

MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO COMO MEDIO DE APOYO EN EDUCACIÓN MUSICAL

María Luisa Otero Díaz

RESUMEN

Este artículo trata sobre una experiencia en el campo de la educación musical apoyada con computador, basada en una práctica específica con un programa que fue diseñado para apoyar los campos de Ritmo, Entonación, y Grafía Musical. Se presenta un análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje de la música a nivel vivencial y conceptual y cómo aprovecharlo en la experimentación con un Material Educativo Computarizado (MEC).

INTRODUCCION

En la enseñanza y aprendizaje (E-A) de los elementos constitutivos de la música existen aspectos eminentemente sensoriales y vivenciales, anteriores o posteriores al concepto, que sólo los proporciona el contacto directo con la música misma y el trabajo continuo con ella dentro de ambientes naturales. Sin embargo, estudiar música no se limita a lo anterior: es preciso revisar conceptos teóricos que soporten la práctica sensorio-vivencial mencionada y que constaten y apoyen continuamente el desarrollo del proceso.

La etapa de conceptualización es tan natural dentro del proceso como el primer contacto con la música, pero es siempre allí donde comienzan los problemas de los alumnos y justamente allí, también, donde parece darse por terminado su entusiasmo inicial.

Así, el interés en explorar el computador como medio de E-A en la música se centró en determinar su potencialidad funcional como apoyo para la resolución de problemas específicos de la música, así como medio que brinde los elementos necesarios para introducir, desarrollar, conceptualizar, y/o evaluar un determinado trabajo musical. El computador puede apoyar completamente el proceso a lo largo de estas cuatro etapas, o puede también apoyar alguna de ellas según las necesidades existentes y los objetivos de aprendizaje trazados.

En el caso particular que se presenta en este artículo, el programa "Aprendamos a Solfear" [1], usado junto con algunos métodos convencionales para la enseñanza de este tema, pretendió apoyar la fase de conceptualización y aplicación de los elementos musicales en cuanto a ritmo, audición-entonación y grafía musical [2]. Luego de analizar detenidamente este programa, se propuso una metodología adecuada para su manejo con niños, estableciendo los posibles momentos para su utilización dentro del trabajo rítmico y el proceso de audición-entonación, como también dentro del aprendizaje de la escritura o grafía musical, temas que abarca el diseño del programa. Una vez esquematizada la propuesta metodológica de trabajo, se dio paso a la comprobación mediante la práctica con un pequeño grupo de niños, al final de la cual se emitieron criterios conclusivos de lo que puede ser la introducción de este medio de E-A -el computador- dentro del proceso de educación musical en lo que al solfeo se refiere.

ENCLAVE METODOLOGICO DEL PROGRAMA

Dentro de la primera fase del proceso E-A del solfeo se encuentran los trabajos y actividades de tipo sensorial y vivencial apoyados por estímulos sonoros, visuales y motrices. Estos trabajos permiten la interiorización activa de los elementos musicales que van a conducir posteriormente a la conceptualización. El computador no interviene aún como medio educativo.

El nivel sensorial es absolutamente determinante dentro del proceso musical, puesto que es precisamente la sensorialidad la que suministrará a la sensibilidad afectiva y a la inteligencia, los elementos necesarios para la expresión musical. La experiencia sensorial es un punto de partida necesario para el despertar de otras facultades humanas. Esta es, por tanto, una fase preliminar necesaria e imprescindible dentro de la experimentación, en la cual no existe ningún tipo de apoyo por parte del programa de computador. Será, entonces, el acercamiento motivacional para la experimentación.

En la etapa de conceptualización, el programa "Aprendamos a Solfear" apoya los elementos rítmicos y melódicos tanto en la parte de fundamentación teórica como en la de práctica o de aplicación. Todo esto se realiza de manera conjunta con los métodos tradicionales de la enseñanza musical para sentar bases en cuanto a pre grafismos (es decir, grafías propuestas por los alumnos de acuerdo con los elementos rítmicos trabajados, que conduzcan directamente a la grafía tradicional), apoyándose en prácticas vivenciales de movimiento y percusión corporales asociadas al lenguaje. Se considera aquí al lenguaje la piedra angular del ritmo, donde éste es el componente básico y natural.

De otro lado, el programa apoya el campo de audición-entonación por medio de melodías y ejercicios que el alumno puede seguir paso a paso, con control de ritmo y velocidad, partiendo de un trabajo preliminar de movimiento sonoro, es decir, de dirección del sonido ya sea ésta ascendente o descendente, e improvisación de motivos y frases melódicas. Las melodías se pueden desarrollar con ayuda de un editor de música que provee el programa o se pueden "cargar" seleccionando de un banco de melodías pregrabadas.

Finalmente, el programa permite realizar una prueba que evalúa el conocimiento adquirido sobre los elementos musicales presentados.

Relación ENTRE Apoyo Computacional Y Aprendizaje Musical

Para poder establecer la relación entre un apoyo computacional y el aprendizaje musical es necesario remitirse a las formas mediante las cuales un niño pequeño conoce la música. Según afirma Júrme Bruner [3], existen tres modos de aprendizaje, a saber: inactivo, que se realiza a través de la acción y el manipuleo; el icónico, a través de la organización perceptual y de las imágenes auditiva, cenestésica y visual; y el simbólico, a través de las palabras y otros símbolos. Así, dentro del aprendizaje inactivo e icónico, ubica las experiencias pre verbales de la inteligencia, las cuales cobran importancia no sólo como formas de conocimientos accesibles al niño antes de que haya adquirido el lenguaje, sino también como medios para condensar los sistemas simbólicos en el aprendizaje posterior.

Entonces, dentro de una etapa de aprendizaje de tipo sensorial, el hacer y el escuchar antes de encontrar el símbolo correspondiente, son acciones que se centran sobre los modos

inactivo e icónico del crecimiento cognoscitivo en la música. Pero este crecimiento cognoscitivo según Dalcroze [5], incluye también el desarrollo afectivo, puesto que las ideas del niño no se encuentran aisladas de su contexto emocional, hasta que directa o indirectamente aprenda a dominar sus emociones durante la acumulación de conocimientos y conceptos. El niño siempre relaciona sus conocimientos cognoscitivos y afectivos en la expresión musical, especialmente cuando compromete todo su cuerpo y sentimientos por Zonales sobre experiencias pasadas y presentes.

El aprendizaje de la música incluye conceptos musicales, práctica y conocimientos que carecen de sentido hasta que no sean aplicados. El niño pequeño puede estar preparado para aceptar todas esas formas de acercamiento a la música si desde el comienzo el material está adecuadamente presentado. Al descubrir equivalencias entre las cosas que lo rodean, el niño puede comprender y actuar sobre su ambiente. Este descubrimiento le da la capacidad para la adquisición y formación de conceptos. La adquisición del concepto se infiere de la observación comporta mental, ya que éste no puede ser observado directamente.

Mientras que el repertorio y los ejercicios prácticos son los materiales para la construcción de la estructura de la música, los conceptos constituyen el soporte funcional de esta estructura.

Pensando en metodologías que utilicen tanto experiencias sensoriales como apoyo computacional a partir de estas bases teóricas del aprendizaje, y teniendo en cuenta el diseño del Material Educativo Computarizado (MEC), las actividades que van en pos de los aprendizajes inactivo e icónico se pueden ubicar dentro de la etapa sensorial, dejando así la responsabilidad del aprendizaje simbólico y conceptual a la etapa de apoyo computacional, en la cual el niño puede realizar, luego de la clasificación y codificación de los conceptos, la transferencia de éstos a la aplicación práctica, encaminada al desarrollo auditivo del niño.

RESULTADOS OBTENIDOS

La experiencia se realizó teniendo en cuenta los aspectos anteriormente mencionados. De acuerdo con los resultados obtenidos, se llegó a las siguientes conclusiones sobre cada uno de los aspectos evaluados en la práctica.

Los elementos rítmicos trabajados (pulso-acento) presentaron cambios debido a la adquisición del concepto en cada niño, lo que ocasionó que se concretara y se hiciera aún más consciente su ejecución, apoyándose en la visualización activa de estos elementos dentro del movimiento de la melodía de las canciones trabajadas. El apoyo computacional, en lo que a pulso y a acento se refiere, es de gran ayuda y permite que el niño llegue a una directa asociación con lo vivido en el trabajo tanto corporal como instrumental. Hay que señalar, sin embargo, que para que este apoyo sea realmente benéfico en la interiorización de estos elementos, es necesario que esté presente siempre como concreción escrita de lo trabajado a nivel sensorial.

Analizando el proceso de audición-entonación, no hubo cambios significativos de una etapa a otra pues en este caso se requiere un trabajo muy fino a través del cual no se logran resultados muy rápidos. Es necesario desarrollar la conciencia auditiva así como la coordinación motriz, no sólo durante la acción sino también en la potencialización mental de esta acción, para que en el desempeño mismo de la entonación se conjuguen estos dos

factores en beneficio de una precisa y segura afinación de melodías con su respectiva precisión rítmica. "Aprendamos a solfear" presta un apoyo activo y continuo que le permite al niño practicar las veces y el tiempo necesarios, según las dificultades detectadas. Con la visualización se puede lograr la asociación de espacio y sonido, lo que lleva al de Sarrillo de la conciencia auditiva y va en procura de una mejor afinación.

En cuanto a la grafía, el MEC brinda la posibilidad de aplicar los elementos teóricos, presentados concretándolos y resumiéndolos en la escritura musical.

Al finalizar la prueba se logró un asocio de los elementos teóricos estudiados, al aplicarlos durante la escritura. De ésto se deduce que con el continuo uso de este material se logra una correcta interiorización de los elementos musicales y un correcto dominio de su manejo.

CONCLUSIONES

El apoyo computacional permitió asociar algunos de los elementos trabajados en la etapa sensorial con los conceptos dados por el programa. La visualización de estos elementos y el trabajo directo con ellos ayudaron mucho a esta asociación.

Específicamente dentro de la etapa de apoyo computacional, se puede afirmar que este medio es un gran agente motivacional que permite entrar en el conocimiento de elementos musicales sin la pérdida del entusiasmo que ofrece el contacto inicial con la música.

El manejo continuo del computador y la interacción entre el niño y él, permite una relación sin presión, lo cual favorece un aprendizaje acorde con el ritmo de cada quien. Con este uso continuado es posible lograr mejoras en cuanto a la afinación de los sonidos y también muy posible una familiarización con la lectura musical.

Se puede decir que este programa brinda soporte y apoyo al conocimiento de algunos elementos musicales y que ayuda a modificar positivamente la conducta auditiva del niño.

REFERENCIAS

- 1 Zárata, A.C. (1988). *Aprendamos a Solfear*. Bogotá: Universidad de Los Andes (Tesis de Grado en Ingeniería de Sistemas y Computación).
- 2 Otero, M. L. (1989). *Inicialización del uso de material educativo computarizado como medio de apoyo en la educación musical*. Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional (Tesis de grado en Pedagogía Musical).
- 3 Bruner, J. S. (1964). El proceso del desarrollo cognoscitivo. En: *American Psychologist*, (19), 1-15.
- 4 Dalcroze, E.J. (1968). *El ritmo, la música y la educación*. Trad: Gloria Valencia M. Bogotá.