdo a la canción". ❖ Responden si pueden cambiar las letras y el modo del juego. ❖ Preparan un papelote sobre el cambio creado.
<p>Cierre</p> 	<p>Tarea para la casa</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Junto con los estudiantes haz un recuento de las actividades realizadas. ❖ Pregúntales porque fue útil crear coreografías pasando una cinta mediana y representar de acuerdo a la canción.

Jenny Medalit Tolentino Chacon
Profesora de aula



SESIÓN DE APRENDIZAJE

✦ Datos Informativos:

- Unidad didáctica** : "Aprendemos con juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical".
- Sesión de Aprendizaje** : Crear coreografías pasando una pelota y representarlas de acuerdo a la canción.
- Grado** : 4°
- Nivel** : Primaria
- Profesora** : Jenney Medalit Tolentino Chacon
- Fecha** : 03/08/2017

Crear coreografías pasando una pelota y representarlas de acuerdo a la canción.

✦ Propósito de la sesión:

Antes de la sesión:



Materiales o recursos a utilizar

- ✦ Lápiz, borrador
- ✦ Ficha de trabajo
- ✦ Papelote
- ✦ Pelota

Área curricular: Comunicación

(Aprendizajes esperados) Competencia(s), capacidad(es) e indicador(es) a trabajar en la sesión.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
✦ Expresión artística.	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Construye y representa un sketch imitando con gestos, posturas, movimientos y voz a un personaje significativo de su entorno, región o país. ✦ Interpreta cantando y ejecutando con la flauta, quena o instrumento de percusión, canciones y temas de su región. 	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Se integra y participa en grupo demostrando seguridad ritmo y compás. ✦ Se desenvuelve con seguridad y de forma libre.

SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS QUE DESARROLLAN COMPETENCIAS
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✦ La maestra explica de que se trata la sesión de hoy. ✦ Demuestra el juego y explica el propósito que se debe lograr. ✦ La maestra formula interrogantes a través del juego realizado. ✦ Comenta el propósito de la sesión: Crear coreografías pasando una pelota y representar de acuerdo a la canción.



<p>Desarrollo</p>	<p>Antes</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Presenta la situación a los participantes diciéndoles que tienen que primero practicarlo. ❖ Se les presenta el nombre del juego y la pelota que utilizarán. ❖ Comenta sobre el contenido del juego. ❖ La maestra indica que ellos deben formar equipos. ❖ Invita a todos los estudiantes que presten mucha atención para lograr pasar la pelota cantando e interactuar de manera conjunta. ❖ Utiliza la ficha de trabajo para desarrollar el tema. <p>Durante</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les comunica que ahora van a practicar, disfrutarlo y aprenderlo. ❖ Los niños leen la canción en voz alta en forma oral. ❖ Cantan con apoyo de la maestra ❖ Se comprueba las predicciones y se comenta al respecto. ❖ Practican de manera grupal el juego musical. <p>Después</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas comentan con sus compañeros sobre el tema de hoy ¿Si les agrado o no? ❖ Abre el espacio para el intercambio de opiniones acerca del tema "Crear coreografías pasando una pelota y representar de acuerdo a la canción". ❖ Responden si pueden cambiar las letras y el modo del juego. ❖ Preparan un papelote sobre el cambio creado.
<p>Cierre</p>	<p>Tarea para la casa</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Junto con los estudiantes haz un recuento de las actividades realizadas. ❖ Pregúntales porque fue útil crear coreografías pasando una cinta mediana y representar de acuerdo a la canción.

Jenny Medalit Tolentino Chacon
Profesora de aula



SESIÓN DE APRENDIZAJE

✦ Datos Informativos:

Unidad didáctica	: "Aprendemos con juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical".
Sesión de Aprendizaje	: Crear coreografías y representarlas de acuerdo a la canción.
Grado	: 4º
Nivel	: Primaria
Profesora	: Jenney Medalit Tolentino Chacon
Fecha	: 10/08/2017



Procesa su entorno acústico y reconoce los sonidos agudos y graves.

✦ Propósito de la sesión:

Antes de la sesión:

Materiales o recursos a utilizar
<ul style="list-style-type: none"> ✦ Lápiz, borrador ✦ Colores, etc ✦ Ficha de trabajo ✦ Papelote

Área curricular: Comunicación		
(Aprendizajes esperados) Competencia(s), capacidad(es) e indicador(es) a trabajar en la sesión.		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> ✦ Apreciación artística. 	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Observa y describe las diferentes características compositivas de los espacios naturales y ambientes construidos de su entorno, explicando el significado de sus diferentes elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Reconoce los sonidos agudos y graves con vocales ✦ Procesa mentalmente el entorno acústico.

SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS QUE DESARROLLAN COMPETENCIAS
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✦ La maestra formula interrogantes sobre los tipos de dimensiones musicales. ✦ Utiliza la ficha de trabajo para explicar sobre el sonido, ritmo y compás. ✦ Comenta el propósito de la sesión: Procesa su entorno acústico y reconoce los sonidos agudos y graves.



<p>Desarrollo</p> 	<p>Antes</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Presenta la situación a los niños diciéndoles que tienen que reconocer e identificar el concepto de las tres dimensiones.❖ Se les presenta el tema.❖ Observa la ficha de trabajo.❖ Comenta sobre el contenido de la ficha.❖ La maestra indica que ellos deben prestar atención para mejorar su aprendizaje musical.❖ Utiliza la ficha de trabajo para desarrollar el tema. <p>Durante</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Se les comunica que ahora van a escribir, leer, disfrutarlo.❖ Los niños leen el texto en voz alta en forma oral.❖ La maestra formula interrogantes y pide desarrollar la ficha.❖ Se comprueba las predicciones y se comenta al respecto.❖ Los niños leen en forma individual y subrayan un pequeño resumen.❖ Elaboran de manera grupal en un papelote los ejemplos sobre el tema. <p>Después</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Los niños y niñas comentan con sus compañeros sobre el tema de hoy ¿Si les agrado o no?❖ Abre el espacio para el intercambio de opiniones acerca del tema "Procesa su entorno acústico y reconoce los sonidos agudos y graves".❖ Leen y comprenden el texto.❖ Responden las interrogantes con ideas claras y sencillas.❖ Resuelve ejercicios referente al tema.
<p>Cierre</p> 	<p>Tarea para la casa</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Junto con los estudiantes haz un recuento de las actividades realizadas.❖ Pregúntales porque fue útil aprender a procesar su entorno acústico y reconoce los sonidos agudos y graves.



SESIÓN DE APRENDIZAJE

✦ Datos Informativos:

Unidad didáctica	: "Aprendemos con juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical".
Sesión de Aprendizaje	: Reconocemos los sucesos musicales en Lihuari por su aniversario.
Grado	: 4º
Nivel	: Primaria
Profesora	: Jenney Medalit Tolentino Chacon
Fecha	: 17/08/2017



Recocemos los sucesos musicales en Lihuari por su aniversario.

✦ Propósito de la sesión:

Antes de la sesión:

Materiales o recursos a utilizar
<ul style="list-style-type: none"> ✦ Lápiz, borrador ✦ Colores, etc ✦ Ficha de trabajo ✦ Papelote ✦ Cartulina

Área curricular: Comunicación		
(Aprendizajes esperados) Competencia(s), capacidad(es) e indicador(es) a trabajar en la sesión.		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
✦ Apreciación artística.	✦ Observa y describe las diferentes características compositivas de los espacios naturales y ambientes construidos de su entorno, explicando el significado de sus diferentes elementos.	✦ Reconoce los acontecimientos musicales de su entorno

SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS QUE DESARROLLAN COMPETENCIAS
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✦ La maestra formula interrogantes sobre los acontecimientos musicales que realizan en la comunidad de Lihuari. ✦ Utiliza la ficha de trabajo para identificar los acontecimientos musicales de la comunidad. ✦ Comenta el propósito de la sesión: Recocemos los sucesos musicales en Lihuari por su aniversario..



<p>Desarrollo</p> 	<p>Antes</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Presenta la situación a los participantes diciéndoles que tienen que reconocer e identificar los acontecimientos musicales. ❖ Se les presenta pide identificar la actividad a realizar. ❖ Observa la ficha de trabajo. ❖ Comenta sobre el contenido de la ficha. ❖ La maestra indica que ellos deben elaborar una lista de músicas que se hicieron para la comunidad de Llíhuari. ❖ Invita a todos los estudiantes que presten mucha atención para leer y aprender la ficha. ❖ Utiliza la ficha de trabajo para desarrollar el tema. <p>Durante</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les comunica que ahora van a leer, disfrutarlo y aprenderlo. ❖ Los niños leen el texto en voz alta en forma oral. ❖ Lee el texto con apoyo de la maestra ❖ La maestra formula interrogantes y pide desarrollar la ficha. ❖ Se comprueba las predicciones y se comenta al respecto. <p>Después</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas comentan con sus compañeros sobre el tema de hoy ¿Si les agrado o no? ❖ Abre el espacio para el intercambio de opiniones acerca del tema "Recocemos los sucesos musicales de Llíhuari por su aniversario. ❖ Leen y comprenden el texto. ❖ Responden las interrogantes con ideas claras y sencillas. ❖ Resuelve ejercicios referente al tema.
<p>Cierre</p> 	<p>Tarea para la casa</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Junto con los estudiantes haz un recuento de las actividades realizadas. ❖ Pregúntales porque fue útil aprender a reconocer e identificar los sucesos musicales de Llíhuari. ❖ En casa sobre los acontecimientos de su entorno con la ayuda de sus padres o hermano mayor.

Jenny Medalit Tolentino Chacon
Profesora de aula



SESIÓN DE APRENDIZAJE

✦ Datos Informativos:

Unidad didáctica	: "Aprendemos con juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical".
Sesión de Aprendizaje	: Pronunciamos las palabras trabadas cantando y creando una coreografía.
Grado	: 4º
Nivel	: Primaria
Profesora	: Jenney Medalit Tolentino Chacon
Fecha	: 24/08/2017

✦ Propósito de la sesión:

Antes de la sesión:



Pronunciamos las palabras trabadas cantando y creando una coreografía.

Materiales o recursos a utilizar
<ul style="list-style-type: none"> ✦ Lápiz, borrador ✦ Colores, etc ✦ Ficha de trabajo ✦ Papelote ✦ Cartulina

Área curricular: Comunicación		
(Aprendizajes esperados) Competencia(s), capacidad(es) e indicador(es) a trabajar en la sesión.		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> ✦ Expresión artística. 	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Crea e interpreta solo o en grupo un cuento sonoro o canción. ✦ Diseña una coreografía para bailar en grupo una danza tradicional de su región. 	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Pronuncia palabras trabadas. ✦ Memoriza los movimientos y desplazamientos.

SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS QUE DESARROLLAN COMPETENCIAS
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✦ La maestra formula interrogantes a través del juego a realizar. ✦ Utiliza la ficha de trabajo para identificar las palabras trabadas. ✦ Comenta el propósito de la sesión: Pronunciamos las palabras trabadas cantando y creando una coreografía.



<p>Desarrollo</p> 	<p>Antes</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Presenta la situación a los participantes diciéndoles que tienen que reconocer e identificar las sílabas trabadas.❖ Se les presenta el tema.❖ Observa la ficha de trabajo.❖ Comenta sobre el contenido de la ficha.❖ La maestra indica que ellos deben elaborar en un papelote una lista de sílabas trabadas.❖ Invita a todos los estudiantes que presten mucha atención para crear una canción y cantar las sílabas trabadas.❖ Utiliza la ficha de trabajo para desarrollar el tema. <p>Durante</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Se les comunica que ahora van a leer, disfrutarlo y aprenderlo.❖ Los niños leen el texto en voz alta en forma oral.❖ Lee el texto con apoyo de la maestra❖ La maestra formula interrogantes y pide desarrollar la ficha.❖ Se comprueba las predicciones y se comenta al respecto.❖ Los niños escriben en forma grupal y crean un ritmo para lograr un aprendizaje musical.❖ Todos cantan y mejoran de aprendizaje musical con las sílabas trabadas. <p>Después</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Los niños y niñas comentan con sus compañeros sobre el tema de hoy ¿Si les agrado o no?❖ Abre el espacio para el intercambio de opiniones acerca del tema "Pronunciamos las palabras trabadas cantando y creando una coreografía.❖ Leen y comprenden el texto.❖ Responden las interrogantes con ideas claras y sencillas.
<p>Cierre</p> 	<p>Tarea para la casa</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Junto con los estudiantes haz un recuento de las actividades realizadas.❖ Pregúntales porque fue útil aprender, reconocer, identificar y cantar las palabras trabadas cantando y creando una coreografía.



SESIÓN DE APRENDIZAJE

✦ Datos Informativos:

Unidad didáctica : "Aprendemos con juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical".

Sesión de Aprendizaje : Memorizamos y cantamos la tabla de multiplicar.

Grado : 4º

Nivel : Primaria

Profesora : Jenney Medalit Tolentino Chacon

Fecha : 31/08/2017

✦ Propósito de la sesión:

Antes de la sesión:



Memorizamos y cantamos la tabla de multiplicar.

Materiales o recursos a utilizar	
✦	Lápiz, borrador
✦	Colores, etc
✦	Ficha de trabajo
✦	Papelote
✦	Cartulina

Área curricular: Comunicación		
(Aprendizajes esperados) Competencia(s), capacidad(es) e indicador(es) a trabajar en la sesión.		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
✦ Expresión artística.	✦ Interpreta cantando y ejecutando con la flauta, quena o instrumento de percusión, canciones y temas de región.	✦ Memoriza e interpreta las canciones

SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS QUE DESARROLLAN COMPETENCIAS
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✦ La maestra formula interrogantes a través del juego realizado. ✦ Utiliza la ficha de trabajo para identificar las clases de sílabas. ✦ Comenta el propósito de la sesión: Memorizamos y cantamos la tabla de multiplicar.



<p>Desarrollo</p>	<p>Antes</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Presenta la situación a los participantes diciéndoles que tienen que memorizar y cantar la tabla de multiplicar. ❖ Se les presenta el tema de la sesión. ❖ Observa la ficha de trabajo. ❖ Comenta sobre el contenido de la ficha. ❖ La maestra indica que ellos deben elaborar la tabla de multiplicar en un papelote. ❖ Invita a todos los estudiantes que presten mucha atención para interpretar y memorizar la canción. ❖ Utiliza la ficha de trabajo para desarrollar el tema. <p>Durante</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les comunica que ahora van a interpretarlo, disfrutarlo y cantarlo. ❖ Los niños leen el texto en voz alta en forma oral a ritmo de una melodía. ❖ Interpretan el texto con apoyo de la maestra. ❖ La maestra formula interrogantes para seguir con la canción. ❖ Se comprueba las predicciones y se comenta al respecto. ❖ La maestra y los niños comienzan a cantar y memorizar la canción. ❖ Elaboran de manera grupal en un papelote e interpretan y cantan de memoria la canción. <p>Después</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas comentan con sus compañeros sobre el tema de hoy ¿Si les agrado o no? ❖ Abre el espacio para el intercambio de opiniones acerca del tema "Memorizamos y cantamos la tabla de multiplicar". ❖ Responden las interrogantes con ideas claras y sencillas.
<p>Cierre</p>	<p>Tarea para la casa</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Junto con los estudiantes haz un recuento de las actividades realizadas. ❖ Pregúntales porque fue útil memorizar y cantar la tabla de multiplicar. ❖ Practican en casa la canción sobre la tabla de multiplicar.

Jenny Medalit Tolentino Chacon
Profesora de aula



SESIÓN DE APRENDIZAJE

✦ Datos Informativos:

Unidad didáctica : "Aprendemos con juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical".

Sesión de Aprendizaje : Modificamos y creamos canciones.

Grado : 4º

Nivel : Primaria

Profesora : Jenney Medalit Tolentino Chacon

Fecha : 07/09/2017

✦ Propósito de la sesión:

Antes de la sesión:



Modificar y crear la canción "Yo contigo".

Materiales o recursos a utilizar

- ✦ Lápiz, borrador
- ✦ Colores, etc
- ✦ Ficha de trabajo
- ✦ Papelote
- ✦ Cartulina

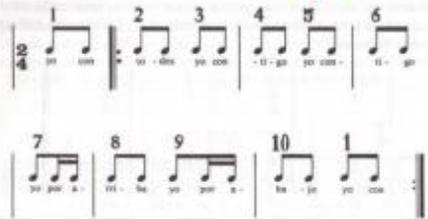
Área curricular: Comunicación

(Aprendizajes esperados) Competencia(s), capacidad(es) e indicador(es) a trabajar en la sesión.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
✦ Expresión artística.	✦ Interpreta cantando y ejecutando con la flauta, queña o instrumento de percusión, canciones y temas de región.	✦ Modifica y un juego rítmico de animación musical. ✦ Crea un juego rítmico de animación musical.

SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS QUE DESARROLLAN COMPETENCIAS
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✦ La maestra formula interrogantes a través del juego realizado. ✦ Utiliza un papelote con las letras de la canción. ✦ Comenta el propósito de la sesión: Modificar y crear la canción "Yo contigo".



<p>Desarrollo</p>  <p>25 minutos</p>	<p>Antes</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Presenta la situación a los participantes diciéndoles que tienen que modificar el juego de acuerdo a la música. ❖ Se les presenta el tema. ❖ Observa la ficha de trabajo. ❖ Comenta sobre el contenido de la ficha. ❖ La maestra indica que ellos deben juntarse de a dos. ❖ Invita a todos los estudiantes que presten mucha atención para leer y aprender la ficha. ❖ Utiliza la ficha de trabajo para cantar a sus alumnos.  <p>Durante</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les comunica que ahora van a leer, modificar y crear la nueva canción según la muestra. ❖ Los niños cantan y aplauden el texto en voz alta en forma oral. ❖ Lee el texto con apoyo de la maestra al ritmo de aplausos. ❖ La maestra pide que practiquen lo creado. ❖ Los niños practican de a dos y mediante aplausos cantan su canción. ❖ Elaboran de manera grupal en un papelote los ejemplos sobre la canción. <p>Después</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas comentan con sus compañeros sobre el tema de hoy ¿Si les agrado o no? ❖ Abre el espacio para el intercambio de opiniones acerca del tema "Modificar y crear la canción "Yo contigo". ❖ Responden las interrogantes con ideas claras y sencillas.
<p>Cierre</p>  <p>10 minutos</p>	<p>Tarea para la casa</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Junto con los estudiantes haz un recuento de las actividades realizadas. ❖ Pregúntales porque fue útil aprender a modificar y crear la canción "Yo contigo"



SESIÓN DE APRENDIZAJE

✦ Datos Informativos:

Unidad didáctica : "Aprendemos con juegos didácticos para mejorar el aprendizaje musical".

Sesión de Aprendizaje : Explica las letras de la canción "Yo contigo"

Grado : 4º

Nivel : Primaria

Profesora : Jenney Medalit Tolentino Chacon

Fecha : 14/09/2017

✦ Propósito de la sesión:

Antes de la sesión:



Explica la canción modificada y creada "Yo contigo"

Materiales o recursos a utilizar

- ✦ Lápiz, borrador
- ✦ Colores, etc
- ✦ Ficha de trabajo
- ✦ Papelote
- ✦ Cartulina

Área curricular: Comunicación

(Aprendizajes esperados) Competencia(s), capacidad(es) e indicador(es) a trabajar en la sesión.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
✦ Expresión artística.	✦ Interpreta cantando y ejecutando con la flauta, quena o instrumento de percusión, canciones y temas de región.	✦ Explica el contenido del juego rítmico.

SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS QUE DESARROLLAN COMPETENCIAS
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✦ La maestra formula interrogantes a través del juego realizado. ✦ Utiliza papelotes para que los niños escriban y expliquen el contenido de la canción. ✦ Comenta el propósito de la sesión: Explica la canción modificada y creada "Yo contigo".



<p>Desarrollo</p> 	<p>Antes</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Presenta la situación a los participantes diciéndoles que tienen que explicar cómo modificaron y crearon nuevas letras a la canción "Yo contigo". ❖ Comenta sobre el contenido de su canción. <p>Durante</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra indica que ellos deben elaborar un papelote. ❖ Invita a todos los estudiantes que salgan al frente y expliquen cómo cambiaron las letras de la canción. ❖ La maestra pide que demuestren cantando la canción. ❖ Cantan la canción con apoyo de la maestra. ❖ Se comprueba las predicciones y se comenta al respecto. ❖ Pasan las canciones a sus cuadernos para que todos sepan diferentes formas de modificar la canción. <p>Después</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas comentan con sus compañeros sobre el tema de hoy ¿Si les agrado o no? ❖ Abre el espacio para el intercambio de opiniones acerca del tema "Explica la canción modificada y creada "Yo contigo". ❖ Cantan sus canciones modificadas. ❖ Explican las interrogantes con ideas claras y sencillas.
<p>Cierre</p> 	<p>Tarea para la casa</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Junto con los estudiantes haz un recuento de las actividades realizadas. ❖ Pregúntales porque fue útil aprender a explica la canción modificada y creada "Yo contigo".

*Jenney Medalit Tolentino Chacon
Profesora de aula*

Quinto Grado Lista de cotejo

Apellidos y Nombres:

Instrucciones

A continuación, se detallan una serie de indicadores que el estudiante debe demostrar en el desarrollo de su aprendizaje musical.

N°	INDICADORES	ESCALAS			
		Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	<i>Presta atención a los cambios de tono y de voz del juego didáctico.</i>				
2	<i>Escucha y entona canciones con sonidos indeterminados</i>				
3	<i>Escucha y nombra palabras en base la línea melódica</i>				
4	<i>Escucha e interpreta los diversos juegos didácticos de manera pertinente.</i>				
5	<i>Interactúa verbalmente en la entonación de las canciones</i>				
6	<i>Procesa mentalmente las canciones.</i>				
7	<i>Asimila las canciones con facilidad.</i>				
8	<i>Reconoce el ritmo de la melodía</i>				
9	<i>Continúa con la línea melódica de una canción.</i>				
10	<i>Interactúa con sus compañeros en la coreografía y el canto en las presentaciones de la IE</i>				
11	<i>Demuestra capacidad de organización y liderazgo</i>				
12	<i>Se integra y participa en grupo demostrando seguridad ritmo y compás.</i>				
13	<i>Se desenvuelve con seguridad y de forma libre.</i>				
14	<i>Reconoce las sonidos agudos y graves con vocales</i>				
15	<i>Procesa mentalmente el entorno acústico.</i>				
16	<i>Reconoce los acontecimientos musicales de su entorno</i>				
17	<i>Pronuncia palabras trabadas</i>				
18	<i>Memoriza los movimientos y desplazamientos</i>				
19	<i>Memoriza e interpreta las canciones</i>				
20	<i>Modifica un juego rítmico de animación musical</i>				
21	<i>Crea un juego rítmico de animación musical</i>				
22	<i>Explica el contenido del juego rítmico.</i>				

Valoración Cualitativa:

- Nunca 1
- A veces 2
- Casi siempre 3
- Siempre 4