Las actividades de carácter lúdico como recurso para promover procesos significativos en la enseñanza-aprendizaje del solfeo

Activities of ludic nature as a resource to promote significant processes in the teaching-learning of music theory

Fabiola Aragón Mercado

INBAL. Conservatorio Nacional de Música

Raúl W. Capistrán Gracia

Graciaraul.w.capistran@gmail.com

http://orcid.org/0000-0002-4594-8570

Universidad Autónoma de Aguascalientes

Profesor Investigador

Resumen

Cuando un maestro implementa en el aula actividades de aprendizaje de naturaleza lúdica, impulsa un proceso educativo integral en el cual los alumnos se involucran a nivel corporal, cognitivo, social, emocional y psicológico, lo que a su vez favorece su desarrollo intelectual. Con la ayuda de este recurso, el estudiante llega a comprender y manejar de manera natural y espontánea el conocimiento construido hasta apropiarse de él. Así, el presente artículo tiene como propósito: a) exponer un breve panorama acerca del rol del juego en la evolución del ser humano; b) presentar algunos argumentos desde la psicología educativa que fundamentan su utilización en el salón de clase; c) abordar algunas de las conexiones que existen con las neurociencias en el aula; d) establecer algunos nexos con la educación musical; y e) compartir algunas actividades de carácter lúdico en el aprendizaje del solfeo que han sido llevadas exitosamente a cabo por uno de los autores. Se espera que la información aquí contenida sirva de motivación para que más docentes de solfeo valoren su importancia y tomen en consideración este inestimable recurso en la preparación de sus clases.

Palabras clave: *Aprendizaje lúdico; Educación Musical; Solfeo; Teoría musical; Actividades de aprendizaje.*

Abstract

When a teacher implements learning activities of playful nature in the classroom, he promotes a holistic educational process in which students are involved at a physical, cognitive, social, emotional and psychological level, which in turn favors their intellectual development. With the help of this resource, students come to understand and handle the knowledge they have built in a natural and spontaneous way until appropriating it. The purpose of this article is: a) to present a brief overview of the role of playing in the evolution of the human being; b) to present some arguments from the perspective of educational psychology that support its use; c) to address some of the connections that exist with neurosciences in the classroom; d) to establish some links with the field of music education; and e) to share some activities in learning music theory that have been successfully carried out by one of the authors. They hope the information contained in this paper will serve as motivation for more music theory teachers to value its importance and take this priceless resource into consideration in the preparation of their classes.

Keywords: *Ludic learning; Music education; Sight-singing; Music theory; Ludic activities.*

1. Introducción

En el ámbito educativo-musical académico occidental, el solfeo es considerado una de las asignaturas más fundamentales y complejas en la formación del músico profesional. A través de esta materia los estudiantes desarrollan la lecto-escritura musical, competencia que les permitirá entender la partitura de una obra, analizarla e interpretarla, así como anotar composiciones y arreglos musicales. Esta asignatura suele estar integrada por cuatro grandes áreas formativas:

Lecto-escritura musical

Consiste en el desarrollo de la capacidad por parte del estudiante para leer y escribir música que percibe a través de los sentidos.

Teoría musical

Se refiere al estudio de todos los elementos fundamentales de construcción, análisis y estructura de la música.

Entrenamiento auditivo

Comprende el desarrollo de las competencias auditivas que, en combinación con la teoría musical aprendida, permiten que el estudiante sea capaz de descifrar la música que escucha.

Entonación

Consiste en el desarrollo de la capacidad del estudiante para cantar diversos ejercicios a través de los cuales demuestra poseer las competencias adquiridas en las tres áreas formativas arriba mencionadas (Capistrán-Gracia, 2022).

En la experiencia de los autores, muchos docentes se suelen apoyar en recursos pedagógico-didácticos que, algunas veces, pueden tener más

de 100 años de existencia. Así, sin demeritar el valor y la importancia de los textos usados tradicionalmente, en muchas ocasiones se ha visto cómo algunos maestros sigue utilizando, por ejemplo, el *Método de Solfeo* publicado por primera vez en 1846 por Hilarión Eslava, así como el *Curso Completo de Solfeo,* texto creado por Gerónimo Baqueiro Foster en 1939, entre otras obras pedagógicas similares, cuando podrían aplicar enfoques metodológicos y materiales más actuales.

Más aún, muchos profesores evitan el uso de las TIC y de otros recursos digitales (como los programas, aplicaciones y plataformas para el aprendizaje asistido), sin pensar que estos pueden ejercer importantes beneficios en el desarrollo auditivo de los estudiantes y promover la adquisición y consolidación de conocimientos teóricos (Capistrán-Gracia, 2022; Gómez et al., 2019). Finalmente, los autores consideran que se ha desaprovechado un recurso de gran valor para promover procesos educativos más dinámicos: las actividades educativas de naturaleza lúdica. En síntesis, al repetir de manera mecánica los mismos procedimientos establecidos por la tradición y la costumbre, los docentes se olvidan del papel que deben desempeñar al interior del aula como entes generadores de experiencias que transforman los procesos de enseñanza-aprendizaje para que sean más satisfactorios y significativos; y como promotores de la construcción de un conocimiento útil para la profesión (Ausubel et al., 1983).

Así, los autores de este artículo se proponen: a) exponer un breve panorama acerca del rol del juego en la evolución del ser humano; b) presentar algunos argumentos desde la psicología educativa que fundamentan su utilización en el salón de clase; c) abordar algunas de las conexiones que existen con las neurociencias en el aula; d) establecer algunos nexos con la educación musical; y e) compartir algunas actividades de carácter lúdico en el aprendizaje del solfeo que han sido llevadas a cabo exitosamente por uno de los autores y que se espera sean de utilidad para los lectores.

2. El aprendizaje de carácter lúdico como parte de la evolución del ser humano

Existe una cantidad importante de aportaciones académicas que reportan que las actividades de tipo lúdico han sido parte del ser humano desde siempre, y que ha ejercido un papel importante en su desarrollo cultural, social, tecnológico y científico (Aparicio Roa, 2001). Así, por ejemplo, desde el periodo paleolítico el hombre creó un conjunto de manifestaciones culturales que fueron evolucionando paulatinamente hasta hacerse más complejas, en donde el juego se convirtió en un componente muy valioso, no sólo por el beneficio psicológico y físico que conllevaba para la persona, sino también por los cambios que poco a poco fue generando en la sociedad (Zuluaga & Gómez, 2016). Es por eso que Huizinga (2012, p. 14) explica: “la cultura se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego”.

Para Piaget (1956, p. 40) el juego es

un recurso que "constituye y enriquece el desarrollo intelectual". De hecho, este psicólogo explica que los juegos se vuelven más significativos a medida que el sujeto va creciendo, por lo que este recurso debe de ser aprovechado al máximo para poder sacar el mayor provecho posible de él. Y es que, a través del juego el infante desarrolla destrezas y habilidades suficientes para superar los retos que representa el constituirse como ser humano. Al mismo tiempo, adquiere distintos valores frente al trabajo, como son: la confianza, el sentido de apropiación, la capacidad comunicación y colaboración, el respeto, la solidaridad y el reconocimiento hacia el éxito de los demás. Más aún, de acuerdo con Aparicio Roa (2001) a través del juego el individuo puede adquirir y desarrollar atributos más específicos, tales como el razonamiento reflexivo, la crítica y el pensamiento lógico.

3. El aprendizaje de carácter lúdico desde la perspectiva de la psicología educativa

De acuerdo con Candela y Benavides (2020) la implementación de actividades de aprendizaje de carácter lúdico en el aula promueve la admiración y la curiosidad por parte de los docentes; impulsa su atención, acrecienta su autoestima, hace que desarrollen de manera armónica su capacidad de sociabilidad y los prepara para involucrarse en la construcción de su propio conocimiento de manera entusiasta y hasta competitiva. Y es que, cuando se generan procesos de enseñanza-aprendizaje a través de actividades de tipo lúdico, se impulsa un proceso educativo integral en el cual el alumno se involucra a nivel corporal, cognitivo, lingüístico, social, emocional y moral, lo que favorece su desarrollo intelectual. Así, el estudiante llega conocer, comprender y manejar de manera natural y espontánea el conocimiento y llega a apropiarse de él (Candela y Benavides, 2020).

Autores como Ausubel et al. (1983), a través de su teoría del aprendizaje significativo; Piaget (1956), por medio de su teoría del desarrollo; Vygotsky (1978), en su teoría sociocultural; y Montessori (2004), a través del enfoque educativo basado en el aprendizaje activo y la interacción colaborativa; destacan la importancia del juego como elemento impulsor del desarrollo y la adquisición de nuevas habilidades, actitudes, aptitudes y competencias por parte del estudiante, mismas que fortalecen los procesos inter e intrapersonales, cognitivos y de sociabilidad.

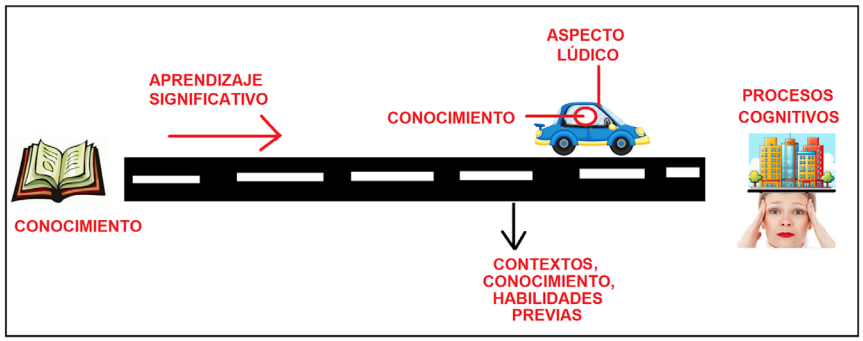

Figura 1. Las actividades lúdicas como recurso para promover procesos cognitivos significativos. **Fuente:** Elaboración propia.

Ya en el ámbito de los procesos cognitivos, Banyard (1995) explica cómo estos son estructuras mentales que sostienen y preservan el conocimiento. Para que la persona pueda acceder a ellas de forma organizada y simplificada deben de ser clasificadas en un orden lógico. Este tipo de procesos cognitivos se ven favorecidos por medio de actividades de tipo lúdico (ver Figura 1).

De acuerdo con Apud et al. (2015), todas las personas están constantemente construyendo su conocimiento a través de distintos procesos cognitivos, ya sean básicos (como la sensación, la percepción, la atención y la memoria) o superiores (como el pensamiento, el razonamiento, la inteligencia y el juicio). Así, para que la enseñanza del solfeo sea eficiente y represente una experiencia significativa para el alumno, el docente debe de ocuparse en abarcar la atención y por supuesto, la memoria de los aspectos teóricos de la música. Así, el alumno será capaz de razonarlos, comprenderlos, aplicarlos y replicarlos en su quehacer musical. Un ejemplo claro de esto podrían ser los acordes de quinta o los intervalos. Para empezar, el alumno debe de ser capaz de comprenderlos teóricamente, diferenciarlos, construirlos y escucharlos, para que posteriormente sea capaz de distinguirlos visual y auditivamente en una obra. Incluso, esas habilidades pueden evolucionar a la creación musical; sin embargo, esto no puede suceder si primero no se enfatiza la atención y la memorización. Es aquí donde los autores consideran que las actividades de aprendizaje de naturaleza lúdica pueden contribuir enormemente para consolidar ese conocimiento.

4. El aprendizaje de carácter lúdico desde la perspectiva de las neurociencias

Los resultados de las investigaciones en torno a las neurociencias en el aula han arrojado luz en relación a la manera en que se pueden promover procesos educativos más satisfactorios, significativos e integrales. Muchas son las aportaciones que esta disciplina ha realizado y entre ellas, destaca la importancia de incorporar actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje.

Y es que, el juego constituye un mecanismo natural que despierta la curiosidad, es placentero y permite descubrir destrezas útiles para desenvolverse en el mundo. Los mecanismos cerebrales innatos del estudiante permiten que aprenda jugando. Al jugar se genera dopamina que hace que la incertidumbre de la actividad constituya una auténtica recompensa cerebral. A su vez, este neurotransmisor facilita la transmisión de información entre el hipocampo y la corteza prefrontal, con lo que se promueve la memoria de trabajo. Este proceso no tiene edad determinada para suceder, pero ayuda a mejorar la autoestima, la creatividad, el bienestar y la socialización (De la Barrera y Donolo, 2009).

Al implementar actividades lúdicas como parte de los procesos educativos se despiertan diversos tipos de emociones, se impulsa y mantiene la curiosidad y se promueve la sociabilidad. Más aún,

las emociones son imprescindibles en los procesos de razonamiento y toma de decisiones, lo que sugiere que los procesos emocionales y cognitivos son inseparables (Day y Leitch, 2001). Así, una estrategia para favorecer el desarrollo de emociones positivas podría estar representada por la implementación de una actividad de aprendizaje de carácter lúdico que gire en torno al tema que se va a estudiar. Por ejemplo, el juego *jeopardy* promueve la toma de decisiones y genera el aprendizaje colaborativo. Otras estrategias que despiertan emociones positivas podrían ser: iniciar la clase con alguna pregunta que llame la atención; comentar algo divertido que provoque una reacción de interés y que sorprenda; decir una broma o plantear un problema.

Finalmente, el juego favorece la sociabilidad y a partir de esta se promueve el aprendizaje. Y es que, a través de la interacción social, los seres humanos adquieren conciencia de sí mismos, aprenden el uso de los símbolos, desarrollan la capacidad de pensar en formas cada vez más críticas y reflexivas y construyen su conocimiento (Vygotsky, 1978). En otras palabras, es precisamente en convivencia que los seres humanos aprendemos constantemente y construimos nuestro conocimiento. Vygotsky (1978, p. 5) lo explica con mucha claridad al decir:

"Un proceso interpersonal queda transformado en otro intrapersonal. En el desarrollo cultural, toda función aparece dos veces: primero, a nivel social, y más tarde, a nivel individual, primero entre personas (interpsicológica), y después, en el interior del propio ser (intrapsicológica). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos. Todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos".

Finalmente, el juego también impulsa la motivación, lo que hace que los estudiantes asuman tareas cognitivas más desafiantes con lo que tienen probabilidades más altas de organizar y relacionar la nueva información de forma más eficaz y de construir su conocimiento (Manes, 2017). En síntesis, la capacidad de jugar está directamente relacionada con el desarrollo cognitivo y con el bienestar social y emocional. Al mismo tiempo, favorece la autorregulación y flexibilidad cognitiva al transformar al estudiante en una persona capaz de autodirigirse y tomar el control de su propio aprendizaje.

5. El aprendizaje de carácter lúdico en la educación musical

Desde finales del siglo XIX y principios del siglo XX grandes educadores musicales han realizado valiosísimas propuestas pedagógicas que procuran el desarrollo musical integral del estudiante a través de actividades de aprendizaje de naturaleza activa y de carácter lúdico. Así, entre otros, Jaques-Dalcroze (1865-1950) proponía el desarrollo de la musicalidad a través de la rítmica corporal y la improvisación; Orff (1895-1982) promovía la práctica instrumental a través de ostinatos, percusión corporal, instrumentos de

pequeña percusión, así como xilófonos, metalófonos y glockenspiels; Kodály (1882-1967) revolucionaba el enfoque de la alfabetización musical e impulsaba el desarrollo de la sensibilidad a través del canto folklórico; y Suzuki (1898-1998) fomentaba el aprendizaje instrumental sobre el principio de la lengua materna y la imitación. Amén de sus diferencias específicas, todos compartían un principio filosófico básico: la educación musical debe ser divertida y girar en torno al estudiante como principal protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje (Capistrán-Gracia, 2015; 2019) .

En lo que respecta al aprendizaje del solfeo, Dalcroze creó actividades y ejercicios a través de los cuales los estudiantes pudieran desarrollar su oído interno y tener así una comprensión más vívida, orgánica y completa del fenómeno musical; ejercicios que ayudaran a sus estudiantes a reconocer la afinación de los sonidos, calcular los intervalos, comprender las armonías, distinguir las diferentes notas de un acorde, seguir los efectos en la música polifónica, distinguir tonalidades, analizar las relaciones existentes entre la escucha y las sensaciones vocales, sensibilizar el oído y abrir los canales necesarios entre cerebro, oído y laringe para formar lo que se podría llamar oído interno. Y es que, Dalcroze buscaba desarrollar en sus estudiantes la interdependencia entre los sentidos, con el propósito de que pudieran percibir a través de todo el cuerpo el fenómeno sonoro (Vernia, 2012).

En el enfoque de Jaques-Dalcroze, la enseñanza del solfeo se fundamenta en el "do" fijo y la improvisación, por lo que escribió numerosos ejercicios de solfeo. Sin embargo, los recursos principales son la improvisación y las actividades lúdicas, a través de las cuales los estudiantes desarrollan su habilidad de entonación, percepción, oído interno, intuición, concentración, así como la habilidad para expresar cambios de carácter. Por ejemplo, un maestro podría evaluar el conocimiento, habilidad y destreza de un estudiante a través de lo que este puede crear/improvisar y desarrollar la clase a partir de ese conocimiento (Thomsen, 2011).

Según Thomsen (2011), algunas actividades de aprendizaje basadas en el enfoque Dalcroze podrían consistir en darle a la nota "do" distintas funciones (lectura relativa) y partir de ahí para improvisar; identificar grados de la escala; descubrir en qué grado de la escala termina una pieza; interrumpir la entonación de una pieza pero seguir mentalmente y momentos después continuar entonándola; cantar un ejercicio el doble de rápido o el doble de lento, entre otros (Jaques-Dalcroze, 1921, p. 15).

Por su parte, Kodály emprendió una cruzada en favor de la "alfabetización musical", pues consideraba que todo aquel que es capaz de leer, también es capaz de leer música. Así, generó un enfoque educativo-musical a través del cual logró que la enseñanza del solfeo se volviera accesible para que todos pudieran involucrarse en la práctica musical, gozar de la música y mejorar su calidad de vida. En el

enfoque Kodály, el entrenamiento de los maestros de música es fundamental, pues éstos deberán promover procesos de enseñanza-aprendizaje divertidos a través de canciones, juegos y adivinanzas que desarrollan en el niño su motivación interna y un amor a la música que habrá de permanecer con él toda su vida.

El método Edgar Willems está estructurado en tres niveles. En el primero de ellos se procura el desarrollo auditivo y vocal a través de canciones, ya que estas sintetizan el ritmo, la melodía y la armonía, con lo que se promueve el desarrollo del oído interno y, por consiguiente, fomentan la musicalidad. En ese sentido, la selección de canciones es una tarea crucial. Willems comienza la formación musical con aquellas que se basan en el llamado y respuesta, para proseguir con canciones que contribuyan al fortalecimiento del sentido rítmico, la entonación de intervalos y diversos aspectos armónicos. El cancionero de Willems incluye canciones de 2 a 5 notas, canciones basadas en intervalos, basadas en el desglose de acordes, etc.

Un ejercicio común podría consistir en saber qué intervalo predominante tiene una canción o recordar qué canciones tienen cierto tipo de intervalo. Por ejemplo, se podría utilizar la canción tradicional mexicana “La raspa”, para trabajar los intervalos de 4ª y 3ª que se enfatizan reiteradamente en esa pieza. Como casi no hay canciones que incluyan la séptima mayor, Willems exhortaba a los maestros a componer canciones lo contuvieran. El aprendizaje de las canciones puede ir acompañado de movimientos, mímica, palmas y demás. Por supuesto, al igual que Kodály, Willems consideraba que las canciones folclóricas constituían un material muy importante, pues algunas incluyen cambios de métrica, lo que representa un material valioso para que el estudiante aprenda distintos tipos de compás a través de la práctica y no de la teoría (Capistrán-Gracia, 2015).

En síntesis, existen propuestas didáctico-musicales de carácter lúdico que procuran un aprendizaje más integral y divertido del solfeo y que, en experiencia de los autores, rara vez han sido considerados para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de esta asignatura en muchas instituciones de educación musical a nivel superior. Dado que esta materia representa el talón de Aquiles para muchos estudiantes ¿No sería aconsejable acudir a estos enfoques en busca de inspiración e ideas?

6. Dos actividades de carácter lúdico para el aprendizaje del solfeo

En este apartado, se compartirán dos actividades de aprendizaje de carácter lúdico que han sido implementadas en la materia de solfeo en el Conservatorio Nacional de Música por la autora.

6.1 El títere en el piano

Materiales necesarios: piano y un títere.
Objetivos**:** Fomentar la sensibilidad, la percepción y el reconocimiento de todos los acordes de quinta al ser tocados en el piano apoyándose en la imaginación y la memoria de la teoría musical.

Procedimiento:

Se presenta a los alumnos el títere a utilizar. Para que los estudiantes se familiaricen con él, el docente deberá simular que este camina de lado a lado por encima del piano.

El maestro dará un breve repaso de los aspectos teóricos y auditivos que corresponden a cada uno de los acordes: a) Mayores (M); b) menores (m); c) aumentados (Aum); y d) disminuidos (dis). En ese repasó se enfatizará que la memoria y el reconocimiento de cada uno de los acordes dependerá de los intervalos de tercera, ya que los acordes mayores comienzan con una tercera mayor mientras que los menores lo hacen con una tercera menor (ver Figura 2).

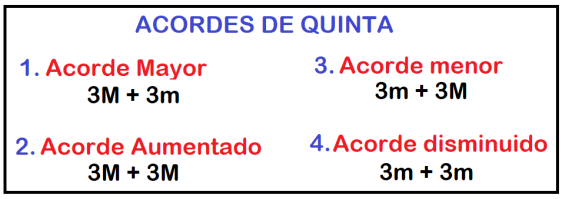

Figura 2. *Estructura de los acordes de quinta.* **Fuente.** Elaboración propia.

Para que el alumno comience a analizar las estructuras, el docente debe mencionar que los acordes se clasifican en dos grupos:

Los que inician con una tercera mayor = acordes mayores y aumentados.

Los que inician con una tercera menor = acordes menores y disminuidos (Ver Figura 3).

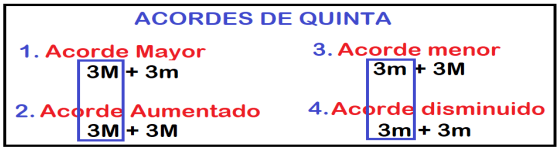

Figura 3. *Clasificación de los acordes de quinta* **Fuente.** Elaboración propia.

A continuación, el maestro debe describir las referencias auditivas únicamente para la tercera menor y la tercera mayor iniciales de cada acorde conforme se muestra en la Figura 4:

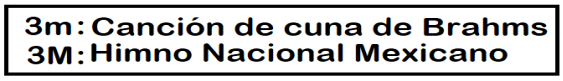

Figura 4. *Referencias auditivas para reconocer los intervalos de 3a menor y 3a mayor.* **Fuente.** Elaboración propia.

Después de establecer las referencias melódicas, el docente procede a proporcionar referencias emocionales para que los estudiantes se auxilien al reconocer los acordes. Así, por ejemplo, el maestro puede utilizar los adjetivos feliz o triste y, por medio de la actuación del títere, guiar a los estudiantes para que aprendan a diferenciar los intervalos de 3ª menor y 3ª mayor al ser tocados en el piano (ver Figura 5).

Figura 5. *Referencias emocionales de las 3as menor y mayor.* **Fuente.** Elaboración propia.

El docente debe complementar la explicación acerca de cómo reconocer los acordes restantes a través de las siguientes referencias emocionales:

Los acordes mayores suenan a hechos felices, a sucesos que se llevan a cabo satisfactoriamente, a hechos positivos como la alegría, el gozo o el triunfo.

Los acordes menores suenan a hechos tristes, a sucesos que tienen un final triste, como caerse, llorar, perderse, morir, desaparecer, estar nostálgico o perder la batalla.

Los acordes aumentados son aquellos en los que al inicio se puede percibir la 3ª mayor (ejemplo, *Himno Nacional Mexicano*), pero después, al escuchar la 5ª el acorde se transforma en disonante.

Los acordes disminuidos son aquellos en los que al inicio se puede percibir la 3ª menor (ejemplo, *Canción de Cuna* de Johannes Brahms), pero después, al escuchar la 5ª del acorde hace que este se transforme en disonante.

El docente, con la ayuda del títere, debe de enseñar a los alumnos a escuchar con calma (pues así estarán en la posibilidad de superar el miedo al error), reconocer lo que escuchan, y conectar esa información con los conocimientos teóricos que han construido.

Una vez que el docente ha establecido el procedimiento de forma clara, entonces podrá proceder con dictados formales (ver ejemplo en la Figura 6).

En la experiencia de la autora, a través de esta actividad de aprendizaje el alumno se apropia del conocimiento y se vuelve capaz repetirlo y practicarlo sin la ayuda del docente. Se recomienda escoger un tema que esté ligado teóricamente a él, para continuar el proceso de enseñanza aprendizaje con esa misma lógica.

Figura 6. *Ejemplo de hoja de práctica o quiz para el reconocimiento de los acordes de quinta.*
Fuente. Elaboración propia.

6.2 El reloj de los modos griegos

Materiales necesarios: pizarrón, 1 hoja blanca, un broche tipo "chinche", tijeras, colores y lápiz.

Objetivo: Coadyuvar al desarrollo de la comprensión de la estructura de los modos griegos, por medio del conocimiento que se tiene sobre la estructura de la escala mayor, utilizando una historia inventada para promover la memorización y la capacidad de construirlos.

Procedimiento:
Con el propósito de captar la atención de los alumnos, el docente contará la siguiente historia corta acerca de un alumno que no acreditó la materia. El maestro debe exagerar la narración para causar expectación y que ningún estudiante quiera perderse un detalle.

Una vez, tuve un estudiante que se llamaba Juan Diego. Él fue el peor alumno que he tenido. No trabajaba, llegaba tarde, nunca cumplía con las tareas y siempre tenía un pretexto para justificar los exámenes que no presentaba o los trabajos que no entregaba. Entonces, un día lo confronté y le dije:

-Ya es suficiente Juan Diego, o me entregas las tareas pendientes y llegas al examen final o estás reprobado -y el respondió convencido:

Claro que sí maestra, aquí estaré el lunes para hacer mi examen y entregar todo lo que tengo pendiente.

Así, terminó la semana, pasó el fin de semana y llegó el lunes. Llegaron todos mis alumnos, excepto Juan Diego.

Acabaron las dos horas de examen y entonces llegó un mensaje a mi celular. Cuando lo revisé, vi que era del número de Juan Diego, pero quien me había mandado el mensaje había sido su mamá. En él me decía que Juan Diego había tenido un accidente muy fuerte y que lo peor había sucedido. Yo me quedé helada por la noticia y no supe que responder. Estuve tanto tiempo pensando que se me olvidó cargar el celular hasta que se apagó. Así que, tomé valor, le pedí el celular a uno de sus compañeros y marqué para dar el pésame ¿Y que creen que pasó? (aquí se debe esperar la respuesta de los alumnos para saber que están atentos) Pues que al entrar la llamada ¿Quién creen me respondió? ¡Juan Diego! ¡Así es! Solo se trataba de una mentira más de Juan Diego. Evidentemente, lo reprobé y, aunque me pidió disculpas y vino a hablar conmigo no lo perdoné y eventualmente, quedó fuera de la escuela por irresponsable. ¿Cómo era posible? Juan Diego fingió la muerte el lunes (aquí, el docente, debe de repetir varias veces la última oración de la historia: «Juan Diego fingió la muerte el lunes» para que los alumnos la recuerden».

Una vez logrado el punto anterior, el docente procederá a escribir en el pizarrón las iniciales de cada palabra de la oración:

J
D
F
L
M
E
L

Figura 7. Ejemplo con las iniciales de cada palabra de la oración
Fuente. Elaboración propia

Una vez, que se han escrito en el pizarrón las iniciales, se repite la oración “Juan Diego fingió la muerte el lunes”. Aquí, el docente debe de recordarles que son siete letras las que deben de recordar para poder construir los modos griegos, y entonces procederá a completar cada una de las letras con los nombres de los modos griegos, tal como se muestra a continuación:

Jónico
Dórico
Frigio
Lidio
Mixolidio
Eólico
Locrio

Figura 8. *Modos griegos*
Fuente. Elaboración propia

El docente deberá mencionar que los dos modos que inician con la letra L, deberán escribirse en orden alfabético, por lo que primero se escribe la sílaba “Li” del modo lidio y después “Lo” para el modo locrio.

Una vez aclarados los puntos anteriores, el docente debe preguntar ¿Cuál es la estructura de las escalas mayores? Y entonces la escribe en el pizarrón de forma vertical junto a los modos griegos:

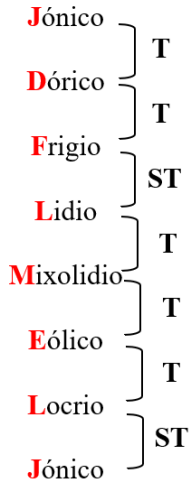

Figura 9. *Los modos griegos y su relación con la escala mayor*
Fuente. Elaboración propia

Posteriormente, debe preguntar a los alumnos sí alguno sabe cuál es la relación que tiene la escala mayor con los modos griegos. Mientras, el docente ocupa otra parte del pizarrón para escribir la misma estructura del punto 6, pero como sí fuera un reloj, tal y como se muestra en la Figura 7.

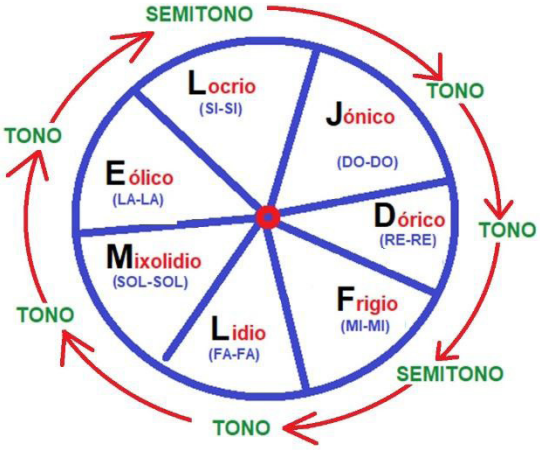

Figura 10. Reloj de los modos griegos **Fuente.** Elaboración propia.

Entonces, el docente deberá explicar: a) que las notas escritas debajo de cada modo (por ejemplo, MI-Mi) representan la estructura que tendría el modo Frigio; b) así, el modo Jónico tiene la misma estructura de la escala mayor y el modo eólico tiene la misma estructura que la escala menor natural; c) que el "reloj de los modos griegos" se debe leer de la misma manera en que se lee un reloj convencional, es decir, de izquierda a derecha. Por ejemplo, para generar el modo lidio se debe de empezar justo en donde dice "Lidio" e ir leyendo su estructura en el "reloj", como se muestra en la Figura 8.

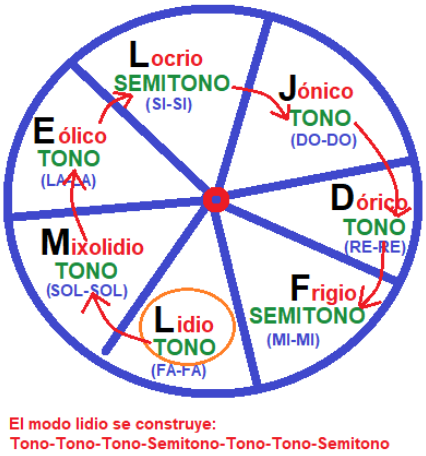

Figura 11. Lectura del reloj de los intervalos, para el modo lidio. **Fuente.** Elaboración propia.

Para practicar la manera de usar el "reloj", el docente pedirá a los alumnos que construyan cada uno de los modos griegos.

El docente, pedirá a los alumnos que construyan su propio reloj de intervalos con los materiales que les pidió para la clase, y, adicionalmente, tendrán que hacer una "flecha", la cual deberán colocar en el centro del "reloj de modos griegos" con el broche tipo "chinche". El uso de esta flecha será de utilidad para que el alumno no pierda de vista qué modo va a construir (ver Figura 9):

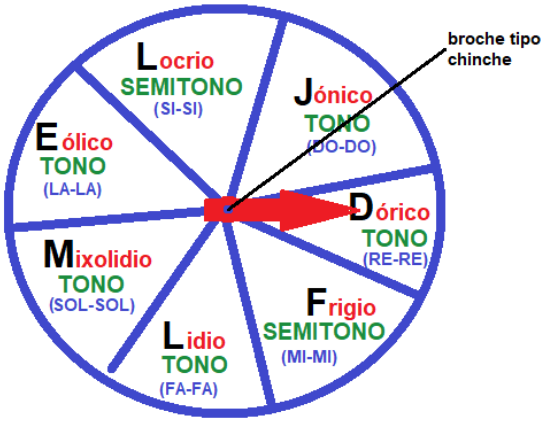

Figura 12. Ejemplo de "reloj" de intervalos. **Fuente.** Elaboración propia.

El aprendizaje lúdico por medio de material didáctico y el diseño de breves historias que sean entretenidas para los estudiantes, son un recurso valioso que promueve la memorización, el aprendizaje y el pensamiento crítico y reflexivo. En este caso, a través de la conversación con los estudiantes y el conocimiento previo, se promueve el desarrollo de las habilidades teóricas hasta volverlas significativas para los estudiantes. Al mismo tiempo, se refuerza el conocimiento adquirido con antelación, al hacer que el alumno racionalice cómo todo el conocimiento del solfeo es un tejido lógico entre los temas, y no "islas cognitivas" apartadas una de la otra.

7. Conclusiones e implicaciones para la educación musical a nivel superior

El carácter lúdico en la educación musical es fundamental para fomentar un aprendizaje significativo, profundo y duradero, ya que a través del juego los estudiantes no solo llevan a cabo habilidades musicales de manera divertida e interactiva, sino que también aumenta la motivación, promueve la participación, favorece el trabajo en equipo e impulsa a la resolución de conflictos. Al mismo tiempo, el juego y la exploración que está implícita en él, impulsan a los estudiantes para que experimenten y desarrollen habilidades musicales más avanzadas, como la improvisación, la composición y la interpretación, permitiendo a los estudiantes arriesgarse y probar nuevas ideas sin temor al fracaso.

Es por lo anterior, que el docente debe de reflexionar y conocer la importancia del aspecto lúdico en la educación musical a nivel superior, ya que de esa manera será más fácil para el estudiante construir un conocimiento nuevo sobre las estructuras mentales existentes y que fueron desarrolladas por sus propios procesos cognitivos, para así alcanzar un aprendizaje significativo. Así, el docente tiene que tomar decisiones en relación a las actividades de aprendizaje que desarrollará en el aula para que involucren aspectos lúdicos que favorezcan la construcción del conocimiento.

De acuerdo con Roa Ordoñez (2014), cambiar la educación exige, entre otras muchas cosas, transformar las representaciones que profesores y estudiantes tienen sobre el aprendizaje y la enseñanza, es por ello que la primer barrera mental a romper, es pensar que el aspecto lúdico es solo para niños, y que los procesos cognitivos son la estructura mental que da sostén y cimiento al conocimiento, cuya estructura, entre mejor cimentada y fuerte sea, el alumno podrá acceder a él de forma simple, rápida y sencilla y será capaz no solo de utilizar esas valiosas herramientas, sino de emularlas y mejorarlas al presentarlas a los demás para compartir dicho conocimiento. Sirva este artículo como exhortación para que se impulsen procesos de enseñanza- aprendizaje con estas características para beneficio del estudiantado.

Bibliografía

Aparicio Roa, D. B. (2001). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros Rostros, 4*(7), 36. https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433

Apud, I., Ruiz, P. y Vásquez Echeverría, A. (2015). Introducción a la historia y a los métodos en psicología cognitiva. En A. Vásquez Echeverría (Ed.) *Manual de Introducción a la Psicología Cognitiva* (pp. 17-48). UdelaR.

Ausubel, D. P., Novak, J. D., y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa : un punto de vista cognoscitivo* (2a. ed.). Trillas.

Banyard, P. (1995). *Introducción a los procesos cognitivos*. Editorial Ariel.

Baqueiro Foster, G. (1939). *Curso Completo de Solfeo*. Ricordi Americana.

Baqueiro Foster, G. (1939). *Método Completo de Solfeo*. Musical Iberoamericana.

Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, *5*(3), 78-86. https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684

Capistrán-Gracia, R. W. (2015). *Educación Musical. Métodos, enfoques y actividades*. Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Capistrán-Gracia, R. W. (2019). *Educación musical y bienestar psicológico. Resultados de investigación, diseño de la intervención e implicaciones para la educación básica y superior*. Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Capistrán-Gracia, R. W. (2022). Retos, recursos y nivel de compromiso en la clase de Solfeo. Una aproximación a su estudio. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*, 11, 1-18. https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/4037

Day, C y Leitch, R. 2001 Teachers' and teacher educators'lives: The role of emotion. *Teaching and Teacher Education*, 17, 403-415. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0742051X01000038

De La Barrera, M. L. y Donolo, D. (2009). Neurociencias y su importancia en contextos de aprendizaje. *Revista Digital Universitaria*, *10*(4), 1-18. https://www.revista.unam.mx/vol.10/num4/art20/art20.pdf

Eslava, H. (1846). *Método Completo de Solfeo*. Librería de S. González. https://imslp.org/wiki/M%C3%A9todo_completo_de_solfeo_(Eslava%2C_Hilari%C3%B3n)

Fuenmayor, G., & Villasmil, Y. (2008). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. *Revista de Artes y Humanidades UNICA, 9*(22), 187-202. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=170118859011

Gómez Vahos, L. E., Muriel Muñoz, L. E., & Londoño-Vásquez, D. A. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros, 17*(02), 118-131. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476661510011

Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Alianza editorial.

Jaques-Dalcroze, É. (1921). *Rhythm, Music and Education*. The Knickerbocker Press.

Manes, F. (24 de agosto de 2017). Neurociencias y educación: qué es importante para el aprendizaje. *Infobae*. https://www.infobae.com/salud/ciencia/2017/08/24/neurociencias-y-educacion-que-es-importante-para-el-aprendizaje/

Montessori, M. (2004). *La Mente Absorbente del Niño*. Biblioteca Editorial Diana Mexico.

Piaget, J. (1956). *Les Stades du développement*

intellectuel de l'enfant et de l'adolescent. PUF.

Thomsen K. M. (2011). Hearing Is Believing. Dalcroze Solfège and Musical Understanding. *Music Educators Journal, 98*(2), 69-76.

Vernia, A. M. (2012). Método Pedagógico Musical Dalcroze. *Artseduca*,1, 1-4. https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/152468

Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de las funciones psicológicas superiores*. Barcelona: Grijalbo.

Zuluaga-Ramírez, C. M., Gómez-Suta, M. P. (2016). Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario. *Entramado, 12*(1), 236-249. http://dx.doi.org/10.18041/entramado.2016v12n1.23124