

*Instituto Superior Pedagógico.
Capitán Silverio Blanco Núñez.*

*TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE
MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.*

Título: Juegos Didácticos dirigidos al desarrollo de la motivación de los estudiantes de primer año de la e.i.a Vladislav Volkov por las clases de Apreciación e Historia de la Música.

Autora: Lic. Profesora Instructora. Riselda María Corujo Quesada

*Sede Pedagógica: Cabaiguán
2009*

*Instituto Superior Pedagógico.
Capitán Silverio Blanco Núñez.*

*TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE
MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.*

Título: Juegos Didácticos dirigidos al desarrollo de la motivación de los estudiantes de primer año de la e.i.a. Vladislav Volkov por las clases de Apreciación e Historia de la Música.

Autora: Lic. Profesora Instructora. Riselda María Corujo Quesada.

Tutor: MSc. Guillermo Aquino Díaz.

*Sede Pedagógica: Cabaiguán
2009*



DEDICATORIA



A mi familia, toda, por haber sentido junto a mí los avatares de esta investigación, en especial a mis padres.

A collage of musical instruments including a piano, guitar, and saxophone, with a central yellow triangle. The instruments are rendered in a sketchy, artistic style with various colors like yellow, black, and blue. The background is white with some faint, scattered musical notes and instrument parts.

AGRADECIMIENTOS



Se dice que: “ La gratitud es el más legítimo pago al esfuerzo ajeno, es el reconocer que todo lo que somos es la suma del sudor de los demás, es tener conciencia de que solo no vale nada y de que la dependencia humana además de obligatoria, es hermosa.”

A todos los que de una forma u otra me apoyaron tanto material como espiritualmente, gracias.

Muchas gracias.



RESUMEN



RESUMEN

El presente Trabajo aborda la temática de los Juegos Didácticos dirigidos al desarrollo de la motivación en los estudiantes de primer año de la eia Vladislav Volkov, por las clases de Apreciación e Historia de la Música. Este tema se investiga debido a las dificultades existentes en los estudiantes, al no mostrarse interesados, no tener propósito con el estudio de esta asignatura, ni sentirse motivados por las mismas. Se propone la introducción de los Juegos Didácticos que contribuyan a la motivación de los estudiantes, en un proceso de enseñanza-aprendizaje que se caracterice por ser más dinámico y atractivo, donde este adquiere una posición protagónica en dicho proceso. Esta propuesta es una alternativa para solucionar el problema relacionado con la fijación mecánica de los conocimientos, lo cual genera desinterés, desmotivación. La tesis esta estructurada de la siguiente forma: introducción, dos capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y un cuerpo de anexos. Se emplearon Métodos de Nivel Teórico como Análisis y Síntesis, Inducción y Deducción, Modelación e Histórico y Lógico. Además se utilizaron Métodos del Nivel Empírico como Estudio de Documentos, la Observación, Entrevista, Cuestionario y un Pre – Experimento Secuencial Pedagógico. El contenido de este trabajo puede constituir una útil herramienta para que el maestro aproveche las posibilidades que brindan los Juegos Didácticos en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de la asignatura de Apreciación e Historia de la Música.



ÍNDICE



Índice.

Contenido	Páginas.
INTRODUCCIÓN -----	1.
CAPÍTULO I: ALGUNOS ELEMENTOS TEÓRICOS-METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN LA MOTIVACIÓN COMO SUBSISTEMA DE REGULACIÓN PSÍQUICA INTEGRANTE DEL SISTEMA INTEGRAL QUE ES LA PERSONALIDAD DE LOS ESTUDIANTES POR LAS CLASES DE APRECIACIÓN E HISTORIA DE LA MÚSICA	11
1.1 Proceso de enseñanza aprendizaje desde la clase de Apreciación e Historia de la Música.-----	11.
1.2 La motivación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Apreciación e Historia de la Música.-----	14.
1.3 Personalidad, actividad y comunicación en su relación con la motivación.-----	21.
CAPÍTULO II: JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES POR LAS CLASES DE APRECIACIÓN E HISTORIA DE LA MÚSICA.-----	31.
2.1 Diagnóstico Inicial Exploratorio.-----	31.
2.2 Juegos Didácticos como propuesta de solución al problema científico declarado.-----	36.
2.2.1 Fundamentación de la propuesta de Juegos Didácticos.-----	36.
2.2.2 Presentación de la propuesta de Juegos Didácticos.-----	45.
2.3 Validación de Juegos Didácticos aplicados a partir de la comparación del diagnóstico inicial y final.-----	69.
CONCLUSIONES.-----	73.
RECOMENDACIONES.-----	74.
BIBLIOGRAFÍA.-----	75.
ANEXOS.	



INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

“...la educación es una de las más nobles y humanas tareas a las que alguien puede dedicar su vida. Sin ella no hay ciencia, ni arte, ni letras... ni reconocimiento social posible.” (Castro, F. 2003:32)

La revolución educacional en Cuba, cuyos antecedentes se remontan al triunfo revolucionario, se ha convertido en una de las tareas fundamentales que se ha trazado el estado cubano con el propósito de lograr una Cultura General Integral. Los programas educacionales son parte medular de la Batalla de Ideas y constituyen una de las tantas obras que La Revolución desarrolla por lograr el bienestar social y el mejoramiento humano. Ya suman 70 los programas educacionales apadrinados por el Ministerio del Interior y también por otras entidades y organizaciones de masas y políticas.

La Batalla de Ideas surge a partir de la lucha convocada a nombre de la Revolución para lograr el regreso del niño Elián González al seno de su padre y su Patria. No es más que una ofensiva que logra la total participación de los trabajadores y jóvenes en la revolución socialista cubana. Un aspecto central de esta campaña es el esfuerzo por ampliar las oportunidades educacionales para el pueblo cubano y aumentar el acceso a la cultura, con el fin de hacer frente a las presiones de la ideología imperialista, que promueve el capitalismo como única opción para el porvenir de la humanidad.

Como bien dijo Fidel:” La vida nos condujo... a una gran batalla de ideas y a la necesidad de profundizar en la visión crítica y no autocomplaciente de nuestra obra y nuestros objetivos históricos” (Castro, F. 2003:38)

Dentro de estos tantos programas educacionales se encuentra el Programa de creación de los Instructores de Arte cuyo objetivo es la de preparar una fuerza técnica capaz de llevar adelante el programa de desarrollo de la Cultura General Integral en las Casas de Culturas y Centros Docentes.

Esa fuerza técnica serán los 30 000 Instructores de Arte que requerirán de una sólida preparación como bachilleres en humanidades y en cada una de las especialidades por su formación cultural tendrán dentro de sus funciones:

Una función artística pedagógica, la promoción de las manifestaciones artísticas, la estimulación de la creación, la educación de la capacidad de apreciación artística y el gusto estético de la población.

Este programa forma parte de la Batalla de Ideas que el pueblo cubano lleva a cabo con el fin de lograr una Cultura General Integral. Existen 15 escuelas en el país, una en cada provincia y en el municipio especial Isla de la Juventud, donde se forman jóvenes como Instructores de Arte para escuelas primarias, secundarias, preuniversitarios, unidades e instituciones culturales; en un curso de 4 años donde no solo se instruyen sino que participan activamente en la vida cultural de sus municipios de residencia.

Por año matriculan 4000 estudiantes procedentes de los lugares más intrincados y de las ciudades más pobladas. Los jóvenes se preparan integralmente en las especialidades de artes plásticas, música, danza y teatro.

El Instructor de Arte en tanto (creador, educador y promotor) debe poseer las siguientes cualidades:

- Profunda preparación política e ideológica.
- Marcada vocación por el trabajo social.
- Incitar a la acción.
- Impulsar y estimular intereses y aficiones.
- Contribuir al fortalecimiento de los sentimientos de pertenencia por la identidad local y nacional.

La misión de dichos programas es la de formar a un Instructor de Arte con una sólida preparación Pedagógica, Política- Ideológica y una amplia Cultura General Integral capaz de utilizar el arte como instrumento de combate de ideas y de elevar el nivel cultural de nuestro pueblo en la consolidación de socialismo cuyo objetivo es lograr que

todos los jóvenes a partir de sus capacidades conviertan todas las oportunidades que la revolución les brinda, en verdaderas posibilidades de adquirir una Cultura General Integral.

Una vez graduados podrán continuar estudios universitarios en carreras afines a su especialidad. Serán un eslabón imprescindible en la formación cultural del pueblo cubano, cumpliendo con el principio de tener educación, cultura y desarrollo social para ser el país más culto del mundo.

“Las ideas son hoy el instrumento esencial en la lucha de nuestra especie por su propia salvación. Y las ideas nacen de la educación. Los valores fundamentales, entre ellos la ética, se siembran a través de ellas”. (Castro, F. 2003: 39)

En las condiciones actuales de recrudescimiento de la lucha ideológica resulta esencial conjugar armónicamente la tarea instructiva con la tarea educativa que se traducen en la elaboración de la calidad de la formación y de la cultura de nuestro pueblo en cualquier rincón del país.

Los diferentes programas de estudio que se imparten en dicho centro, son específicos de cada especialidad y estos a su vez, son los encargados de formar en los estudiantes, -en este caso los estudiantes de la Escuela de Instructores de Arte-, herramientas afectivas y cognitivas para influir sobre la personalidad en formación del adolescente hasta llegar a su enfrentamiento como pedagogo del arte. Uno de esos programas de la especialidad de música es el de Apreciación e Historia de la Música de primer año pues aquí se retoma temas tratados en el séptimo grado de Secundaria Básica.

El éxito en este programa está en la correcta selección de obras a trabajar durante las clases y en actividades extraclases. De ahí que la motivación es un aspecto importante para lograr la efectividad del proceso enseñanza-aprendizaje, y constituye un subsistema de regulación psíquica integrante de la personalidad.

Buscar nuevas vías de solución que permiten atraer la atención de los estudiantes hacia la búsqueda y la motivación por la Apreciación e Historia de la Música es el tema de este trabajo de investigación, que se centra en un método de enseñanza complejo, pero a la vez dinámico y fácil de aplicar: los juegos.

El tema de la motivación ha sido tratado por diferentes autores como es el caso de: Diego J. González Serra (1999), Fernando González Rey (2001), Delvia Castellanos Medina (2002), Ramón Rodríguez (2003), solo por citar algunos, sin embargo son insuficientes los referentes teóricos en cuanto a la aplicación de los juegos.

La condición fundamental para que surja la motivación en las clases, esta relacionada con el desarrollo de la emotividad que las mismas puedan lograr, se hace alusión entonces a los programas y planes de estudios de la asignatura de Apreciación e Historia de la Música, pues ésta, por las características propias del contenido y temas, que generalmente se imparte de forma teórica, afecta la esfera motivacional de los estudiantes, haciendo las clases monótonas, aburridas, cargadas y esto incide en la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje, al no lograrse el objetivo trazado con anterioridad.

Los programas de las asignaturas de especialidad son difíciles a la hora de introducir novedosas técnicas, pues estos están concebidos para el método práctico como son las asignaturas de Piano, Guitarra, Taller de Conjuntos Musicales, Lectura Musical, etc. Sin embargo otras asignaturas de la propia especialidad como Apreciación e Historia de las Artes y Apreciación e Historia de la Música hacen uso de métodos que generalmente no satisfacen a los estudiantes, en esta última el objetivo esencial es que los estudiantes adquieran el hábito de escuchar toda manifestación musical y ofrece la posibilidad de apreciar mediante audiciones, pero en el aspecto histórico de esta asignatura se abordan temas que por su contexto resultan difíciles de trabajar afectando la esfera motivacional de los estudiantes al mostrarse negativos, apáticos, desinteresados y sin interés por aprender. Esta asignatura es de vital importancia para su formación, dándole

una noción de los principales aspectos a tener en cuenta para el desarrollo de sus talleres, una vez graduados de modo que se plantea el siguiente **problema científico**:
¿Cómo contribuir al desarrollo de la motivación de los estudiantes de primer año de la eia Vladislav Volkov por las clases de Apreciación e Historia de la Música de dicha especialidad?

OBJETO: Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura de Apreciación e Historia de la Música de primer año.

CAMPO: Desarrollo de la motivación por la Apreciación e Historia de la Música.

OBJETIVO: Validar Juegos Didácticos dirigidos al desarrollo de la motivación de los estudiantes de primer año de la eia Vladislav Volkov por las clases de Apreciación e Historia de la Música de dicha especialidad.

Para dar cumplimiento al objetivo se formularon las siguientes **preguntas científicas**:

1-¿Qué elementos teóricos y metodológicos sustentan el desarrollo de la motivación como subsistema de regulación psíquica integrante del sistema integral que es la personalidad de los estudiantes por las clases de Apreciación e Historia de la Música?

2-¿Cuáles son las principales insuficiencias que se manifiestan en el comportamiento de la motivación de los estudiantes que reciben las clases de Apreciación e Historia de la Música, particularmente los de primer año?

3-¿Qué características tendrían los Juegos Didácticos dirigidos al desarrollo de la motivación de los estudiantes de primer año por las clases de Apreciación e Historia de la Música?

4-¿Qué resultados se lograrán después de aplicados los Juegos Didácticos en el desarrollo de la motivación de los alumnos de primer año por las clases de Apreciación e Historia de la Música?

Para la ejecución del presente trabajo se tuvo en cuenta las siguientes **tareas de investigación**:

- Determinación de los elementos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo de la motivación como subsistema de regulación psíquica integrante del sistema integral que es la personalidad en los estudiantes por las clases de apreciación e historia de la música.
- Diagnóstico de las principales insuficiencias del comportamiento de la motivación por la asignatura de apreciación e historia de la música.
- Elaboración de la propuesta de juegos didácticos con orientaciones para su uso por parte del profesor.
- Validación de los juegos didácticos diseñados para motivar a los estudiantes de primer año por la asignatura de apreciación e historia de la música.

Variable Independiente: Juegos Didácticos.

Variable Dependiente: El nivel de desarrollo de la motivación.

Conceptualización de las variables

Variable independiente: Juegos Didácticos, se asume la definición aportada por la investigadora Norma Santos Díaz (1984:82) "...son tipos de ejercicios que se desarrollan en forma lúdica cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo", estando en correspondencia con los juegos didácticos propuestos pues están dirigidos al desarrollo de la motivación de los estudiantes de primer año de la eia Vladislav Volkov por las clases de apreciación e historia de la música de dicha especialidad.

La variable dependiente: El nivel de desarrollo de la motivación se asume como nivel "el grado o estado alcanzado por los estudiantes en un área o esfera determinada", en este caso en particular en el área de la motivación. Se asume además la definición de desarrollo aportada por Castellanos, D (2007) quien lo conceptualiza como: "un proceso dialéctico complejo que se caracteriza por una periodicidad múltiple, por una

desproporción en el desarrollo de las diferentes funciones, por la transformación cualitativa de una forma a otra, por el complicado entrecruzamiento de los procesos de evolución para la entrelazada relación entre procesos internos y externos”. Así mismo se asume como motivación la definición que aporta Brito (1987), González, V (1997) y trabajada por Calviño, González, V y González Serra, D (2004:135). “La motivación es un subsistema de regulación psíquica integrante del sistema integral que es la personalidad”. La motivación según criterios de estos autores incluye tres importantes unidades constituyentes o dimensiones; la expectativa motivacional, la orientación motivacional y el estado de satisfacción.

Operacionalización de la variable dependiente

Dimensiones	Indicadores
<p>1-Expectativa Motivacional. (nivel predominantemente cognitivo de la motivación)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de la utilidad práctica de lo aprendido en la asignatura. • Propósito de los sujetos durante el aprendizaje de la apreciación e historia de la música.
<p>2-Orientación Motivacional. (Aspecto movilizador de la actuación)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gusto por la asignatura de apreciación e historia de la música. • Participación en las clases de forma espontánea y no dirigida.
<p>3-Estado de Satisfacción. (nivel predominantemente afectivo de la motivación)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de sentimientos y emociones positivas durante la clase de apreciación e historia de la música. • Deseos de estudiar los contenidos de la asignatura.

Población y Muestra.

Como población se seleccionó a los 104 de los estudiantes de la especialidad de música que reciben la asignatura de apreciación e historia de la música, de los cuales 56 pertenecen al sexo femenino y 48 al masculino. La muestra se seleccionó de forma intencional y la conforman los 27 estudiantes de primer año de la especialidad de música que cursan estudios en la e.i.a “Vladislav Volkov” de la provincia Sancti Spíritus, la misma es homogénea ya que todos los educandos tienen características similares en edad, niveles, intereses, motivaciones y posibilidades, representando el 25.9% de la población, por lo que constituye una muestra representativa.

Metodología empleada

Durante la realización de la investigación se utilizaron diferentes métodos científicos:

Métodos del Nivel Teórico

Análisis y Síntesis: Se utilizó teniendo en cuenta su estrecha unidad y correlación para descomponer el todo en sus partes y cualidades, en este caso para determinar la concepción de motivación aportada por diferentes autores y lograr establecer la relación o combinación entre las definiciones abordadas.

Inducción y Deducción: Se empleó para pasar de conocimientos particulares respecto a la concepción de motivación, a un conocimiento más general, determinando los elementos comunes existentes en cada una de las definiciones aportadas por diferentes autores y asumir aquella que más se ajusta a las dimensiones e indicadores declarados.

Histórico y Lógico: Permite realizar un análisis acerca de los principales contenidos y habilidades que conforman el programa de la asignatura de apreciación e historia de la música, así como la actualidad del tema en la literatura de hoy.

Modelación: Permite diseñar los juegos didácticos dirigidos a desarrollar la motivación de los estudiantes.

Métodos del Nivel Empírico

Observación: Se empleó desde el Diagnóstico Inicial Exploratorio para conocer el estado actual en que se expresa el diagnóstico de la motivación en los estudiantes. Se empleó tanto en el pretest como en el postest, para constatar el nivel de desarrollo de la motivación de estos por las clases de la asignatura.

Encuesta a Estudiantes: Para determinar el nivel de motivación de los estudiantes seleccionados por las clases de Apreciación e Historia de la Música.

Entrevista a Estudiantes: Para constatar el nivel de motivación de los estudiantes por las clases de Apreciación e Historia de la Música..

Pre-Experimento Secuencial Pedagógico: Se aplicó en la primera etapa a partir de la realización de la constatación inicial, que permitió detectar las principales deficiencias respecto al comportamiento de los niveles de motivación. Se inició la segunda fase en la cual se empezó a aplicar de forma paulatina los Juegos Didácticos que se diseñaron. Una vez concluido el período se pudo corroborar la efectividad de los mismos.

Estudio de Documentos: Permitted realizar un análisis teórico acerca de las habilidades y contenidos que se pretenden desarrollar en el año.

Métodos del Nivel Matemático

Cálculo Porcentual: Para el análisis del por ciento y la confección de tablas.

Estos métodos fueron apoyados con la aplicación de la siguiente técnica:

Escala Valorativa: Para medir el grado de preferencia de los estudiantes por la Apreciación e Historia de la Música, dentro de las asignaturas de la especialidad y su evolución a partir de la introducción de la propuesta.

La novedad científica La constituye la propuesta de Juegos Didácticos dirigidos al desarrollo de la motivación de los estudiantes de primer año de la eia Vladislav Volkov, por las clases de Apreciación e Historia de la Música, es una ruptura con el modelo tradicional del proceso de enseñanza-aprendizaje de dicha asignatura, pues las mismas son herramientas de trabajo novedosas para los profesores que imparten dicha

asignatura, aspecto que en nuestra provincia hasta el momento no ha sido objeto de investigación.

La tesis se estructura en:

Introducción: Contentiva de la situación problemática y el diseño teórico metodológico de la investigación.

Capítulo I: Se determinan los fundamentos acerca de la motivación como subsistema de regulación psíquica integrante del sistema integral que es la personalidad, así como la incidencia de esta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Apreciación e Historia de la Música.

Capítulo II: Se parte de una valoración del estado real de la motivación de los estudiantes incluidos en la muestra y se diseñan los Juegos Didácticos a aplicar, así como las exigencias a tener en cuenta para su confección e implementación. También se trabajan los resultados comparativos del antes y después de aplicada la propuesta.

Aparecen además páginas dedicadas a las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

A collage of musical instruments including a violin, piano, guitar, and drums, with a musical staff at the bottom.

CAPÍTULO I



CAPÍTULO # 1: ALGUNOS ELEMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN LA MOTIVACIÓN COMO SUBSISTEMA DE REGULACIÓN PSÍQUICA INTEGRANTE DEL SISTEMA INTEGRAL QUE ES LA PERSONALIDAD DE LOS ESTUDIANTES POR LAS CLASES DE APRECIACIÓN E HISTORIA DE LA MÚSICA.

1.1 Proceso de enseñanza-aprendizaje desde la clase de Apreciación e Historia de la Música.

El aprendizaje es un complejo proceso multidimensional, social, individual que se produce a lo largo de toda la vida, que implica la apropiación por el sujeto de la cultura vinculado a las experiencias vitales, necesidades de los estudiantes y al contexto histórico, sociocultural en que se desenvuelve. Para que sea duradero el aprendizaje ha de ser significativo. Es además, un proceso interactivo, participativo y colaborativo, cuya característica esencial es la actividad de comunicación que potencia la reflexión.

El maestro es el principal mediador quien, partiendo de una intención educativa, estructura situaciones de aprendizaje, estimula y guía paulatinamente la ampliación de las zonas de desarrollo potencial y el tránsito del control externo al interno, individual. El aprendizaje es en consecuencia el resultado de una práctica mediana.

Este programa pretende que los estudiantes adquieran el hábito de saber escuchar toda manifestación musical. Deben saber entender y aplicar a través del ejemplo sonoro o visual cada uno de los conceptos o características musicales, demostrando el desarrollo de sus capacidades y habilidades.

Resulta un requisito indispensable el apoyo constante en ejemplos musicales. En ese sentido el profesor debe ser muy dinámico, creativo y exigente en la selección de las actividades y audiciones, debe aprovechar también todo lo que esté a su alcance y se corresponda con los contenidos incluyendo lo que sea de la propia inventiva del profesor.

Los objetivos están encaminados al desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes en los estudiantes que les permitan aprender a aprender, que en el caso de esta asignatura es aprender a percibir, a apreciar, a discriminar, mediante ejemplos así

como adquirir otros conocimientos teóricos que enriquezcan su universo artístico y que eleven su Cultura General Integral.

PLAN ANALÍTICO PRIMER AÑO

Unidad 1: El origen de la música y su relación con el hombre.

La música y su vínculo a diversas actividades:

- Trabajo.
- Actividades religiosas
- Actividades patrióticas y solemnes.
- Pregones, rondas, canciones infantiles.
- Relación de la música con las diferentes manifestaciones del arte.

Unidad 2: Medios expresivos y sonoros de la música.

2.1 Las cualidades del sonido.

2.2 Los medios expresivos vinculados con obras musicales.

2.3 Estructuras musicales.

2.4 Elementos formales.

- Formas binaria y ternaria simple.
- Rondó.
- Temas con variaciones.

2.5 Los medios sonoros. Distintos tipos de formas de agrupamiento.

- Vocal
- Vocal-instrumental
- Instrumental.
- Electroacústicos.

Unidad 3: La difusión de la música.

3.1 Distintas vías de difusión de la música.

Unidad 4: Cultura musical antecedente y transculturación.

4.1 Breve referencia a la cultura de nuestros primeros pobladores. Etapa de colonización y surgimiento de lo criollo.

4.2 Instrumentos y agrupaciones de antecedentes africanos. Interacción y síntesis.

- Yoruba
- Bantú
- Carabalí
- Influencia Caribeña

Unidad 5: El complejo de la canción.

5.1 Contenido temático en la canción.

5.2 La trova tradicional.

5.3 La trova intermedia.

5.4 El feeling

5.5 La nueva trova y canción latinoamericana.

Unidad 6: El complejo del punto

6.1 El punto libre. Identificación. Particularidades. Variantes locales.

6.2 El punto fijo. Identificación. Particularidades. Variantes locales.

6.3 Tonadas. Diversidad y estilos. Particularidades

Unidad 7: El complejo de la rumba

- Orígenes y formas de acompañamiento. Identificación tímbrica.
- Estilos o variantes: Yambú, Guaguancó y Columbia

- Los coros de rumba.
- Congas y comparsas, Variantes locales.

1.2 La motivación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Apreciación e Historia de la Música.

A partir del problema planteado y el objetivo trazado en este trabajo se hace necesario hacer algunas reflexiones teóricas en torno a los principales elementos que sustentan el tema seleccionado, es necesario entonces precisar, que el hombre es un ser social y es un producto de las relaciones sociales que aprende a vivir, a hacer, a conocer y a conocerse a sí mismo, este proceso de aprendizaje se da durante toda la vida en diferentes contenidos de actuación, jugando un papel esencial en la formación de la propia personalidad.

La psicología marxista-leninista define la categoría motivación como un complejo sistema de procesos y mecanismos psicológicos que determinan la orientación dinámica de la actividad del hombre en relación con su medio (...) en ella se incluyen todos los elementos psicológicos que de forma directa o indirecta actúan como fuerzas motrices de la orientación básica de la personalidad y se encuentra en estrecha relación con las esferas cognoscitivas y volitiva cuyas funciones respectivas son: en primer lugar el conocimiento de la realidad, sus fenómenos y leyes y en segundo, la regulación consciente de la actividad humana

Maslow en la Enciclopedia Encarta 2005 expresa: “la motivación es la causa del comportamiento de un organismo, o razón por la que el mismo lleva a cabo una actividad determinada, constituye entonces la motivación un subsistema de regulación psíquica, integrante del sistema integral que es la personalidad.”

Este punto de vista se manifiesta en diferentes autores de la altura de A. V. Petrosky, A. N. Leontiev, L.I Bozhovich y en Cuba ha sido calificado de muchas maneras por autores como Viviana González, Diego González Serra, Fernando González Rey, entre otros. La autora de este trabajo precisa que esta definición abordada por Maslow, enriquece la trabajada por Serra y asumida en esta investigación.

Concebir la motivación como un subsistema tiene toda una serie de implicaciones de carácter teórico, metodológico y práctico, como componentes que no pueden ser considerados de forma aislada, sino que presupone crearlos como unidades que están intrínsecamente vinculadas entre sí e implica además que cada componente debe ser estudiado como una unidad en la que se reproduce a menor escala la característica general del sistema del cual forma, invariablemente, parte integrante.

Se precisan entonces las unidades constituyentes del subsistema motivacional.

En primer lugar, la orientación motivacional (OM), que abarca las necesidades, los intereses, los motivos del sujeto. Por tanto, garantiza el aspecto movilizador de la actuación y constituye su génesis.

La expectativa motivacional (EM) se refiere a la presentación anticipada e intencional que la persona tiene sobre su actuación y sus resultados futuros. Abarca los propósitos, las metas, los planes y proyectos de la personalidad. Le confiere dirección a la actuación, y en ese sentido, constituye el aspecto que garantiza la direccionalidad en la actuación en un contexto determinado.

El estado de satisfacción (ES) está constituido por las vivencias afectivas que experimenta un sujeto en función de la satisfacción o no de sus necesidades, deseos, intereses, aspiraciones, expectativas entre otros y, por ende es la unidad que sostiene el comportamiento humano en un contexto de actuación determinado. Por tanto, garantiza el aspecto sostenedor de la regulación motivacional.

La motivación tiende a ser efectiva cuando existe un predominio de las unidades motivacionales, (OM, EM y ES) como tendencias positivas hacia la actividad en un contexto de actuación determinado, es menester, sin dudas, que el dirigente (maestro) posea un profundo conocimiento sobre la motivación de los dirigidos (estudiantes) para lograr influir en ella y en consecuencia obtener el cumplimiento de las metas propuestas. Dirigir exige la creación y el mantenimiento de un ambiente tal, en el que las personas puedan trabajar en grupo y alcanzar este objetivo, sin un conocimiento de qué es lo que motiva a las personas que él dirige. De aquí se deriva una cuestión clave:

los dirigentes educacionales o sea el maestro deben lograr una motivación efectiva en sus subordinados y colaboradores sea el estudiantado, y esto nos conduce al problema de la efectividad motivacional.

Desde tiempos antiguos, el problema de los estimulantes internos de la conducta del hombre ha ocupado constantemente a científicos y filósofos. Los ha conducido a elaborar diferentes hipótesis explicativas en torno a este problema.

Si se considera que toda actividad de la personalidad es motivada, el estudio de la motivación no puede llevarse a cabo sin ubicarlo en el contexto de la actividad donde se desenvuelve la persona. En este caso es de interés la motivación y el estudio. La motivación hacia el estudio va a influir tanto sobre la eficiencia en la asimilación de los conocimientos, en la formación de habilidades y capacidades, en la retención escolar, así como en la formación del carácter moral y orientación ideológica de nuestros niños y jóvenes.

(González Serra, D. J. 1995:164), define el concepto de motivación hacia el estudio:

"Proceso psíquico que regula la dirección e intensidad de la actividad hacia el cumplimiento de la necesidad y exigencia social que el individuo se prepare, adquiere conocimientos, habilidades, capacidades y rasgos característicos necesarios para que posteriormente, pueda trabajar, ser útil a la sociedad y convivir en ella".

En la definición se aprecia la existencia de motivos y necesidades sociales e individuales que se satisfacen en la actividad del estudio. En la obra citada estos motivos y necesidades individuales se considera que puedan estar relacionadas con el contenido de la enseñanza y las características personales de los estudiantes, a esta se le denomina intrínseca; o pueden estar relacionadas con los medios o recursos didácticos que el maestro pone en funcionamiento para motivar a sus estudiantes a lo que llamamos extrínseca.

La primera se origina desde dentro del ser de un estudiante de acuerdo a su desarrollo, la relación maestro-alumno es muy importante para la motivación interna del mismo. Si se desarrolla un lazo afectivo, o sea, el profesor con su oratoria convincente, con

credibilidad y con su magnetismo o carisma personal motive a sus estudiantes, introduciéndolos en este fascinante mundo de la música cubana, el niño o la niña se identificarán con el maestro y tratará de cumplir con sus exigencias. Entonces el interés por la materia se ha logrado.

La segunda es la que la mayoría de los profesores aplica, una introducción o presentación, una acción interesante, que según ellos, puede polarizar su interés. Esta facilita la labor del estudiante en el cumplimiento de las diferentes acciones que conforman a actividad docente mediante la utilización de instrumentos adecuados.

En la motivación hacia el estudio puede predominar motivaciones sociales (aportar conocimientos científicos a la sociedad, ayudar al país). Puede ser individual (alcanzar buenas notas y prestigio dentro del grupo).

En primer lugar la actitud o disposición estable hacia el estudio se han formado durante la vida del sujeto. Según el nivel de regulación que opera el sujeto, la motivación hacia el estudio debe ser reactiva, adaptativa o autónoma.

Reactiva: Cuando el individuo estudia sólo bajo la influencia directa de una situación externa que lo impulsa, que lo obliga, que lo estimula directa y positivamente a estudiar.

Adaptativa: Cuando el individuo se traza como meta estudiar y regula su actividad sobre la base de dicha meta, resistiendo influencias externas y directas. Con el fin último de evitar castigos y obtener recompensas o sea, bajo presión indirecta que ofrece el medio sobre él.

Autónoma: Cuando responde a intereses cognoscitivos, sentimientos y convicciones propias o proyectos elaborados por el estudiante y no a presiones que ejerce el medio sobre él.

La autorregulación efectiva del aprendizaje como una de las condiciones necesarias para el logro de un aprendizaje desarrollador que contribuya a la elevación de la calidad en la educación solo puede efectuarse sobre la base de procesos que estimulan, dirigen y sostengan las acciones del aprendizaje en los diferentes niveles de su

funcionamiento como personalidad. De igual forma, solo conjugando la motivación en los diferentes niveles de la personalidad y logrando su efectividad de manera integral, resultará posible la formación de valores estables, la solidez de las ideas y el desempeño eficiente.

Es necesario abordar entonces, la concepción de proceso aportada por diferentes autores:

“Generalmente la palabra proceso, designa la sucesión dinámica de distintos estados o fases de un fenómeno o de un sistema”. (Klingberg,L, 1978:126).

Proceso no es mas que diferentes fases de un fenómeno, trasformaciones que ocurren, no de forma abrupta, sino gradual y enmarcada en el tiempo”. (Labarrere,G, 1988 :23).

“El proceso se define como una transformación sistemática de los fenómenos sometidos a una serie de cambios graduales, cuyas etapas se suceden en orden ascendente, como tal, todo proceso solo puede entenderse en su desarrollo dinámico, su transformación y constante movimiento”. (Pedagogía ICCP, 1981: 182).

Después de haber analizado los diferentes conceptos planteados por importantes pedagogos se asume la definición del colectivo de autores del libro Pedagogía ICCP, por considerarse la más completa y la que contiene los elementos fundamentales del objeto de investigación.

En la escuela como institución social se desarrolla un proceso amplio, planificado y dirigido que contiene otros procesos, el proceso de educación, el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje. Este proceso sin lugar a dudas, el proceso pedagógico.

Esto se logra en el proceso pedagógico que no es más que” (...) aquel proceso educativo donde se pone de manifiesto la relación entre la educación, la instrucción, la enseñanza y el aprendizaje, encaminada al desarrollo de la personalidad del educando para su preparación para la vida”. (González, A. M 2003:150).

Dentro del Proceso Pedagógico es esencial tener en cuenta la Didáctica y el Proceso de Enseñanza–Aprendizaje, definido por Ana María González como:“(…) un proceso

pedagógico escolar que posee las características esenciales de este, pero se distingue por ser mucho más sistemático, planificado, dirigido y específico por cuanto la interrelación maestro-alumno, deviene en un accionar didáctico mucho más directo, cuyo fin es el desarrollo integral de la personalidad de los educandos". (2003:153).

Por tanto se puede decir que este proceso de enseñanza-aprendizaje conforma una unidad cuyo propósito esencial es de contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante. Dándose la integración de lo instructivo y lo educativo.

La enseñanza es un arte difícil, delicado, polifacético y diverso, la cual concurren dos factores fundamentales, maestro y alumno.

La calidad de la enseñanza se encuentra o se refleja en la calidad de los conocimientos, en el nivel de desarrollo del alumno. Actividad del maestro (enseñanza) y la actividad del alumno (aprendizaje).

Según (Torres, C, 1974:6) define el aprendizaje como "el logro de cambios de actitudes del estudiante en el proceso de de enseñanza-aprendizaje. Son los cambios que se logran en el modo de actuar y pensar".

El aprendizaje no motivado de la actividad comunicativa destruye el objetivo de dicha actividad y esta pierde su contenido psicológico. Por ello la motivación desempeña un papel muy importante en la realización de la actividad comunicativa. Es responsabilidad del profesor despertar los intereses cognoscitivos de los estudiantes motivándolos para el aprendizaje.

La motivación, que es una condición permanente del proceso docente educativo, está constituida por un gran número de impulsos psicológicos y educativos que deben estar presentes a través de toda la clase y todo el curso, no meramente al principio de una u otro. La motivación propicia en el estudiante el desarrollo de una actitud positiva hacia la clase, actitud que debe convertirse en una cualidad permanente de su personalidad, a la vez que implica su disposición de emplear su conocimiento en beneficio de la sociedad socialista.

El fenómeno musical se relaciona con el tipo de ideología que ha presidido la vida social de cada época, y de ellos ha dependido su orientación y sus vinculaciones con las demás artes para expresar objetivamente el modo de pensar, el modelo de vida, la ideología, el estilo y las normas generales del desarrollo en un momento específico de la historia.

La música requiere de la existencia del creador o compositor, del intérprete o ejecutante y por supuesto, del oyente. En la música el intérprete es imprescindible, aunque haya modos relativamente nuevos de expresión musical, como es el caso de la música electroacústica, o por computadoras, donde puede obviarse su presencia.

El hecho que la música, como expresa Carmen Valdez, nos rodee, quiere decir que pocos están exentos de sustraerse definitivamente de su presencia porque hasta quien se encontrara en una situación idílica de total aislamiento sonoro, no podría evitar que los latidos de su corazón marcaran un ritmo determinado, y es el ritmo un componente ineludible del discurso y el disfrute musicales.

De igual manera, puede afirmarse que la música nos rodea porque es propiedad y derecho estético de los que la crean, la ejecutan y la escuchan, de los que la estudian y de los que hubieran querido estudiarla. No hay Cuba sin música y no hay cubano alejado completamente de ella, así mismo todo cubano se siente dispuesto y facultado para emitir opiniones sobre géneros, intérpretes, títulos y tendencias de cualquier parte del mundo. Se afirma, con razón, que nuestro país adolece de crítica musical especializada, pero se debe pensar si no será que, en realidad, lo que necesitamos es el concurso de personas capaces de orientar convenientemente el criticismo musical ejercido por el pueblo cubano.

El trabajo de la asignatura de apreciación e historia de la música incentiva los deseos de ampliar y enriquecer vivencias, de adentrarse en lo que antes solo se conocía de nombre o sencillamente se desconocía, de despertar la sensibilidad musical, además de acercarse aun más en las definiciones y conceptos relacionados con elementos de la música más imprescindibles así como el panorama de corte apreciativo e histórico tales

como la definición de los caminos transitados por la especie humana y el anhelo de esta de ir recreando y creando su propia música.

1.3 Personalidad, actividad y comunicación en su relación con la motivación.

Se entiende por personalidad a un sistema de formaciones psicológicas de distinto grado de complejidad que constituye el nivel regulador superior de la actividad del individuo.

Diversos psicólogos soviéticos que abordan la categoría Personalidad, como son S. L. Rubinstein, A. N. Leontiev y L. I. Bozhovich son destacados exponentes de esta posición teórica; por ello se señalarán sus principales puntos de vista.

En S. L. Rubinstein predomina el criterio dialéctico de que cada fenómeno es él mismo y algo distinto, dado que se incorpora a diversos sistemas de nexos y relaciones por ello, aunque la personalidad es social, consciente, y el conjunto concatenado de condiciones internas, él la aprecia como la unidad de lo social y lo biológico, de lo consciente, de lo interno y el reflejo de lo externo.

La categoría Personalidad tiene una especial importancia para la psicología. Su esclarecimiento expresa la orientación teórica del autor y de él se deriva decisivas consideraciones metodológicas. Por ello a continuación se abordará su definición y otras problemáticas teóricas que le son inherentes.

Se entiende por personalidad al conjunto concatenado de propiedades y estados psíquicos internos y superiores (sociales) que se manifiestan y participan en los procesos psíquicos del ser humano, que asumen una forma individual, que tienen un papel predominante, activo y relativamente autónomo en la regulación de la actividad del ser humano, y a través de las cuales se refractan todos los estímulos que actúan sobre él. (González Serra, D. J. 1995:17)

Según lo expresado por Fernando González Rey en el libro "Comunicación, Personalidad y desarrollo" y tomado del software "Pedagogía a tu alcance" define personalidad como: "La organización sistémica, viva, y relativamente estable de las formaciones psicológicas, sistema de estas e integraciones funcionales de sus

contenidos que participan activamente en funciones reguladoras del comportamiento, siendo el sujeto quien ejerce estas funciones.” Si analizamos en texto “Psicología para los I.S.P.” también tomado de dicho software se encuentra como definición:”Sistema de formaciones psicológicas de distinto grado de complejidad que constituye el nivel regulador superior de la actividad del individuo.”

El modelo educativo integral para el crecimiento y moldeo de la personalidad se centra en el sujeto, en el desarrollo de su personalidad, en su autoconocimiento y papel activo en su crecimiento personal. Atiende no solo el resultado del aprendizaje, sino el proceso que conduce a este.

Un aspecto distintivo de la función reguladora de la personalidad es el nivel de desarrollo que alcanza en ella la unidad de lo afectivo y lo cognitivo, que se manifiesta como regulación inductora y regulación ejecutora respectivamente

A la regulación inductora pertenecen predominantemente todos los fenómenos psíquicos que incitan, impulsan, dirigen y orientan; así como los que sostienen la actuación del individuo como son: las necesidades, los motivos, las emociones y los sentimientos, entre otras que conforman la esfera afectiva motivacional de la psiquis, y a la ejecutora pertenecen todas aquellas que posibilitan tomar en consideración las condiciones en que transcurre la actuación del individuo, (sensaciones, percepciones, pensamientos, habilidades y hábitos, entre otras), lo que constituye la esfera cognoscitiva o cognitiva instrumental de la psiquis.

Si una manifestación psicológica se produce en el sujeto de forma efectiva, ejerce la función de regulación inductora que dinamiza la actividad que el sujeto ejecuta, pero no al conformarse en estrecha unidad con los aspectos de contenido de la esfera cognoscitiva, el sujeto actúa sin plena consciencia de lo que lo orienta a actuar y sin tomar en consideración de forma verdaderamente consciente las condiciones en que tiene que ejecutar su actividad.

Al estudiar el aspecto psicológico que caracteriza las actividades de la personalidad lo que se hace es penetrar en el estudio de la motivación humana.

En la psicología idealista, a pesar de que la mayor parte de las concepciones teóricas tienden a una separación entre el componente afectivo y el cognitivo, o a una reducción hacia uno u otro polo, si plantean una interrelación, esta es insustancial; han existido algunas tendencias que proponen y reconocen una relación entre los procesos afectivos y cognitivos.

J. Piaget afirma que la indisociabilidad de la inteligencia y la afectividad no significa que esta última cambie las estructuras intelectuales y sea la fuente de nuevas operaciones cognitivas, un isomorfismo sin relaciones causales mutuas y que en cada etapa de desarrollo se corresponden distintivamente estructuras intelectuales y afectivas coexisten paralelamente y aunque las emociones pueden tener un efecto acelerador o lentificador de la cognición, nunca cambian las estructuras cognitivas. De esta manera lo afectivo y lo cognitivo son dominios complementarios de la mente humana en que la cognición prevé la estructura y la emoción del componente energético de la conducta.

Se es necesario entonces definir actividad y cómo esta es vital para una correcta motivación.

Se aprende en la actividad y como resultado de esta, ya que todo aprendizaje constituye un reflejo de la realidad por parte del sujeto.

"Llamamos actividad a aquellos procesos mediante los cuales el individuo, respondiendo a sus necesidades, se relaciona con la realidad, adoptando determinada actitud hacia la misma". (Leontiev A.N.1995:91)

En la actividad se pone de manifiesto el papel protagónico del alumno bajo la dirección del profesor y se combinan las funciones cognitivas, educativas y afectivas, en ella la adquisición de conocimientos y la formación de habilidades y capacidades son resultado directo de la actividad del alumno, posee una estructura (motivo, objetivo, condiciones, medios) y se realiza en tres momentos esenciales, orientación, ejecución y control. Sus componentes estructurales específicos son: acciones, tareas situaciones y operaciones.

Para Leontiev (1903-1979) el objeto de la psicología, es el estudio de la actividad integral del sujeto en todas sus formas y tipos, en sus pasajes y transformaciones. Entendía la psiquis como una forma peculiar de actividad.

Su teoría de la actividad se ha constituido en uno de los fundamentos esenciales de la concepción materialista del aprendizaje.

Leontiev (1981) define actividad como el proceso sujeto- objeto, dirigido a la satisfacción de las necesidades del sujeto, como resultado del cual se produce una transformación del objeto y del propio sujeto.

La autora no debe dejar de mencionar que toda actividad de los estudiantes la incita un sistema de motivos diversos, dándole orientación e intención a la misma. Se puede afirmar que no existe actividad sin motivos, es un resultado de estos y de las propias necesidades.

Siempre que el hombre realiza una actividad establece al mismo tiempo una comunicación con otros hombres lo cual influye y no modifica su actividad. El individuo se relaciona con la realidad mediante un complejísimo proceso en el cual comunicación y actividad conforman una unidad indisoluble.

La actividad esta determinada por las formas de comunicación material y espiritual, generadas por el desarrollo de la producción; es un sistema incluido en las relaciones sociales; fuera de estos no existe.

Es necesario señalar dos aspectos fundamentales en relación con la esencia de la actividad:

Primero-En la relación sujeto-objeto, el elemento activo lo juega el sujeto, mientras que el objeto recibe pasivamente la acción.

Segundo-La interrelación ocurre, tanto de manera externa, con operaciones físicas reales, con objetos reales, como de forma interna, con operaciones ideales (mentales) con objetos ideales (conceptos, símbolos o imágenes).

Aunque la actividad externa y la actividad interna se diferencian, tanto por su forma como por su objeto, en esencia son una única y misma actividad que sufre cambios a transformaciones formales y objetales, pero que poseen una misma estructura y un origen histórico-social común.

La actividad está conformada por dos componentes, los intencionales y los procesales. Los primeros dan la intención, la dirección, orientación y finalidad a los segundos, que constituyen la manifestación y expresión del propio proceso de la actividad.

Dentro de los componentes intencionales se encuentran los motivos y los objetos de la actividad y dentro de los componentes procesales tenemos las acciones y las operaciones.

La acción constituye el proceso subordinado a una representación del resultado a alcanzar, o sea, a una meta u objetivo conscientemente planteado. La operación se define como las formas y métodos por cuyo intermedio se realiza la acción.

La actividad está constituida por una serie de acciones, concatenadas entre sí, a través de cuya ejecución aquella se realiza. La actividad no puede realizarse en abstracto; existe y se manifiesta a través de las acciones que la componen, y en la medida que se vayan ejecutando las acciones (simultáneamente o escalonadamente) se ha realizado la actividad dada.

A su vez cada acción está conformada por un sistema de operaciones que vienen a constituir pasos o peldaños a través de cuya realización transcurre la acción.

Partiendo de que motivo es todo aquello que incita al hombre a actuar, para satisfacer una necesidad, para Leontiev toda actividad responde a un motivo el cual le da una orientación, sentido e intención a la misma. No existe actividad humana sin motivo. Precisamente cuando a la actividad que despliega el hombre se despoja de su motivo, la misma pierde su carácter intrínsecamente humano y se convierte en un factor semejante del sujeto, pues carece de sentido para él. Por lo tanto, la actividad está determinada por el motivo que el sujeto ha formado partir de su necesidad y de la concientización de aquello que la satisface.

Al analizar la estructura general de la actividad de la personalidad, se puede reconocer, en las necesidades y motivos, el aspecto fundamental que diferencia psicológicamente entre sí las actividades humanas.

Se hace necesario entonces saber, qué es motivo para algunos autores:

“El motivo es el (...) objeto que responde a una u otra necesidad determinada y que incita y dirige la actividad del individuo.”(Leontiev A.N. citado por Bozhovich en motivación de niños y jóvenes.1997:4)

” (...) los motivos son impulsos para la acción, vinculados para la satisfacción de determinadas necesidades”. (Bozhovich, L. I. 1997:4)

“Los motivos, son un tipo especial de estímulos de la conducta humana. Pueden actuar como motivos los objetos del mundo exterior, imágenes, ideas, sentimientos y emociones (...) todo aquello en que ha centrado su atención la necesidad”. (Bozhovich, L. I: s.a)

Se han destacado en Cuba importantes teóricos que en relación con los motivos precisa lo siguiente: “(...) aquel objeto que responde a una u otra necesidad, y que reflejado de una forma u otra por el sujeto, conduce a su actividad”. (González, V. 1997:92)

Motivo según (González, S. D. 1995:31) es el reflejo psíquico del objeto-meta de la actividad como algo que puede ser obtenido en dependencia de las circunstancias actuales, externas e internas psíquicas.

De estas definiciones, la autora de este trabajo se adscribe a la planteada por Bozhovich, ya que pueden actuar directamente como motivo en los estudiantes todos aquellos agentes externos que ayudan a satisfacer la propia necesidad existente en los mismos.

Hay tres aspectos que no pueden dejar de tratarse, por la importancia que tienen para la comprensión de la actividad como sistema y como categoría psicológica.

Uno de ellos se refiere al hecho de que la actividad humana es poli motivada, esto es, que, por lo general, hay más de un motivo que dinamiza e incita la actividad. En

realidad, hay todo un complejo de motivos, conscientes e inconscientes, a corto, mediano y largo plazo, que se estructura como sistema alrededor de los motivos significativos para los sujetos -los cuales son conscientes – y que impulsen su actividad.

Leontiev explicó también la relación funcional y genética entre la actividad externa e interna. Desde el punto de vista funcional esta relación se manifiesta en el hecho de que en cualquier actividad están presentes simultáneamente acciones y operaciones, tanto internas como externas.

El surgimiento de la categoría actividad, y la teoría que Leontiev desarrolló alrededor de ella, o sea, dentro de la psicología materialista-dialéctica, permitieron comprender cabalmente el papel activo del hombre en su interacción con la realidad y superara la concepción mecanicista que existía anteriormente, donde se le asignaba al individuo un papel reactivo. La teoría de la actividad ha permitido el análisis y comprensión del hombre como ser social, al esclarecer en gran medida el condicionamiento social de la psiquis humana y establecer el hecho innegable que la personalidad se forma y desarrolla en la actividad que el sujeto realiza, que es social por su origen y contenido.

Teniendo en cuenta los planteamientos de (González, C.V. 1988:1) "la comunicación es un proceso de interacción social a través de símbolos y sistemas de mensajes que se producen como parte de la actividad humana (aunque no debe confundirse con ella). La comunicación puede entenderse como intercambio, interrelación, como diálogo, como vida en sociedad, todo ello relacionado indisolublemente con las necesidades productivas de los hombres y no puede existir sin el lenguaje. Comunicación es pensamiento compartido y no puede existir pensamiento sin palabras".

Es por eso que la actividad y la comunicación grupales adquieren un alto valor formativo, se propicia la libertad de expresión, la implicación personal y vivencial del propio proceso de aprendizaje sin perder la dirección del maestro, el que lo conduce hacia la formación integral del alumno, en un proceso conciente y responsable que le otorga un rol protagónico como sujeto.

Teniéndose en cuenta las motivaciones, necesidades e intereses de los estudiantes y vinculando estos procesos para estimular las acciones, sostenerlas y darles una dirección adecuada, se puede alcanzar un aprendizaje eficaz y de calidad.

Una de las actividades fundamentales que contribuyen a la formación de la personalidad en el hombre es el aprendizaje.

” (...) El aprendizaje es el proceso dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer convivir y ser construidos en la experiencia socio-histórica, en el cual se producen como resultado de la actividad del individuo y de la interacción con otras personas, cambios relativamente duraderos y generalizables que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como personalidad”. (Castellanos, D. (et al) 2003:35).

Este concepto aportado por Castellanos, encierra lo que generalmente el aprendizaje resulta ser, la autora cree necesario añadir, que es algo por lo que pasamos todos y es en realidad una experiencia personal, pero a la vez un proceso muy complejo, diversificado y condicionado por múltiples factores, tales como los entornos sociales y culturales, las propias características, deseos e intenciones personales, además de los recursos con que se cuenta, para lograr el verdadero aprendizaje. Además de ser un proceso de participación, colaboración, de interacción entre varias personas, se puede afirmar que es el proceso de apropiación personal de la cultura social y constituye la forma exclusivamente humana del aprendizaje.

Es prudente hacer referencia a las tesis formuladas al respecto por el enfoque histórico cultural, paradigma fundamental de la pedagogía cubana, según L.S Vigotski (1988) no toda actividad produce aprendizaje, ni todo aprendizaje produce desarrollo, esto solo es posible cuando la actividad de aprendizaje es adecuadamente organizada y se tienen en cuenta las motivaciones de los que aprenden.

Toda función psíquica según Vigotski aparece en escena 2 veces primero como categoría intersíquica (estudiante-maestro-actividades) y después como categoría intrapsíquica, cuando ya el estudiante haya interiorizado los conocimientos en este caso

la necesidad de motivarse por las clases de Apreciación e Historia de la Música. Un importante aporte a la pedagogía lo constituye la definición dada por este mismo autor acerca de la Zona de Desarrollo Próximo, a través de la cual se apunta hacia la necesidad de tener en cuenta el Nivel de Desarrollo Real del estudiante y el Nivel de Desarrollo Potencial para poder dirigir su aprendizaje y por tanto el desarrollo de la motivación, al abordar este tema es necesario considerar las concepciones del enfoque histórico cultural de manera que el maestro conozca hasta donde puede utilizar las reservas intelectuales del estudiante.

Para Vigotsky un concepto fundamental en lo que a aprendizaje respecta, está el de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), unido a la de Zona de Desarrollo Actual (ZDA). La ZDA está conformada por todas las adquisiciones, logros y conocimientos que posee el niño, los que le permite interactuar de modo independiente con lo que le rodea y resolver los problemas que se le presentan sin ayuda.

La ZDP está determinada por la distancia o la diferencia entre lo que el niño es capaz de hacer por sí mismo y aquello que solo puede hacer con ayuda. Para lograr que la enseñanza provoque el desarrollo psíquico, que verdaderamente lo propicie, es imprescindible, al considerar el desarrollo psíquico alcanzado por el alumno, tener en cuenta, no solo lo que ya ha sido aprendido por él, lo que ya conoce, domina y puede enfrentar y aplicar por sí mismo, sino que aún es capaz de enfrentar solo, pero que con una pequeña ayuda del maestro puede resolver. Esto expresa las potencialidades del desarrollo futuro del niño.


Vigotsky destaca la importancia del aprendizaje de los contenidos, enfatizado en aquellos conocimientos y habilidades socialmente exigidos, además de la internacionalización de estructuras y funciones psicológicas. Esto es un elemento de interés, dado lo controvertido de este asunto en la actualidad. Enfatizó más en el aprendizaje de los productos ya elaborados por la cultura social que en el aprendizaje de actividades creativas o producidas del sujeto.

El aprendizaje precede al desarrollo y debe potenciarlo en espacios de intersubjetividad, donde se produce una interacción que permite la internalización de la experiencia

histórico – social. Los productos internalizados pasarán a formar parte de la zona de desarrollo actual del individuo y le permitirán actuar por sí mismos, sin ayuda.

Se aprende en la actividad y como resultado de esta, puesto que todo aprendizaje constituye un reflejo de la realidad por parte del sujeto y se produce en la actividad que desarrolla cada persona en su contacto con el mundo objetual y con los demás seres humanos.

Una de las actividades que ayuda mucho al aprendizaje es aquella donde lo lúdico y lo cognitivo se entrecruzan e interactúan, es precisamente la que promueve este trabajo, la actividad lúdica, mediante los Juegos Didácticos.



CAPÍTULO II



CAPÍTULO II: JUEGOS DIDÁCTICOS DIRIGIDOS A DESARROLLAR LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES POR LAS CLASES DE APRECIACIÓN E HISTORIA DE LA MÚSICA.

2.1 Diagnóstico Inicial Exploratorio.

Con la intención de conocer el estado actual en que se expresa el desarrollo de la motivación por la asignatura de apreciación e historia de la música en los estudiantes se desarrolló la segunda tarea de investigación declarada en la introducción.

A partir de la observación cotidiana y sistemática del comportamiento de los sujetos que conforman la población respecto a la motivación por la asignatura de apreciación e historia de la música se pudo detectar que existen insuficiencias en el comportamiento de la motivación referidos a:

- Comprensión de la utilidad práctica que tienen los conocimientos recibidos en la asignatura.
- Propósito de los sujetos durante el aprendizaje de la asignatura.
- Gusto por la asignatura de apreciación e historia de la música.
- Participación en las clases de forma espontánea y no dirigida.
- Expresión de sentimientos y emociones positivas durante la clase.
- Deseos de estudiar los contenidos de la asignatura.

En correspondencia con las principales dificultades detectadas en el Diagnóstico Inicial Exploratorio y teniendo en cuenta la expresión de estas, de la población estudiada se seleccionó la muestra de manera intencional, la misma conformada los 27 estudiantes de primer año de la especialidad de música que cursan estudios en la e.i.a “Vladislav Volkov” de la provincia Sancti Spiritus, la misma es homogénea ya que todos los educandos tienen características similares en edad, niveles, intereses, motivaciones y posibilidades, representando el 25.9% de la población, por lo que constituye una muestra representativa.

En el Estudio de Documentos (Anexo # 1) permitió determinar el contenido, sistema de objetivos y sistema de habilidades que propone el programa para primer año.

Para determinar el estado actual del problema, se aplicó la Escala Valorativa (anexo # 2) con el objetivo de valorar el nivel de preferencia que tienen los estudiantes por la asignatura de apreciación e Historia de la música dentro de las diferentes asignaturas de la especialidad. Esta tuvo un gran valor pues permitió conocer el lugar que ocupa dicha asignatura en los estudiantes tomados como muestra.

Los resultados obtenidos se encuentran reflejados en el propio anexo # 2.

Se comprobó que de los 27 estudiantes 3 seleccionaron la asignatura de Apreciación e Historia de la Música en el 1 nivel (la prefieren mucho), lo que representa un 11.1 %, 1 estudiante la seleccionó en el 2 nivel (la prefieren algo) que representa un 3.7 %, en 3 lugar de preferencia la escogieron 4 estudiantes para un 14.8% de la muestra, en el nivel 4(la prefieren poco) solo 3 con un % de 11.1 y en el último nivel 5(no la prefieren) 16 lo que representa un 59.3%. Es llamativo apreciar el poco grado de predilección que presentan los estudiantes de primer año por la asignatura de Apreciación e Historia de la Música, se hace necesario indagar por qué existe poco interés o poca motivación por dicha asignatura.

Con el apoyo de la Guía de Observación (anexo # 3) con el objetivo de observar cómo se comportan los niveles de motivación en los estudiantes por las clases de Apreciación e Historia de la Música se pudo constatar que los estudiantes no se sienten satisfechos durante la clase, parte del grupo se muestran apáticos e indiferentes, pues al parecer la clase no satisface sus necesidades.

Con el propósito de explorar el comportamiento de las dimensiones e indicadores de la variable dependiente en los sujetos muestreados, se aplicaron como parte del diagnóstico inicial a los estudiantes diferentes métodos de investigación con sus respectivos instrumentos: Cuestionario (Anexo # 4), y Entrevista a Estudiantes (Anexo # 5).

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación de estos instrumentos aparecen en la Tabla # 1, en la que se ha sintetizado la información de acuerdo a las dimensiones e indicadores de la variable.

Tabla 1 Comportamiento de las dimensiones e indicadores de la variable dependiente durante la constatación inicial.

M U E S T R A 27	ESPECTATIVA MOTIVACIONAL												ORIENTACION MOTIVACIONAL												ESTADO DE SATISFACCION											
	1.1						1.2						2.1						2.2						3.1						3.2					
	ALTO		MEDIO		BAJO		ALTO		MEDIO		BAJO		ALTO		MEDIO		BAJO		ALTO		MEDIO		BAJO		ALTO		MEDIO		BAJO		ALTO		MEDIO		BAJO	
	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%		
inicial	3	11	6	22	18	67	1	4	7	26	19	70	2	7	5	19	20	74	4	15	8	30	15	56	2	7	5	19	20	74	3	11	9	33	15	56

Descripción de la tabla

La tabla #1 se encuentra dividida en las tres dimensiones de la variable dependiente, debajo de cada dimensión aparecen los indicadores de cada dimensión respectivamente y debajo de cada indicador se han situado los criterios de valoración determinados para la evaluación de cada indicador (ALTO, MEDIO, BAJO). En las casillas posteriores aparecen la cantidad (C) y por ciento (%) de sujetos ubicados en cada criterio. En la parte izquierda de la tabla se ha situado la muestra.

Análisis de la tabla

Como se puede observar en los datos numéricos plasmados en la tabla #1, en relación con el indicador 1.1, 67 % de los estudiantes tomados como muestra, alegan que dicha asignatura no le servirá de utilidad para su labor como instructor de arte, que en la práctica laboral no le servirá a la hora de impartir sus talleres.

En un segundo indicador 1.2, la mayoría de los estudiantes tampoco presentan motivos con el aprendizaje de la asignatura, pues solamente 1 tiene propósito durante el aprendizaje para un 4 % y 19 no tienen ningún propósito para un 70 %. Es llamativo apreciar que la totalidad de los estudiantes se encuentran en el nivel más bajo.

En el indicador 2.1, de un total de 27 estudiantes muestreados, el 74 % de la muestra se encuentra en el nivel bajo, plasmando el poco gusto hacia la asignatura. Es significativo que más del 50 % de los sujetos muestreados no se muestran interesados por el estudio de dicha asignatura.

Con respecto al indicador 2.2 (participación en las clases de forma espontánea y no dirigida) 15 de los 27 se encuentran en el nivel más bajo al participar con desinterés y cuando lo mandan, 8 estudiantes para un 30% participan con cierta constancia en clases encontrándose en el nivel medio y un 15% de la muestra participan siempre con entusiasmo en clases.

En los dos últimos indicadores (3.1, 3.2) que responden la tercera dimensión, la mayoría de los estudiantes seleccionados como muestra se encuentran en el nivel bajo, al expresar sentimientos negativos, como aburrimiento, sueño, cansancio para un 74 %,

y relacionado con los deseos de estudiar los contenidos de la asignatura 15 manifiestan que nunca tienen deseo para un 56 %.

Después de analizar los resultados arrojados por los métodos investigativos anteriores, podemos señalar que las siguientes deficiencias son las que provocan el bajo nivel de motivación de los estudiantes en las clases de apreciación e Historia de la Música.

- Que la asignatura en parte gusta a los estudiantes pero exponen que en lo práctico, como canciones, bailes, video clases, audiciones, etc.
- La mayoría de los estudiantes no están conscientes de la importancia que tiene la asignatura para su labor profesional y alegan que es monótona, aburrida.
- Existe un pobre repertorio de canciones que sirven de apoyo a la docencia, por lo que sirve como barrera en el desempeño de las propias clases.
- No se cuenta con Juegos Didácticos relacionados con la asignatura para utilizarlos en la actividad docente.

A partir de las dificultades detectadas en el diagnóstico inicial se elaboró y se puso en práctica los Juegos Didácticos dirigidos al desarrollo de la motivación de los estudiantes de primer año en las clases de Apreciación e Historia de la Música de dicha especialidad.

2.2 Juegos Didácticos como propuesta de solución al problema científico declarado.

2.2.3 Fundamentación de la propuesta de Juegos Didácticos.

Por lo que representa esta actividad en la vida de todos los seres humanos y por sus implicaciones en la conformación de muchos rasgos de la personalidad de cada individuo, un gran número de especialistas han profundizado en su estudio. Como resultado de ello han surgido múltiples definiciones sobre la actividad lúdica, aunque hay muchos autores que no llegan a elaborar una definición y escriben sus rasgos más característicos.

Uno de los psicólogos que más aportó a esta teoría del juego, fue Vigostky. Él conceptualizó esta actividad:” no como el simple recuerdo de lo vivido, sino como el procesamiento creativo de las impresiones vividas, su combinación y construcción, partiendo de ellas, de una realidad que corresponde a las demandas e inclinaciones del proceso del niño”. (Vigostky, L. S. 1985:86).

Se considera que a esta definición no debe faltarle el carácter voluntario y un fin acompañado de entusiasmo, el juego es una actividad social con una fuerte carga de imaginación y fantasía que aflora como resultado de las combinaciones creativas de los niños.

El holandés Huizinga define de forma general el juego “como una acción o actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin, en si, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría, y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida cotidiana”. (Jaidarov, Z. H. 1972:11).

Como se puede observar, es una definición que abarca los elementos esenciales del juego: la asume como una actividad, por tanto, implícitamente se considera como un sistema de acciones y que tiene su propia estructura, se reconoce que tiene un fin en si mismo, y le proporciona una oportunidad al desarrollo.

Sobre la base de la anterior definición el francés Roger Caillois precisó varias características que permiten distinguir la actividad lúdica de otras prácticas entre ellas destacó:

Su carácter libre. El juego no requiere de participación obligatoria ya que pierde su carácter de diversión atractiva.

Su carácter incierto. Su desarrollo no puede determinarse y su resultado no puede fijarse previamente.

Su carácter ficticio. Al sustentarse en el desarrollo imaginativo de los jugadores.

También señalan sus enfoques partiendo de determinadas características; por ejemplo, A. M. Aguayo plantea que el juego es “una autoilusión consciente, por su carácter muy recreativo de la realidad que vive el sujeto”; Liublínskaia enfatiza “(...) es la actividad

práctica, multifacético: forma de adquisición y precisión de los conocimientos, un medio de asimilación activa de estos últimos, como un medio de pasar de la ignorancia al conocimiento(...) es un sistema formal de comportamiento en el que dos o más fuerzas limitadas por un procedimiento y reglamento, interactúan para poder conseguir un resultado”, estos planteamientos citados por (Villalón, G. 2006:3). Se evidencia que se asume el juego desde una perspectiva de la búsqueda del conocimiento de la realidad, por lo que tiene un enfoque esencialmente instrumental.

El valor didáctico de su uso está dado por el hecho que en el juego se combinan diferentes aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza, óptima participación, dinamismo, entretenimiento, modelación, retroalimentación, obtención de resultados concretos, iniciativa, competencia y carácter problémico.

Entre otros elementos característicos del juego se pueden señalar los siguientes:

- Evoluciona con la edad y el desarrollo psicológico.
- Es una forma de socialización e intercambio humano.
- Constituye un espacio desarrollador de la personalidad.
- Promueve la unidad de lo afectivo y lo cognitivo en cada uno de los modelos realizados.
- Es un método educativo y de enseñanza.
- Es un instrumento para potenciar el desarrollo de la motivación cuando esta casi nula en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante destacar los criterios de diferentes pedagogos sobre las clasificaciones de los juegos.

A. P. Usova se refirió a las clasificaciones de los juegos, asumiendo la que divide los juegos en dos grupos: 1) los que tienen formas ya preparadas o sea contenidos y reglas ya elaboradas y 2) las que los niños inventan su contenido y lo desarrollan.

Siguiendo sus ideas sobre las clasificaciones de los Juegos Didácticos tanto Mencheriskaia como Mercedes Esteva reconocen la variedad de juegos por su contenido, naturaleza y organización, y aceptan la clasificación de los juegos de

creación y los de reglas. En los de creación agrupan los de construcción, dramatizados y de roles, en los de reglas, movimientos deportivos y didácticos.

Los Juegos Didácticos son una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Esta actividad ha sido centro de atención de pedagogos y psicólogos, en diferentes latitudes, idiomas y tendencias filosóficas, en sus escritos todos coinciden en el valor de esta para desarrollar e incentivar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de contenidos difíciles de trabajar, la investigadora Santos Días aportó mucho a la teoría de los Juegos Didácticos, conceptualizando y haciendo aportes a los mismos, además sirve de guía para esta investigación, por lo que se considera un importante recurso didáctico.

Las actividades que se proponen para la solución del problema objeto de investigación en su enfoque general tiene la aspiración de favorecer los criterios básicos y las exigencias didácticas para desarrollar la motivación de los estudiantes de primer año en las clases de Apreciación e Historia de la Música de dicha especialidad, elaborando Juegos Didácticos que den solución al campo de acción planteado.

El juego como instrumento pedagógico se convierte en una fuerza propulsora capaz de potenciar el caudal cognitivo, práctico y afectivo que almacenan nuestros estudiantes y que es necesario descubrir y desarrollar.

¿Qué ventajas ofrece la utilización de Juegos Didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Cualquier momento del proceso de enseñanza - aprendizaje puede ser propicio para que el docente le presente un juego didáctico a sus estudiantes:

- Constituye un estímulo para el desarrollo psíquico del estudiante.
- Tiene implícita una fuente de motivación perenne y espontánea.
- Convierte el estudio en una actividad placentera, acorde con las características psicológicas de cada estudiante.
- Estimula la imaginación y demás capacidades mentales de los mismos.
- Favorece el desarrollo de la creatividad.
- Es una fuente de intercambio social, desarrolla sentimientos como, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula el espíritu crítico y autocrítico.
- Garantiza el trabajo independiente.
- Garantiza la unidad dialéctica en la instrucción y en la educación.

Al desarrollar en los juegos los intereses cognoscitivos, contribuimos a que la curiosidad que ellos sienten se convierta en anhelo de saber, eleve la capacidad de observación y de imaginación. Mediante el juego se instaura la comunicación entre los estudiantes o entre el maestro y sus estudiantes, cuando el lenguaje verbal falta.

Antes de introducir el juego en la clase, el educador deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de qué manera los estudiantes puede responder a esos objetivos. Aunque el juego y el aprendizaje se siguen viendo con cierta frecuencia, como contradictorios, se ha legado, entre tanto, al convencimiento de que estas actividades fundamentales de la vida se encuentren en relación recíproca.

Jugar en el aula no es perder el tiempo, aunque cabe destacar que la idea no es que los estudiantes vayan a la escuela solo a jugar, sino que debemos buscar un punto intermedio en donde lo lúdico y lo cognitivo se entrecrucen e interactúen.

Lo común entre los Juegos Didácticos y el aprendizaje consiste en que ambos se promueven y tiene lugar procesos fundamentales de aprendizaje, pues en ellos siempre hay que vencer determinadas exigencias especiales. Esta es la base teórica de todas aquellas concepciones en las que, en principio, se considera posible “envolver”, a modo de juego, las experiencias escolares.

Muchos procesos cognitivos transcurren en el juego fácilmente y de forma intensiva y eficaz. Esto será relacionado con el ánimo emocional positivo que se alcance en él.

En la utilización de Juegos Didácticos debe prestársele atención a la diversidad y variedad. Mientras más difícil es un juego, mayor importancia adquieren los procesos de aprendizaje orientados a objetivos concretos.

- Los juegos pueden usarse como motivación para iniciar la enseñanza y fijación de un contenido, además de servir como una valiosa herramienta para evaluar los conocimientos adquiridos.

Emplear los juegos como motivación para iniciar la enseñanza de una temática hace que estudiantes aprendan contenidos que a veces nos llevan muchas horas de trabajo docente, para lograr que sean asimilados. Jugar crea un clima agradable donde lo difícil se hace fácil y lo imposible, posible.

Al diseñar los Juegos Didácticos es importante seguir un conjunto de requisitos, entre los cuales están los **psicopedagógicos, los metodológicos y los organizativos.**

Requisitos psicopedagógicos

1. Cumplir el principio de carácter científico del proceso de enseñanza aprendizaje (apoyarse en los conocimientos que tiene con anterioridad).
2. Garantizar las condiciones de motivación del estudiante para el aprendizaje (mantener el interés y la diversidad de acciones durante el juego).
3. Garantizar en la elaboración de los juegos que los conocimientos expresados se correspondan con las exigencias del currículo y las particularidades de los estudiantes.
4. Presentar los conocimientos artísticos empleando los juegos que guíen las concepciones de las acciones durante el desarrollo de las situaciones docentes, la formación de acciones docentes, el control y autocontrol de forma tal que la vía de apropiación estimule los procedimientos del pensamiento en la asimilación de los conocimientos.
5. Lograr que la selección y uso de los métodos de enseñanza y aprendizaje respondan a la relación con los demás componentes del proceso y a los resultados del

diagnóstico pedagógico, respondiendo a los diferentes niveles de desarrollo de los estudiantes.

6. Promover climas favorables en todos los momentos que encierran las relaciones profesor-alumno y alumno-alumno.

7. Lograr en la actividad independiente que el trabajo de cada estudiante sea el resultado de su labor individual y que las tareas docentes que se les plantea estén acorde con su Zona de Desarrollo Próximo.

Requisitos Metodológicos

1. Siempre tiene que propiciar la formación de conocimientos y desarrollo de habilidades, tanto generales como específicas de la asignatura.

2. Deben complementar, ampliar y profundizar el contenido de enseñanza que abarca la asignatura.

3. En el juego no se indica de manera directa al estudiante la tarea cognoscitiva, esta se incluye dentro de la propia actividad lúdica y se escoge al azar.

Requisitos organizativos

1. Deben exigir o propiciar la actividad individual y colectiva.

2. Deben cumplir determinadas reglas.

3. Se estructuran para mantener un orden en la participación de los estudiantes.

Se propone la siguiente estructura:

1. ***Nombre del juego.***

2. ***Objetivo.***

3. ***Materiales a utilizar.***

4. ***Presentación del juego por parte del profesor.***

5. ***Descripción del juego.***

6. ***Reglas o normas que rigen el juego.***

7. ***Control y/o evaluación de la actividad.***

Para introducir diferentes Juegos Didácticos en las clases es importante tener en cuenta una secuencia algorítmica que permita lograr una homogeneidad en su estructura y sirva al docente de guía al incluirlos:

- Tipo de juego. Debe especificar si presenta un juego de roles, dramatizado, cognoscitivo.
- Título del juego. Debe ser sugerente, dinámico pues persigue atrapar o incentivar la disposición de los estudiantes hacia la actividad.
- Objetivos. Debe definir con claridad qué es lo que se persigue con la actividad lúdica.
- Materiales a utilizar. Se declaran los medios necesarios para realizar el juego, tableros, fichas, dados, láminas, grabadora, etc.
- Formas de organización. Si se desarrollará individual, por pareja, en hileras, en equipos en dependencia de las características u organización del aula.
- Tiempo de duración. Se planifica el tiempo o el que se dispone para el desarrollo del mismo en la clase.
- Momento de aplicación. Se especifica en qué parte de la actividad docente se desarrollará el juego. No se debe improvisar.
- Metodología. (Descripción del juego) Se explicará como se combinan las tareas cognitivas con las diferentes situaciones que conforman el juego.
- Reglas del juego. Se deben declarar cuáles son los requisitos, normas o reglas que conforman el juego las cuales deben ser cumplidas por todos los participantes.
- Formas de evaluación. Si se evaluará en dependencia de las características y los diferentes niveles de los estudiantes.

El juego al igual que cualquier otro tipo de actividad posee 3 etapas importantes:

- La etapa motivacional y de orientación. Aquí es donde los estudiantes se apropian del contenido de un juego al mismo tiempo que establece una relación emocional para el desarrollo del mismo.

- Etapa de ejecución. Es el momento en que los estudiantes participan libremente en la actividad bajo la guía del profesor.
- Control. En esta etapa los estudiantes valoran el proceso y los resultados alcanzados por sus compañeros y se autovaloran los suyos.

2.2.2 Presentación de la propuesta de Juegos Didácticos.

JUEGO 1

Nombre del juego: *Juego Musical*.

Objetivo: Caracterizar el complejo del punto, de modo que se estimule la apreciación y disfrute del arte cubano en la vida cotidiana.

Materiales a utilizar: Tablero, dado, fichas, tarjetas.



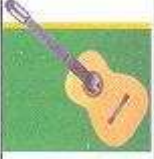

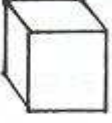


Descripción del juego: En el juego se pueden jugar por equipos, parejas o individual. La casilla de las preguntas está en dependencia del contenido que se imparta en el momento, este juego puede servir para cualquier unidad del programa de la asignatura, solamente hay que cambiar el enfoque de las preguntas.

El o los estudiantes salen de la casilla **SALIDA** y deben recorrer toda la trayectoria del camino, en su paso deben ir venciendo las preguntas representadas en las casillas con números y obedeciendo las órdenes, los castigos que le manden. Si el estudiante contesta acertadamente va acumulando el equivalente a 5 puntos y si lo hace incorrectamente se le restan la misma cantidad de puntos. El juego es competitivo, ganará el primero que llegue a la **META**. El profesor es el encargado de dirigir el juego y controlar las preguntas que se hagan, así como cualquier error en las respuestas de los estudiantes.

Reglas del juego: Se realiza un tiro por equipo. Cada ejercicio correcto acumula 5 puntos. Las imprecisiones cometidas en la realización de ejercicio les permiten a los demás jugadores asumir la respuesta y obtener puntos adicionales.

Forma de evaluación: A continuación se presentan una serie de ejercicios que pueden conformar las tarjetas para el desarrollo de este juego y utilizarán además para evaluar a los estudiantes:

1. ¿Dónde se cultiva y practica el punto guajiro?
2. ¿Cuáles son sus partes esenciales?
3. Diga los pasos fundamentales del zapateo
4. ¿Qué es el zapateo?
5. Diga los instrumentos utilizados para el acompañamiento del zapateo
6. ¿Cómo llaman a la persona que canta en este complejo?
7. ¿Qué temas abordan los textos de las décimas?
8. A qué se debe la palabra décima
9. Las variantes de este complejo son...
10. Cuántas zonas estilísticas podemos distinguir en este complejo
11. ¿Cuántos estilos o especies genéricas encontramos en la zona occidental?
12. ¿Qué diferencia a la seguidilla de la controversia?
13. ¿Qué instrumentos de origen hispánico se utilizan en nuestros días para el acompañamiento musical?
14. ¿Qué diferencia al punto libre del punto fijo?

Salida 	1	2	Se te quedaron las claves Regresa a la salida		5	Estás desafinado. Espera un turno.	7	Has dejado regado el güiro. Regresa y guárdalo..
¿No limpiaste la guitarra? Hazlo en 2 turnos.	15	15	Afina y limpia la guitarra. Regresa a ella.	12	11	9		
18	20	20	Regresa al tambor y toca una Rumba.	22	24	25	Dale candela al tambor y espera 1 turno.	
35	33	33	No estudias. Espera 1 turno.	30	28	27	Tu voz es melodiosa. Vuelve a tirar.	
Has contestado muy bien. Vuelve a tirar.	37	38		40	41	43	Adelanta 3 Casillas. ¡Qué bien!	
	Adelanta 3 Casillas.	Ve al bongó y tócalo.		¡Qué bien limpiaste la guitarra! Vuelve a tirar.	47	46	45	
54	Regresa al cajón y toca una Rumba.	56	Se te quedaron las maracas. Vuelve para buscarlas.	59	Estás desafinado. Espera 1 turno.	¿Se te perdió tu libreta de Educación Musical? Vuelve a la salida.	Meta 	

JUEGO 2

Nombre del juego: *El Brincaíto.*

Objetivo: Identificar contenidos estudiados en clases de manera que se estimule la apreciación y disfrute del arte en la vida de los estudiantes.

Materiales a utilizar: Dados, fichas, tablero del juego.








































Descripción del juego: El juego consta de 100 casillas, algunas de ellas están marcadas con el signo musical 🎵 lo que te indica que hay una pregunta por responder. Se juega por equipos y se comienza en la casilla que indica salida. Sólo deben hacer un tiro cada equipo y caminar el número destinado por el dado. Si caen en una casilla marcada con el signo 🎵 deben coger la tarjeta que se encuentra encima de la mesa. Si lo resuelven correctamente avanzan 5 casillas, sino retrocederán 5 y se le pasa la pregunta al equipo contrario. La respuesta correcta vale 5 puntos y si se pasa al equipo contrario y se responde correctamente tiene un valor de 3 puntos. Gana el primero que llegue a la casilla de **Meta**. El profesor es el encargado de dirigir el juego y controlar las preguntas que se hagan, así como corregir algún error en las respuestas de los estudiantes.

Reglas del juego: El juego parte de la casilla 1 y termina en la casilla 100. Se juega con fichas y 1 dado. Para terminar tienen que cerrar con el número exacto, igual que el parchís.

Forma de evaluación: Aquí se presentan una serie de ejercicios que pueden conformar las tarjetas para el desarrollo de este juego y servirán además para la evaluación de los estudiantes implicados en el mismo:

1. Mencione las modalidades del Complejo del Punto.
2. ¿Cuáles son las modalidades del Complejo de la Rumba?
3. Mencione qué instrumentos intervienen en el Complejo del Punto.
4. Diga las modalidades de la canción.
5. ¿Qué instrumentos intervienen en el Complejo de la Rumba?
6. ¿Cuáles son los temas de la canción?

7. Del complejo de la canción diga 3 figuras importantes.
8. Explique una de las funciones de la Música.
9. ¿Qué cualidad del sonido se relaciona con la fuerza?
10. Diga los diferentes tipos de música que existen.
11. ¿Qué diferencia a la cultura aborígen de la cultura española?
12. ¿Cuáles elementos identifican a la cultura española?
13. Diga algunos elementos de la cultura africana.
14. ¿Cuáles son las modalidades del Estilo Fijo?

META	99	98	97	96 	95	94	93 	92	91
100									
81 	82	83	84 	85	86 	87	88	89 	90 
	79	78 	77	76	75	74 	73	72	71
61 	62	63	64	65 	66	67	68	69 	70 
	60	59	58 	57	56	55	54 	53	52
									51 
41 	42	43	44	45 	46	47	48	49 	50 
	40	39 	38	37	36	35	34 	33	32
									31 
21 	22	23	24 	25	26	27	28 	29	30 
	20	19 	18	17	16 	15	14	13	12 
									11
SALIDA	2	3	4 	5	6 	7	8 	9	10 
1									

JUEGO 3

Nombre del juego: *¡Con sonidos!*

Objetivo: Ejecutar diferentes sonidos relacionados con la vida cotidiana y musical, de forma tal que se incremente sus conocimientos acerca de las cualidades del sonido.


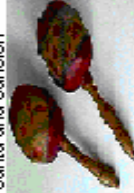




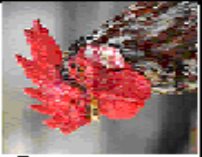




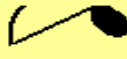


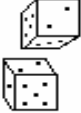
Materiales a utilizar: Láminas con el juego, dados, cartulinas de colores, instrumentos musicales, pizarra.

Descripción del juego: Tiene en su interior un recorrido que se deben realizar los estudiantes que participan en el mismo. Al discutir la salida, el que saque más puntos en el tiro del dado sale de primero. Pueden jugar todos o dos estudiantes del aula. Se debe jugar con un dado, el estudiante hace el tiro y camina el número de casillas que salió en el tiro. Debe obedecer o responder el contenido que tiene la casilla en que cayó. Los demás jugadores deben esperar que el jugador realice la tarea indicada en la casilla. Gana aquel que primero llegue a la meta. El profesor es el encargado de dirigir el juego y controlar las preguntas que se hagan, así como cualquier error en las respuestas de los estudiantes.

Reglas del juego: Se camina casilla por casilla con el número que marque el dado. Cuando cae en una casilla debe realizar la tarea, si no la realizan, el profesor y los demás alumnos del aula deben imponerle un castigo. El monitor o profesor deben contabilizar los errores que presenten los estudiantes y dar la puntuación al final.

Forma de evaluación: El profesor debe comprobar que los estudiantes respondan correctamente y corregir alguna falta o imprecisión cometida por ellos.

SA
LI
DA

Susurra al compañero de al lado un secreto		Realiza con la voz sonidos de instrumentos musicales		Coge las maracas y canta una canción	Toca tu corazón y di en voz alta las pulsaciones 	selecciona 3 sonidos del entorno y realízalo para que tus compañeros lo identifiquen.	Regresa 3 espacios y guarda las maracas	Ladra como un perrito 
Maula como un gato 	Vuelve para el perrito		Reconoce intérpretes de la música infantil.	Canta como gallo 	Silva el fragmento de una canción 		Vas bien ¡Tira otra vez!	
Coge las claves y toca la clave cubana. 		Solfea las notas musicales 	Canta la guantanamera 	Regresa donde está el gato.	Coge el bongó y toca sonidos 	Canta una canción de cuna.	Ruge como un león. 	
Cierra los ojos y adivina el nombre de la primera persona que hable. ?	Percute tu cuerpo. ¡Ponle ritmo!	¡Buen tiempo! ¡Tira otra vez! 	Descansa un poco. Espera un turno.	Coge la guitarra y pulsa las cuerdas Repítelo con tu voz.				

JUEGO 4

Nombre del juego: *Diana Musical.*

Objetivo: Caracterizar los complejos de la música cubana estudiados en primer año en la asignatura de Apreciación e Historia de la Música, de manera que se incremente su cultura musical cubana.

Materiales a utilizar: Dardos, Cartulina con el juego, pizarra.

Descripción del juego: Se presenta una diana fraccionada en 3 partes de diferentes colores, que representan el nombre de 3 complejos de la música cubana que se van a trabajar. Juega el aula dividida en bandos, puede ser 3 o 4 bandos de acuerdo con la cantidad de estudiantes que tenga el aula. Un estudiante va en representación de los suyos y tira a la diana. Si el tiro cae en el círculo de determinado complejo debe contestar preguntas acerca del mismo. Si por casualidad, el tiro cae en el medio de la línea que divide 2 complejos, debe volver a tirar hasta que se defina claramente, si hace diana fuera de los círculos se anula el tiro y se pasa al otro equipo. En el juego el monitor (a) o el mismo profesor se encargan de registrar la puntuación. Esta será acorde con el complejo en que hizo diana. El profesor (a) debe estar alerta al tiro del estudiante y definir en el caso de los tiros imprecisos.

Reglas del juego: Deben realizar el tiro aproximadamente a 2 metros de distancia de la diana. A la hora de hacer el tiro el profesor debe velar porque no debe haber nadie delante del que va a tirar.

Forma de evaluación: Aquí se presentan una serie de preguntas que pueden conformar las tarjetas para el desarrollo de este juego y servirán además para la evaluación de los estudiantes implicados en el mismo:

Complejo de la Canción.

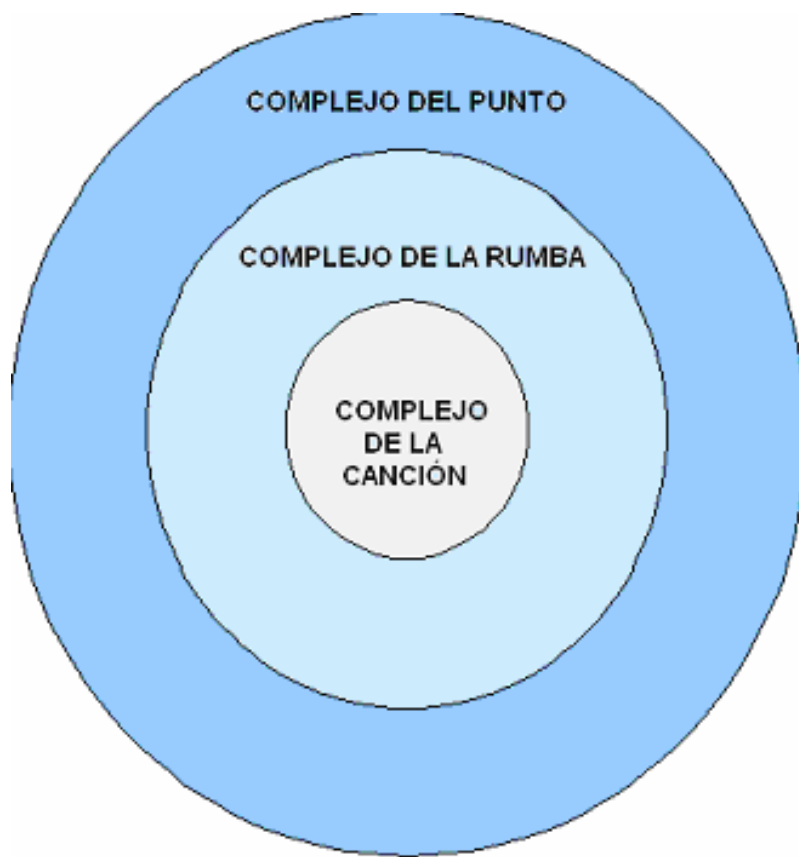
- La Trova tradicional se caracteriza por...
- Los Cuatro grandes de la Trova son...
- Diga los temas de la canción.
- Las modalidades de este complejo son...

Complejo de la Rumba.

- Los instrumentos característicos de este complejo son...
- ¿Qué significa la palabra Rumba?
- ¿Dónde se crea la Rumba?
- Crea una rumba en el aula, auxíliate de lo que tengas a mano.
- Pon ejemplos de tu provincia de congas y comparsas.

Complejo del Punto.

- Mencione tres instrumentos característicos en el acompañamiento del zapateo.
- ¿Cuáles son las formas de canto y baile de este complejo?
- ¿Qué programa de la televisión cubana tiene dentro de sus objetivos difundir este género musical?
- ¿En qué zonas estilísticas podemos encontrar sus variantes?
- ¿Cuáles son sus modalidades?
- ¿Qué tipo de punto se crea en Sancti Spríritus?



-----Leyenda-----

1. Complejo de la Canción-(6 Pts)
2. Complejo de la Rumba---(4 Pts)
3. Complejo del punto------(2 Pts)

JUEGO 5

Nombre del juego: *Tren del saber.*

Objetivo: Vincular la enseñanza de la Apreciación e Historia de la Música como vía de formación estética del ciudadano para desarrollar una cultura general integral.

Materiales a utilizar: Cartulina con el juego, tarjetas en forma de niños con las preguntas, dado.

Descripción del juego: El juego consiste en transitar la ruta que lleva el trencito. El tren sale con 2 vagones, el azul y el rojo., el aula está previamente dividida en 2 equipos. El tren parte, pero en su camino debe recoger a cada uno de los estudiantes que se encuentran en cada estación (tarjetas en forma de niños). Cuando el tren llega a una estación, cada equipo debe tirar un dado, responde el que le caiga mayor número, si no puede responder, se pasa la pregunta al otro equipo, si ambos no responden se anula esa estación. Si lo hace correctamente se monta en el vagón del tren que pertenece el estudiante, recorriendo así todas las estaciones. Ganará el equipo que tenga más niños al final del viaje. El profesor(a) debe servir como ferrocarrilero se encarga de montar los estudiantes en el tren cuando estos hayan respondido correctamente

Reglas del juego: Deben responder las preguntas correctamente, si no lo hace, no recoge el estudiante en la estación y no acumula puntos.

Forma de evaluación: Aquí se presentan una serie de preguntas que pueden conformar las tarjetas (niños) para el desarrollo de este juego y servirán además evaluar los estudiantes en el transcurso del viaje (juego):

Estación Español

- Redacta una oración bimembre, donde la palabra Música sea el sujeto. Señala los miembros básicos de la misma.
- Clasifica el sustantivo Música.
- ¿Por qué Peruchito Figueredo termina la primera estrofa del Himno Nacional con: Morir por la patria es vivir? Exprésalo en un breve texto.
- Clasifica esta pareja de sustantivo y adjetivo: música cubana.

Estación Historia

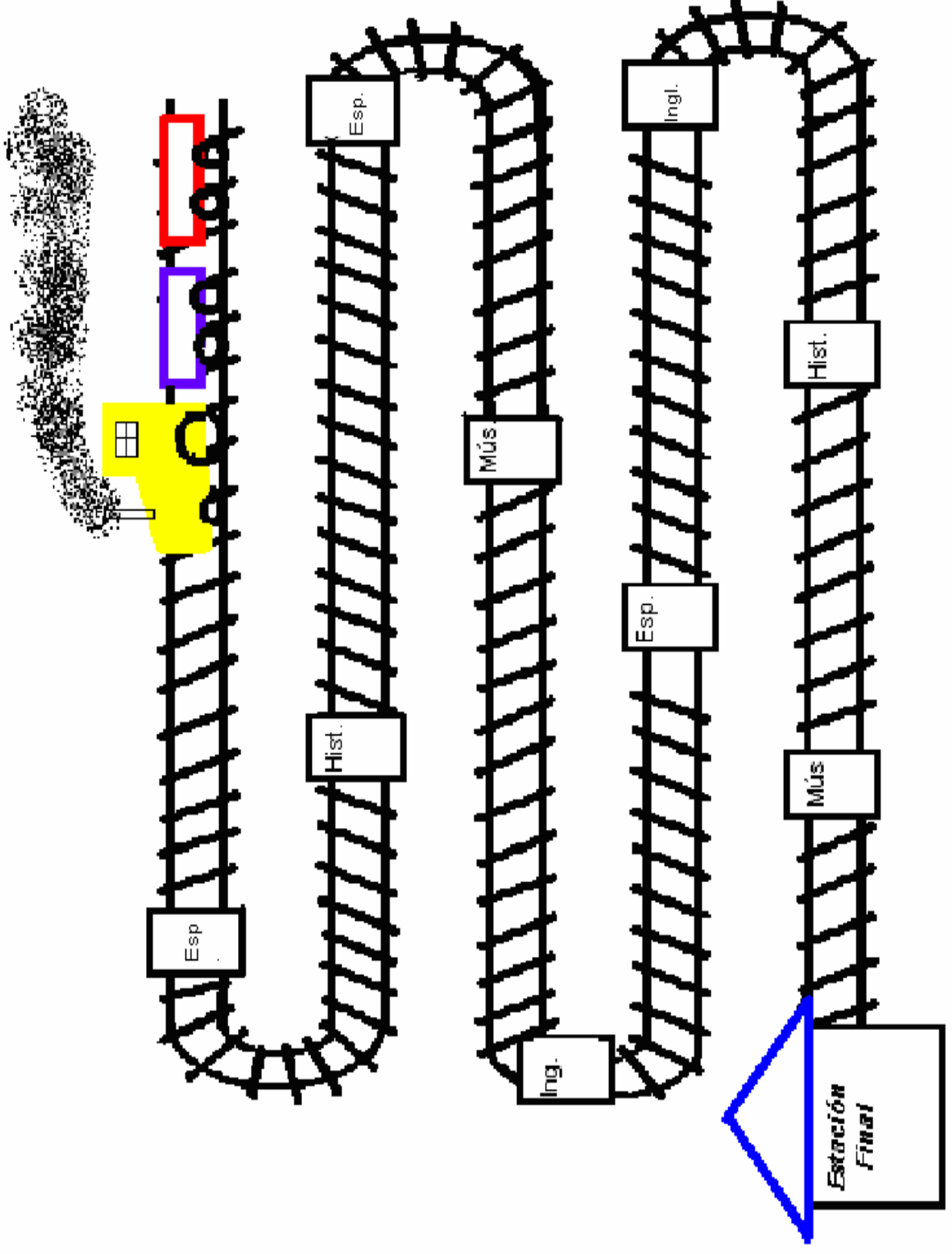
- ¿Quién es el autor de nuestro Himno Nacional?
- ¿Dónde se cantó por primera vez el Himno Nacional?
- ¿Cuándo se cantó por primera vez el Himno?
- ¿Por qué el 20 de octubre es el día de la cultura nacional?
- Según tú, en qué temáticas de la canción ubicarías a nuestro Himno Nacional ¿Por qué?
- Canta en forma de coro “La Internacional”.

Estación Inglés

- Tararea la melodía de una de las canciones estudiadas en las clases de inglés, auxíliate de tu cuerpo y marca el acento, el pulso o el diseño rítmico de la misma.
- Diga algunos títulos de las canciones que has estudiado en las clases de inglés.
- Marca el puso con tu cuerpo, manos, palmadas, etc. de la canción “The Earth”, de Maickel Jackson.
- ¿Cuál es el tema principal de la canción “The Earth”

Estación Música

- Mencione algunos exponentes de la música espirituana.
- ¿Quién es el autor de la canción Contigo en la distancia?
- ¿Qué modalidad del complejo del punto se practica o se creó aquí en Sancti Spíritus?
- ¿Quiénes son los cuatro grandes de la Trova Tradicional?



JUEGO 6

Nombre del juego: *Mímica Musical.*

Objetivo: Reconocer diferentes manifestaciones artísticas mediante la expresión corporal considerando su función social en relación con los elementos de la cadena comunicativa como uno de los precedentes para la apreciación de la mímica.

Materiales a utilizar: Tarjetas con los temas a tratar, reloj.

Descripción del juego: Para jugar se necesitan tarjetas con palabras relacionadas al tema musical y también contar con 2 grupos de participantes o equipos. Debe ir un estudiante en representación de los suyos y tomar una tarjeta del tema que el equipo contrario decida. El grupo que el estudiante representa debe adivinar la palabra o el conjunto de palabras que su compañero trata de insinuarle ayudándose de la mímica, está terminantemente prohibido hablar. Deben adivinarlo en el menor tiempo posible, menos de 1 minuto, y ganarán 10 puntos si no, perderán la misma puntuación. Si por casualidad el estudiante emite un sonido, queda descalificado el equipo. El profesor (a) debe velar por el silencio absoluto de los equipos de estudiantes.

Reglas del juego: Si se agota el tiempo, no se le otorgará más y queda anulada la tarjeta.

Forma de evaluación: Aquí se presentan una serie tarjetas en forma de preguntas para el desarrollo de este juego y servirán además para la evaluación de los estudiantes implicados en el mismo.

Temas

Instrumentos musicales

- Tambor Batá.
- Claves.
- Guitarra.
- Güiro.
- Chekeré.
- Piano.
- Maracas.
- Bongoes.
- Trompeta.
- Violín.



Bailes

- Chachachá.
- Mambo.
- Danzón.
- Congas y Comparsas.
- Zapateo.
- Salsa.
- Guaguancó.
- Yambú.
- Columbia.
- Mozambique.

JUEGO 7

Nombre del juego: *Completa y aprende.*

Objetivo: Identificar los lenguajes artísticos mediante la vivencia de actividades diversas que propician un intercambio más estrecho con los estudiantes.

Materiales a utilizar: Lámina con juego, pizarra, tiza.

Descripción del juego: Se debe jugar preferiblemente en dos grupos, o sea dividir el aula en dos **A** y **B**. Viene un estudiante a la pizarra y debe responder de acuerdo a la pregunta formulada. Tiene una letra que le sirve de guía. Si no responde bien la pregunta se pasa para el equipo contrario. Si responde correctamente la puntuación será de cinco puntos.

Reglas del juego: Los estudiantes del equipo contrario son los que seleccionan el que va a responder a la pizarra. Debe existir silencio para que el estudiante responda, el profesor debe velar por que se cumpla.

Forma de evaluación: Aquí se presentan una serie tarjetas en forma de preguntas para el desarrollo de este juego y servirán además para la evaluación de los estudiantes además de dar la puntuación a sus respectivos equipos.

1. Nombre que se le daban a los primeros trovadores en la Edad Media.
2. Cualidad del sonido, que la determina la frecuencia.
3. Modalidad del Estilo Fijo.
4. Modalidad del Complejo de la Rumba.
5. Temática de la Canción.
6. Cualidad del sonido, que da la fuerza.
7. Cualidad del sonido, cualidad diferenciadora.
8. Complejo genérico
9. Temática de la canción, de letra jocosa.
10. Modalidad del Complejo de la Canción.

11. Tipos de música.

12. Complejo genérico.

13. Música transmitida de generación en generación.

14. Forma del baile del Punto.

15. Instrumento musical cubano que se utiliza en el complejo del punto.

- 1-J _ _ _ _ _
- 2- _ _ _ U _ _
- 3- _ E _ _ _ _ _
- 4- _ _ _ G _ _ _ _
- 5- _ O _ _ _ _ _
- 6- _ _ _ _ S _ _ _
-
- 7- _ _ M _ _ _
- 8- _ U _ _ _
- 9- _ _ _ _ S _ _ _ _
- 10- _ _ _ I _ _
- 11- _ _ C _ _
- 12- _ A _ _ _ _
- 13- _ _ L _ _ _ _ _
- 14- _ _ _ _ E _
- 15- _ _ _ S

JUEGO 8

Nombre del juego: *Música a tu sopa.*

Objetivo: Identificar destacados compositores de la música cubana de manera que se fortalezca el sentido de pertenencia de nuestra rica música cubana.

Materiales a utilizar: Cuadro de cartulina con la sopa de palabras.

Descripción del juego: Para el desarrollo de este juego se divide primeramente el aula en 2 equipos y se le entrega el cuadro que tiene el juego. El profesor hace referencia que en la misma se encuentran los nombres o apellidos de destacados exponentes de la música cubana, los que van a señalar con colores en el cuadro.

Reglas del juego: Gana el equipo que más compositores hayan encontrado, luego se resuelve en la pizarra introduciendo por parte del profesor 3 preguntas que sirven para profundizar en la importancia de cada compositor.

1. ¿Cuáles son sus aportes a la Música Cubana?
2. ¿Ponga ejemplo de sus obras?
3. ¿En qué complejo Genérico lo encontramos? ¿Por qué?

Forma de evaluación: Con las tarjetas que el profesor introduce se evaluará el contenido, además de la expresión oral de los estudiantes implicados en el mismo.

C	S	B	A	R	B	A	R	I	T	O	T	T	A
A	E	H	S	E	T	N	A	V	R	E	C	E	T
A	Ñ	M	F	O	B	L	R	K	A	S	Y	Q	R
F	A	I	L	D	E	W	U	O	P	V	T	R	S
J	O	S	T	U	N	V	Ñ	L	E	A	O	A	V
U	B	R	A	O	Y	T	O	L	S	L	P	S	L
S	R	B	M	N	A	S	C	R	D	A	C	I	L
A	S	P	B	E	S	A	D	A	I	I	G	C	E
L	I	C	R	S	L	S	N	T	D	O	I	O	M
A	N	O	U	C	E	L	E	A	A	U	O	G	U
S	L	E	P	E	S	U	R	S	U	Q	R	S	A
O	A	O	B	P	Q	C	S	Q	Y	U	S	L	S

JUEGO 9

Nombre del juego: *Laberinto*.

Objetivo: Identificar los instrumentos musicales estudiados en clases pertenecientes a los diferentes complejos de la música cubana de modo que facilite la comprensión de la cultura artística cubana.

Materiales a utilizar: Lámina con el juego.

Descripción del juego: Para desarrollar este juego se debe dividir primeramente el aula en equipos, el profesor hará referencia que en la misma hay un camino guiado por los instrumentos musicales que deben seguir marcando con un lápiz. Debe marcar con una línea solo los instrumentos musicales estudiados en clases y pertenecientes a los complejos genéricos o sus variantes. Gana el que lo haga más rápido y mejor.

Reglas del juego: El equipo que gane acumula puntos para su evaluación.

Forma de evaluación: El profesor evalúa en dependencia de de la rapidez y la calidad de la respuesta.

Laúd	Guitarra	Clave	Son	Pentagrama	Semicorchea	La
Fusa	Clave Fa	Bongó	Corchea	Sol	Fa	Si
Clave Do	Música	Maracas	Batá	Tingo Talango	Botija	Do
Sincopa	Yambú	Danzas	Clave Sol	Mi	Chekeré	Re
Salsa	Columbia	Vacunao	Semitono	Tono	Cajones	Rumba
Xilófono	Güiro	Tumbador a	Tres	Marímbula	Corneta China	Bemol

JUEGO 10

Nombre del juego: *Mejunje musical.*

Objetivo: Relacionar los elementos artísticos pertenecientes a determinado complejo de la música cubana de manera que facilite la comprensión de nuestra cultura teniendo en cuenta las particularidades de cada complejo y sus interrelaciones.

Materiales a utilizar: Hoja de papel, lápiz.

Descripción del juego: Puede jugar el aula completa o dos estudiantes en representación de cada bando. Para jugar este juego, cada uno de los participantes debe contar con una hoja dividida en varias columnas, estas deben encabezarse con, *Complejos, Variantes, Músicos, Instrumentos.* La persona que coordina el juego (profesor) o el monitor(a) dirá una de las letras del abecedario y los estudiantes deberán escribir en cada columna la palabra que contenga dicha letra, a su vez esa palabra debe guardar relación con la columna que lo encabeza o sea, que tenga relación con el complejo que comenzó a trabajar.

Ejemplo:

_____ La letra **A** _____

Complejo	Variante	Músicos	Instrumentos.
Canción	Romántica	Elena Burke	Guitarra

_____ La letra **M** _____

Rumba	Yambú	Hermanos Bravo	Tambor
-------	-------	----------------	--------

Reglas del juego: Ganará el estudiante que lo haga más rápido, mejor y sin faltas de ortografía.

Forma de evaluación: El profesor(a) evaluará las respuestas de los estudiantes así como la ortografía de lo escrito por ellos.

2.3 Validación de Juegos Didácticos aplicados a partir de la comparación del diagnóstico inicial y final. (Pretest-Posttest).

A partir de la información aportada por los instrumentos aplicados, Guía de Observación (anexo # 3), Cuestionario a Estudiantes (anexo # 4) y Entrevista (anexo # 5) con el propósito de validar los Juegos Didácticos dirigidos al desarrollo de la motivación por la asignatura de Apreciación e Historia de la Música, se procedió a realizar un análisis comparativo sobre el comportamiento de las dimensiones e indicadores de la variable dependiente antes y después de la aplicación de la variable independiente. Se realizó una constatación final, para determinar a partir de la validación, la efectividad de las mismas en el comportamiento de las dimensiones y los indicadores de la variable dependiente. Los resultados aparecen en la tabla 2.

En la dimensión 1 respecto al indicador 1.1, conocimiento sobre la utilidad práctica de lo aprendido en la asignatura, inicialmente se observó que 18 de los muestreados no tienen conocimiento sobre la utilidad de la asignatura para su labor como instructor de arte, para un 67%, después de aplicada la variable, 1 estudiante no asume la utilidad de dicha asignatura para un 4% demostrando un saldo positivo de un 63%. Anteriormente 3 de los sometidos si reconocen la importancia de lo aprendido en la asignatura en su labor para un 11%, al aplicar la propuesta se constató que 19 sujetos ya reconocen la utilidad práctica de esta asignatura para su labor educativa en un 70% observándose un salto cuantitativo de un 59%. Respecto al indicador 1.2 (propósito de los sujetos con el aprendizaje de la Apreciación e Historia de la Música) se constató inicialmente que 19 sujetos no se habían trazado metas durante el aprendizaje de la asignatura representando el 70% de la muestra, posteriormente se observa que solamente 1 muestreado no tiene metas con respecto al aprendizaje de la asignatura, para un 4%, inicialmente 1 si tenía un propósito para un 4%, después de aplicada la variable independiente se observa que 20 de los estudiantes manifiestan propósitos para un 74%. Evidenciándose un cambio de un 70 %.

En la dimensión 2 relacionada con la orientación motivacional en el indicador 2.1 (gusto por la asignatura) se pudo constatar que anteriormente 20 sujetos no gustaban de la asignatura representando un 74 % de la muestra, al aplicar la propuesta solamente 2

manifiestan poco agrado por la asignatura para un 7 %, 5 sujetos manifestaban poco gusto por dicha asignatura en la constatación inicial representando el 19 % y posteriormente 4 estudiantes a veces les interesa para un 15 %. Anteriormente 2 sujetos de la muestra manifestaban gustarle en demasía la asignatura para un 7 %, con la aplicación de los juegos, 21 ya gustan de la propia asignatura para un 78 % constituyendo una evolución del 70 %.

El indicador 2.2 concerniente a la participación que presentan los estudiantes en las clases de Apreciación e Historia de la Música se pudo constatar que anteriormente 15 sujetos participaban con desinterés y cuando lo mandaban, sin espontaneidad, representando el 56 % de los sujetos, posteriormente de la aplicación de la variable independiente no existen estudiantes en este nivel bajo, inicialmente 8 muestreados participaban a veces con cierta constancia para un 30 %, una vez aplicado los juegos se puede observar que 5 estudiantes a veces participan constituyendo el 19 % aumentando en un 11 %. En la primera constatación 4 siempre participaban con entusiasmo para un 15 %, con la aplicación de la propuesta ya un 81 % de los estudiantes participan con entusiasmo y satisfacción.

Con respecto a la dimensión 3 (estado de satisfacción), en el indicador 3.1 referido a la expresión de sentimientos y emociones positivas, se pudo constatar que inicialmente 20 estudiantes manifestaban sueño, aburrimiento durante las clases para un 74 %, después de aplicada la propuesta ya esta cifra sufre un cambio considerable pues ya ningún estudiantes se expresaban de esta forma para un 0 %. En la primera etapa del diagnóstico, 5 consideraban sentirse normales en las clases con un 19%, y luego de aplicada la propuesta solamente un 11 % de los mismos se encontrarán en este nivel medio. Anteriormente 2 estudiantes manifestaban sentirse con alegría, satisfacción durante las clases de la asignatura para un 7 %, luego de introducir la propuesta 24 estudiantes se encontraran en este nivel más alto al evidenciarse cambios significativos en los sentimientos positivos de los mismos, para un 82 % de evolución.

Con respecto al indicador 3.2 relacionado con deseos de estudiar los contenidos de la asignatura se corroboró que inicialmente 15 sujetos nunca manifestaban deseos positivos por el aprendizaje esta asignatura para un 56%, después de aplicada la propuesta se constató que solamente 2 sujetos nunca se iban a satisfacer sus deseos

de estudiar para un 7%, demostrando un avance de un 48%. En la primera etapa, 9 de los muestreados a veces satisfacen sus deseos para un 33%, después de aplicada la variable independiente resultó que 8 a veces lo satisfacen para un 30%. Antes de aplicada la propuesta teniendo en cuenta el indicador 2.2 se analizó que solamente 3 sujetos satisfacían sus deseos de estudiar los contenidos propios de la asignatura para un 11%, una vez aplicada la propuesta se observó que 17 estudiantes de la muestra satisfacen sus deseos para un 63%. Como se puede apreciar existe un considerable ascenso en los resultados obtenidos.

Todo lo anteriormente explicado en relación a la motivación permite expresar que la misma alcanzó un desarrollo positivo, no obstante no se ha logrado a plenitud los resultados deseados.

Tabla 2 Comportamiento de las dimensiones e indicadores de la variable dependiente durante la constatación final. Comparación. (Pretest-Postest).

M U E S T R A 27	ESPECTATIVA MOTIVACIONAL												ORIENTACION MOTIVACIONAL												ESTADO DE SATISFACCION											
	1.1						1.2						2.1						2.2						3.1						3.2					
	ALTO		MEDIO		BAJO		ALTO		MEDIO		BAJO		ALTO		MEDIO		BAJO		ALTO		MEDIO		BAJO		ALTO		MEDIO		BAJO		ALTO		MEDIO		BAJO	
	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%	C	%		
	inicial		final		inicial		final		inicial		final		inicial		final		inicial		final		inicial		final		inicial		final		inicial		final		inicial		final	
	3	11	6	22	18	67	1	4	7	26	19	70	2	7	5	19	20	74	4	15	8	30	15	56	2	7	5	19	20	74	3	11	9	33	15	56
	19	70	7	26	1	4	20	74	6	22	1	4	21	78	4	15	2	7	22	81	5	19	0	0	24	89	3	11	0	0	17	63	8	30	2	7



CONCLUSIONES



CONCLUSIONES

La determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo de la motivación de los estudiantes de primer año permitió la consulta de criterios de diferentes autores especializados en el tema y se pudo asumir la concepción de Diego González Serra así como las dimensiones que al respecto propone. Además existen diferentes enfoques teóricos dados por varios autores que sostienen la importancia de una correcta motivación, así como asumir la teoría del enfoque histórico- social como basamento teórico de la propuesta de Juegos Didácticos que se ofrecen.

En el diagnóstico inicial aplicado al grupo seleccionado como muestra se descubrió que existen insuficiencias con respecto al nivel de desarrollo de la motivación en los estudiantes implicados, a pesar de las facilidades que brinda la escuela como, instrumentos musicales, láminas, medios audiovisuales, la existencia de materiales informáticos, se puede apreciar que aún existen insuficiencias a la hora de motivar las clases, específicamente las de Apreciación e Historia de la Música.

A partir de los resultados observados por el diagnóstico inicial y las carencias de la muestra y con el fin de desarrollar la motivación en los estudiantes se elaboraron Juegos Didácticos, dirigidos a desarrollar la motivación, estos se caracterizan por tener un enfoque movilizador y socializador en el cual todos los estudiantes se encuentran inmersos en estos juegos alcanzando un mayor nivel de desarrollo de la motivación por las clases de Apreciación e Historia de la Música.

A partir de la validación efectuada se determinó que los Juegos Didácticos aplicados fueron efectivos en la evolución de las dimensiones y los indicadores respecto a los niveles de desarrollo de la motivación en la asignatura, lo que quedó demostrado en el análisis de los resultados obtenidos antes y después de su aplicación evidenciándose cambios positivos en la evolución de los indicadores.



RECOMENDACIONES



RECOMENDACIONES

Poner a disposición del Jefe de Departamento de Música, así como al personal docente del propio Departamento de la Escuela de Instructores de Arte los Juegos Didácticos.



BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFIA.

- Acosta, L. (2004). *Otra visión de la música popular cubana*. La Habana: Editorial Letras Cubanas.
- Addine Fernández, F., González Soca, A y Recarey Fernández, S. (2002). *Principios para la dirección del proceso pedagógico*. En Compendio de Pedagogía. La Habana: Editorial Pueblo y Educación
- Avendaño, R y Minujin, A. (1985). *Una escuela diferente*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Balbuena, B. (2005). *El casino y la salsa en Cuba*. La Habana: Editorial Letras Cubanas.
- Bermúdez Morris, R. y Pérez Martín, L. M. (2004). *Aprendizaje formativo y crecimiento personal*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación
- Bonachea Entrialgo, R. (2001). *Juegos de Música*. La Habana: Editorial Gente Nueva.
- Bozhovich, L. I. y Blagonadiezshina, L.V. (s.a.). *Estudio de las motivaciones de la conducta de los niños y adolescentes*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Bozhovich, L.I. (1997). *Psicología, principios y categorías*. La Habana: Editorial Ciencias Sociales.
- Callois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. España: Editorial Barcelona.
- Carpentier, A. (1988). *La música en Cuba*. La Habana: Editorial Letras Cubanas.
- Castellanos, D. (et.al). (2003). *Reflexión acerca del proceso de enseñanza aprendizaje*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Castro, F. (2003). *La Batalla de Ideas nuestra arma política más poderosa*. La Habana: Editora Política.
- Colectivo de autores, ICCP. (1981). *Pedagogía*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Colectivo de Autores. (2005). Enciclopedia Encarta. Soporte Magnético. España.

Colectivo de Autores. (2001). *Psicología para Educadores*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Colectivo de Autores. (2002). *Hacia el perfeccionamiento de la Escuela Primaria*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Colectivo de autores. (2004). *Personalidad su diagnóstico y desarrollo*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Colectivo de Autores. (2004). *Reflexiones Teórico-Prácticas desde las ciencias de la Educación*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Colectivo de Autores. (2005) Disco Compacto."Maestría en Ciencias de la Educación".IPLAC. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Colectivo de Autores. (2005). *Maestría en Ciencias de la Educación. Fundamentos de la Educación*. Módulo I. Primera Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Colectivo de Autores. (2005). *Maestría en Ciencias de la Educación. Fundamentos de la Educación*. Módulo I. Segunda Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Colectivo de Autores. (2006). *Maestría en Ciencias de la Educación. Fundamentos de la Educación*. Módulo II. Primera Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Colectivo de Autores. (2006). *Maestría en Ciencias de la Educación. Fundamentos de la Educación*. Módulo II. Segunda Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Colectivo de Autores. (2006). *Maestría en Ciencias de la Educación. Fundamentos de la Educación*. Módulo II. Segunda Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Danilov, N. A. y Skatkin, N.N. (1989). *Didáctica de la escuela media*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Didáctica grupal: Una vía efectiva para elevar el nivel interactivo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Curso 83, Pedagogía 99. Pp11-15.

- Esquenazi Pérez, M. (2001). *Del areíto y otros sonos*. La Habana: Editorial Letras Cubanas.
- García Batista, G. (2002). *Compendio de pedagogía*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Gonzalez Castro, V. (1988). *Profesión Comunicador*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- González Maura, V. (1997). *Psicología para educadores*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- González Rey, F. (1985). *Psicología de la personalidad*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- González Rey, F. (1995). *Comunicación, Personalidad y desarrollo*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- González Rey, F. (1997). *Psicología del aprendizaje*. Instituto Latinoamericano y Caribeño, Pedagogía 97.
- González Serra, D. J. (1982). *La motivación una orientación para su estudio*. La Habana: Editorial Científico-Técnica.
- González Serra, D. J. (1995). *Teoría de la motivación y práctica profesional*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- González Soca, A. M. y Reinoso Carpio, C (2005). *Nociones de sociología, psicología y pedagogía*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Gonzalez, A.M. (2003). *Nociones de sociología y psicología*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- González, N. (et. al). (1995). *Técnicas participativas de educadores cubanos*. La Habana: Centro de intercambio educacional "Graciela Bustillos".
- Gonzalez,V. (1997). Diagnóstico y orientación de la motivación profesional. *Pedagogía 97*. La Habana.
- Jaidarov, Z. H. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Ediciones Alianza, EMECE.
- Jaidarov, Z. H. (1978). *La modelación de los juegos y el proceso docente en la Educación Superior Contemporánea*. La Habana, N.4.

- Klingberg, L. (1978). *Introducción a la Didáctica General*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Labarrere, G. (1998). *Pedagogía*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- León, S. (1988). *El juego y el desarrollo de la imaginación y el pensamiento*. Jornada Científica del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. La Habana.
- Leontiev A. N. (1979). *La actividad en la psicología*. La Habana: Editorial Libros para la Educación.
- Leontiev A. N. (1981). *Actividad, conciencia, personalidad*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Leontiev, A. N. (1997). *Psicología principios y categorías*. La Habana: Editorial Ciencias Sociales.
- Linares, M. T. (1974). *La música y el pueblo*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Liublinskaia, A. (1982). *A la educadora acerca del desarrollo del niño*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- López, M. y Pérez, M (1998). *La educación de la actividad cognoscitiva*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Martí, J. (1976). *Escritos sobre la educación*. La Habana: Editorial Ciencias Sociales.
- Ministerio de Educación. Cuba. (2001).II Seminario Nacional para Educadores. La Habana.
- Ministerio de Educación. Cuba. (2002).III Seminario Nacional para Educadores. La Habana.
- Ministerio de Educación. Cuba. (2005).VI Seminario Nacional para Educadores. La Habana.
- Ministerio de Educación. Cuba. (2006).VII Seminario Nacional para Educadores. La Habana.
- Ministerio de Educación. Cuba. (2007).VIII Seminario Nacional para Educadores. La Habana.

- Nocedo León, I. y Abreu, H. (1989). *Metodología de la investigación psicológica y pedagógica, segunda parte*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Oropesa Fernández, R. (1995). *Jugando también se aprende*. La Habana: Editorial Academia.
- Piaget, J. (1980). "Las reglas del juego". *Correo de la UNESCO*. París, Nov.pp29-32.
- Revista Educación*. (1999).Nº 96, enero-abril.pp11-17.
- Rodríguez, R. Los juegos didácticos. Una propuesta metodológica para estimular los intereses cognoscitivos por la geografía escolar. Tesis de grado N° 36.
- Santos Díaz Norma y otros. *Metodología del desarrollo del lenguaje*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana ,1984.
- Shuare, M. (1990). *La psicología soviética tal como yo la veo*. Moscú: Editorial Progreso.
- Software Educativo. "*Pedagogía a tu alcance*". Disponible en bibliotecas virtuales. (Oct-2008)
- Torres, C. (1974). *Teorías del aprendizaje*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Valdés Toledo, J. (1999). "Propuesta de programas alternativos de Educación Artística". Curso 44, *Pedagogía 99*.
- Varela, F. (1986). *Pedagogía 86*. La Habana: Editorial Ministerio de Educación del trabajo.
- Vázquez, J. (1989). *Juegos Didácticos. En experiencias pedagógicas de avanzada*. La Habana, mayo, N° 5.
- Vigostsky, L. S. (1985). *Obras completas. Tomo V*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Villalón, G.L. (2006). *La lúdica, la escuela y la formación del educador*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Zhukoskaya, R. I. (1982). *El juego y su importancia pedagógica*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Zvorigina, K. (1989). *Formación de las motivaciones para el juego*. La Educación por el mundo. La Habana, junio-agosto, N° 6-7.



ANEXOS



Anexo# 1: Estudio de Documentos.

Objetivos: Determinar qué contenidos y habilidades se pretende desarrollar en el primer año de la asignatura de Apreciación e Historia de la Música.

Aspectos a tener en cuenta:

1. Contenidos que contempla el programa.
2. Sistema de objetivos que pretende cumplir el programa.
3. Sistema de habilidades que propone el programa.
4. Orientaciones metodológicas que se precisan y sugerencias que ofrecen.

Anexo# 2: Escala Valorativa.

Objetivo: Valorar el nivel de preferencia que tienen los estudiantes por la asignatura de Apreciación e Historia de la Música dentro de las diferentes asignaturas de la especialidad.

Ordene las asignaturas que usted recibe por su grado de preferencia en orden decreciente (de mayor a menor).

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

Escala de valoración atendiendo al grado de preferencia.

1. Nivel (La prefieren mucho) lugar 1 y 2.
2. Nivel (La prefieren) lugar 3.
3. Nivel (La prefieren algo) lugar 4.
4. Nivel (La prefieren poco) lugar 5.
5. Nivel (No la prefieren) lugar 6 y 7.

Anexo# 3: Guía de Observación a clases.

Objetivo: Observar cómo se comportan los niveles de motivación en los estudiantes durante la clase

Escuela: Vladislav Volkov

Asignatura: Apreciación e Historia de la Música.

Año: Primero.

1-Los estudiantes durante la clase se muestran.

____Entusiastas.____Alegres.____Conformes.____Apáticos.____Indiferentes.

2- Participación de los estudiantes durante la clase.

____ Siempre con entusiasmo.____Participan a veces.____ Con desinterés.

3-Los alumnos se manifiestan:

____Motivados.____Algo motivados.____Desmotivados.

____ Muy interesados.____ Interesados.____ Apáticos.

Anexo# 4: Cuestionario.

Objetivo: Constatar el nivel de motivación de los estudiantes.

Este cuestionario es anónimo, por lo que le rogamos que lean cada pregunta y respondan con sinceridad.

Municipio: _____

Año: _____ Grupo: _____

Marque con una X La respuesta que esté más a fin con usted.

1-¿Te gustan las clases de Apreciación e Historia de la Música?

____ Mucho ____ Poco ____ Nada

2-¿Cómo participas en las clases de Apreciación e Historia de la Música?

____ Siempre con entusiasmo ____ A veces con cierta constancia ____ Con desinterés.

3-¿Qué sientes en las clases de Apreciación e Historia de la Música?

____ Alegría ____ Gran satisfacción ____ Desinterés

____ Aburrimiento ____ Sueño

4-¿Sientes deseos de estudiar los contenidos que te brinda la asignatura?

5-¿Los contenidos que te enseñan en la asignatura de Apreciación e Historia de la Música te son útiles para tu labor como instructor de arte?

____ Muy útil ____ Regularmente útil ____ No me es de utilidad.

6-¿Cuáles son tus propósitos o aspiraciones con el aprendizaje de la asignatura?

¡Gracias por tu ayuda!

Anexo# 5: Entrevista a Estudiantes

Objetivo: Comprobar el nivel de motivación de los estudiantes .

1. ¿Como te sientes durante las clases de Apreciación e Historia de la Música?
2. ¿Tienes interés por el estudio de esta asignatura?
3. ¿Qué te propones en cada clase?
4. ¿Cual es tu proyección futura cuando termines de estudiar esta asignatura?
5. ¿Qué es lo que más te gusta en las clases de Apreciación e Historia de la Música?
6. ¿Qué es lo que no te gusta durante sus clases?
7. ¿Te sientes satisfecho(a) con lo que aprendes durante las clases?
8. ¿Satisface las clases tus necesidades individuales?
9. ¿Cuáles son tus propósitos o aspiraciones con el aprendizaje de la asignatura?

Anexo# 6: Criterios de valoración determinados para la evaluación de los indicadores.

Para el indicador 1.1: Conocimiento de la utilidad práctica de lo aprendido en la asignatura.

(A) Alto: Plantean reconocer la utilidad práctica de lo aprendido en la asignatura.

(M) Medio: Plantean medianamente reconocer su utilidad.

(B) Bajo: Plantean no tiene utilidad para su labor.

Para el indicador 1.2: Propósitos de los sujetos durante el aprendizaje de la asignatura.

(A) Alto: Tienen un propósito real con el aprendizaje de la asignatura.

(M) Medio: Plantean un propósito estable con dicha asignatura,

(B) Bajo: No tienen ningún propósito con el aprendizaje de la asignatura.

Para el indicador 2.1: Gusto por la asignatura de Apreciación e Historia de la música.

(A) Alto: Manifiesta mucho gusto por la asignatura

(M) Medio: Manifiesta poco gusto por la asignatura.

(B) Bajo: Manifiesta ningún gusto por la asignatura.

Para el indicador 2.2: Participación en las clases de forma espontánea y no dirigida.

(A) Alto: Participan siempre con entusiasmo.

(M) Medio: Participan a veces con cierta constancia.

(B) Bajo: Participan con desinterés, cuando los mandan.

Para el indicador 3.1: Expresión de sentimientos y emociones positivas.

(A) Alto: Expresan alegría, satisfacción.

(M) Medio: Expresan sentirse normales.

(B) Bajo: Expresan sueño, aburrimiento.

Para el indicador 3.2: Deseo de estudiar los contenidos de la asignatura.

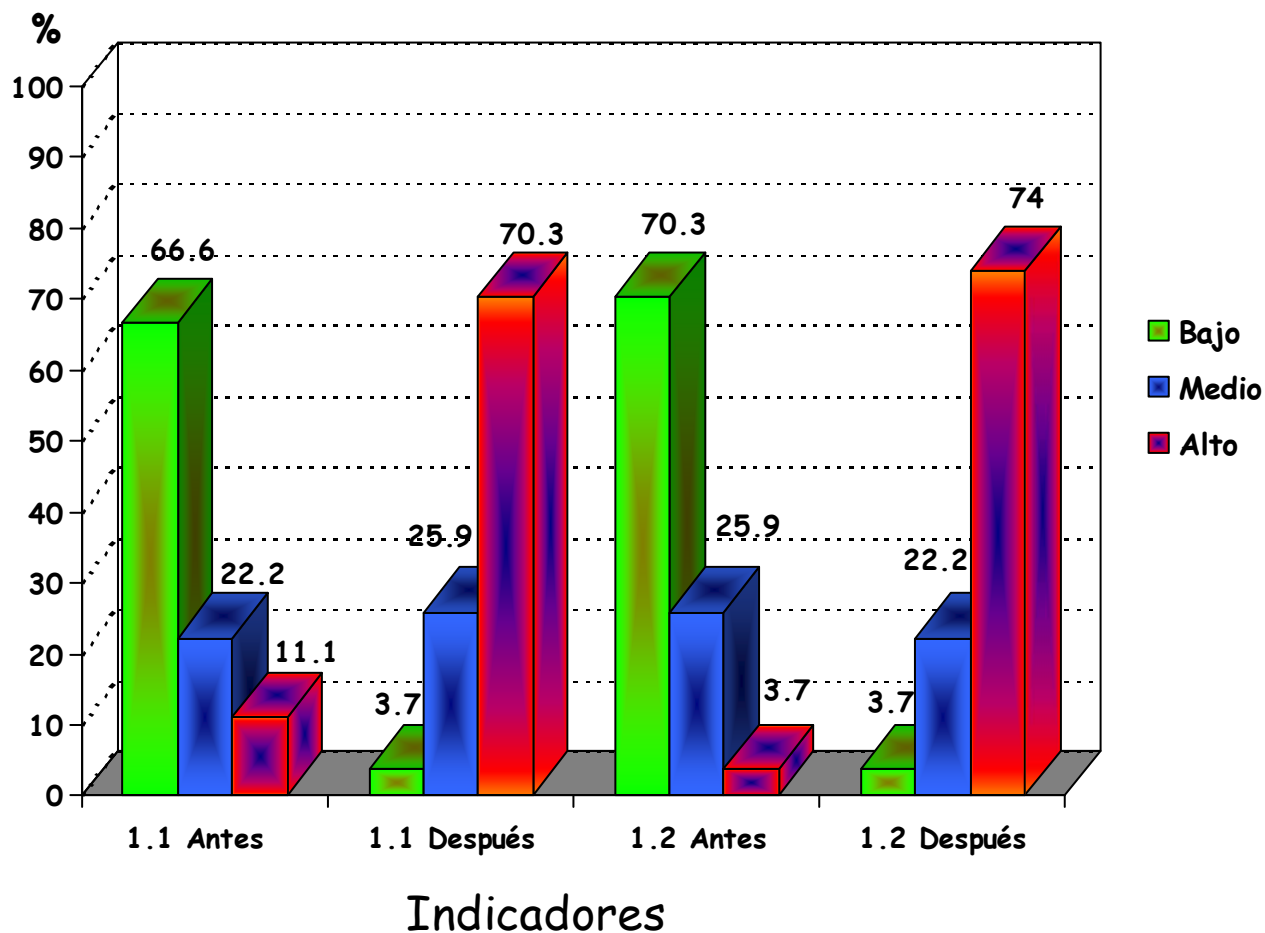
(A) Alto: Manifiestan deseos de estudiar contenidos propios de la asignatura,

(M) Medio: Manifiestan pocos deseos de estudiar contenidos de la asignatura.

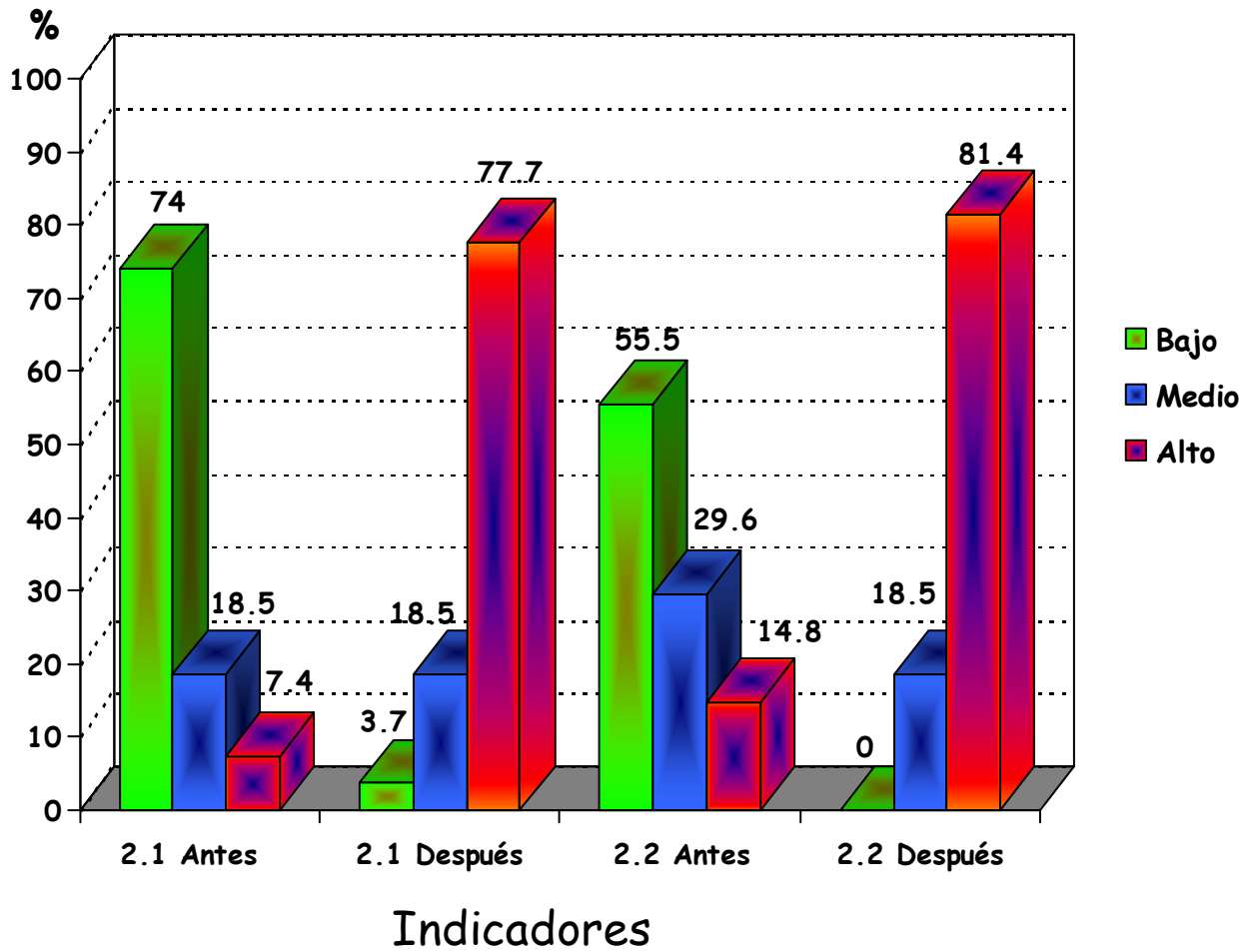
(B) Bajo: Se manifiestan sin deseos de estudiar contenidos de la asignatura.

Anexo# 7: Gráficos comparativos de los comportamientos de las dimensiones e indicadores.

Dimensión# 1: Espectativa Motivacional



Dimensión# 2: Orientación Motivacional



Dimensión# 3: Estado de Satisfacción

