

UNA GRAN AVENTURA POR COLOMBIA

**Planteamiento conceptual de un material multimedia interactivo y didáctico
de cinco ritmos tradicionales colombianos para niños de 4 a 7 años de edad**

MONICA VIVIANA MEJIA GALLEGO

UNIVERSIDAD DEL VALLE

FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS

ESCUELA DE MUSICA

SANTIAGO DE CALI

2011

UNA GRAN AVENTURA POR COLOMBIA

**Planteamiento conceptual de un material multimedia interactivo y didáctico
de cinco ritmos tradicionales colombianos para niños de 4 a 7 años de edad**

MONICA VIVIANA MEJIA GALLEGO

Trabajo de grado para optar el titulo de Licenciada en Música

DIRECTORA

MARIA VICTORIA CASAS

LICENCIADA EN MUSICA

UNIVERSIDAD DEL VALLE

FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS

ESCUELA DE MUSICA

SANTIAGO DE CALI

2011

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Cali, 18 de Enero del 2011

DEDICATORIA

A DIOS, Por el respaldo en mi vida,
estudios y realización de éste trabajo.

A MI FAMILIA, por su constante apoyo y
amor.

AGRADECIMIENTOS

A María Victoria Casas Figueroa, Profesora de la Escuela de Música y Directora del trabajo de grado, por creer en mí proyecto y apoyarme en todo el transcurso de mi carrera universitaria.

A Braulio Francisco y Victoria Eugenia Paz S. Diseñadores Industriales e ilustradores infantiles, por la asesoría y diseño gráfico del trabajo de grado.

A Viviana Marcela Gallego M., Ingeniera Ambiental, por su acompañamiento y consejos.

A mis profesores que con su esfuerzo y constancia me guiaron y enseñaron durante toda la carrera con agrado y sencillez.

A mis compañeros por su apoyo, consejos y por los momentos inolvidables.

CONTENIDO

RESUMEN	10
INTRODUCCIÓN	12
1. MATERIALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS EN LA EDUCACIÓN MUSICAL INFANTIL	14
1.1 CONTEXTO DE LA TECNOLOGIA EN LA EDUCACION	14
1.2 MATERIALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS ENCONTRADOS Y DESTACADOS EN LA EDUCACIÓN MUSICAL Y OTROS	16
1.2.1 Materiales multimedia en formato cd-room.....	17
1.2.2 Materiales multimedia de música en la web	19
1.3 ANALISIS DE LOS MATERIALES ENCONTRADOS Y DESTACADOS	24
2. ELEMENTOS DIDÁCTICOS QUE DESARROLLAN LAS HABILIDADES PERCEPTIVAS	37
2.1 HABILIDADES PERCEPTIVAS: AUDITIVA Y VISUAL.....	37
2.2 ELEMENTOS DIDÁCTICOS QUE DESARROLLAN LAS HABILIDADES PERCEPTIVAS DETERMINADAS.....	43
2.2.1 Actividades y juegos	45
3. DISEÑO DEL MATERIAL MULTIMEDIA INTERACTIVO	49
3.1 MÚSICA TRADICIONAL COLOMBIANA.....	49
3.1.1 Ritmos tradicionales escogidos a partir de la cartografía de las prácticas musicales en Colombia	51
3.2 DISEÑO ESTRUCTURAL DEL MATERIAL MULTIMEDIA INTERACTIVO	53
3.2.1 Metodología para el diseño y construcción del concepto de multimedia	53
CONCLUSIONES	65
GLOSARIO.....	68
BIBLIOGRAFIA	70
ANEXOS.....	80

LISTA DE CUADROS

	Pág
Cuadro 1. Ficha de catalogación y evaluación multimedia #1.....	25
Cuadro 2. Ficha de catalogación y evaluación multimedia #2.....	37
Cuadro 3. Ficha de catalogación y evaluación multimedia #3.....	29
Cuadro 4. Ficha de catalogación y evaluación multimedia #4.....	31
Cuadro 5. Ficha de catalogación y evaluación multimedia #5.....	33
Cuadro 6. Ficha de catalogación y evaluación multimedia #6.....	35
Cuadro 7. Leyes de Gestalt.....	40
Cuadro 8. Habilidades auditivas específicas.....	42
Cuadro 9. Propuesta de habilidades perceptivas a desarrollar.....	43
Cuadro 10. Actividades y juegos propuestos.....	48
Cuadro 11. Ritmos tradicionales seleccionados.....	52
Cuadro 12. Juegos de la Región Caribe.....	58
Cuadro 13. Juegos de la Región Orinoquia.....	59
Cuadro 14. Juegos de la Región Pacífica.....	60
Cuadro 15. Juegos de la Región Sur Occidente.....	61
Cuadro 16. Juegos Sur/Nor-occidente.....	62
Cuadro 17. Juegos Libres.....	62

LISTA DE FIGURAS

	Pág
Figura 1. Áreas Corticales Auditivas.....	41
Figura 2. Insumo, medios y objetivo.....	53
Figura 3. ¿Qué se requiere?.....	54
Figura 4. Juan y Camila.....	64
Figura 5. Luis.....	64

LISTA DE ANEXOS

	Pág
Anexo 1. Bosquejo Metodológico para el diseño y construcción del concepto de multimedia.....	81
Anexo 2. Elementos gráficos de cada juego.....	97

RESUMEN

El desarrollo del presente trabajo constituye el planteamiento conceptual de un material multimedia interactivo y didáctico de cinco ritmos tradicionales colombianos, que contiene elementos didácticos como actividades y juegos que logran estimular y desarrollar las habilidades auditivas y visuales de manera divertida y muy atractiva para los niños, en edades entre los 4 a 7 años.

RESUME

The development of this work is the conceptual approach of an interactive multimedia learning material of five Colombian traditional styles of music, which contains elements such as educational games and activities that will stimulate and develop auditory and visual skills in a fun and very attractive way to children, Their ages are ranged from 4 to 7 years.

INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo de grado está enfocado en el diseño conceptual y estructural de un material multimedia interactivo, de contenido didáctico desarrollado en cinco ritmos seleccionados de los 11 ejes regionales de la cartografía de prácticas musicales en Colombia.

La falta de motivación y desconocimiento de los niños hacia la música tradicional y la poca divulgación en los centros educativos han sido el motivo para realizar este proyecto, que pretende desarrollar las habilidades perceptivas visuales y auditivas a través de juegos y actividades, que logren estimular y acercar a los niños a la música tradicional colombiana. Todo esto con la ayuda de la tecnología que en los últimos años ha sido un apoyo a la labor de los docentes y educadores en el ámbito educativo y promovido por los ministerios de educación y comunicación en diferentes países del mundo, por ser un medio que incrementa la motivación, la creatividad y fortalece el aprendizaje.

En el caso del Gobierno Nacional de Colombia, que con la elaboración del Plan Nacional de Tecnología de Información y Comunicación (TIC) pretende mejorar la cobertura, la calidad de los servicios educativos y promover la generación de contenidos formativos; lo que hace que este tema de investigación sea significativo, por aportar al esfuerzo de generar recursos especialmente dirigidos al área de la música y cultura tradicional para así promover el capital artístico y expresivo en la infancia; también por el contenido didáctico y desarrollo perceptivo que proporciona esta clase de materiales en el proceso cognitivo de los niños, específicamente en la edad de 4 a 7 años, etapa en la cual se enfoca la investigación porque los niños desarrollan el lenguaje, pensamiento simbólico, imitan patrones de conducta, interiorizan acontecimientos y aprenden todo lo que

observan, perciben y sienten.

Por consiguiente se propuso como objetivo general, establecer los “elementos didácticos para acercar a los niños en la edad de 4-7 años a la música tradicional colombiana” por medio de la creación de un material multimedia interactivo. Con el propósito de alcanzarlo y obtener la información y los datos requeridos para el desarrollo del proyecto en mención, se estableció una metodología que utilizó un tipo de investigación cualitativo de diseño documental, consultando y analizando documentos por medios físico y por la web; indagando y analizando materiales multimedia interactivos (CD/Web) especializados en el campo musical y en el desarrollo de habilidades perceptivas auditivas y visuales. También se incluyó una metodología específica para el diseño conceptual y grafico, que establece insumos, medios, objetivo, análisis de juegos destacados y definición conceptual y grafica de los juegos planteados.

El corpus documental contiene tres capítulos:

El Capítulo I enmarca un contexto de la tecnología en la educación y los materiales multimedia interactivos en la educación musical y otras áreas en formato CD-ROM y en la Web, con su determinado análisis.

El segundo capítulo, define las actividades y juegos como elementos didácticos para desarrollar las habilidades perceptivas auditivas y visuales, consta de un contexto sobre ellas y la selección de cada una.

El Capítulo III, contiene un contexto de la música tradicional colombiana y delimita los ritmos a partir de la cartografía de las prácticas musicales en Colombia. Se observa la metodología para el diseño y construcción del concepto de la multimedia y el resultado final grafico y conceptual de cada uno de los juegos.

Y Por último las conclusiones del trabajo de investigación.

1. MATERIALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS EN LA EDUCACIÓN MUSICAL INFANTIL

1.1 CONTEXTO DE LA TECNOLOGIA EN LA EDUCACION

En la educación, la tecnología de información y comunicación (TIC)¹, ha transformado la manera de enseñar y aprender con nuevas herramientas didácticas y pedagógicas que fortalecen y motivan el aprendizaje de los estudiantes. Aporta el fácil acceso a la información como también a contenidos educativos que desarrollan la creatividad y la expresión de los niños y jóvenes, en sus diferentes etapas cognitivas; brindándoles la posibilidad de una mejor calidad en su educación y futuro, donde la cultura digital será parte de la comunicación e interacción en su vida social.

En Colombia el Gobierno Nacional es consciente de esta evolución tecnológica y la necesidad en la educación de nuevos recursos o medios didácticos que faciliten y fortalezcan la enseñanza, por eso han creado un Plan Nacional TIC², liderado por el ministerio de comunicación, el cual constituye un conjunto de políticas, acciones y proyectos, para lograr que entre el periodo 2008-2019 aumente la competitividad del país y el acceso a los ciudadanos de las Tics haciendo un uso eficiente y productivo de ellas, para mejorar la educación, salud, justicia y gobierno en línea. En cuanto a la educación, este plan quiere consolidar las Tics como plataforma para mejorar la cobertura y la calidad de los servicios educativos, fortalecer la fuerza laboral y promover la generación de contenidos educativos. Es necesario mencionar este plan nacional, porque

¹ La tecnología de información y comunicación (TIC) son el conjunto de herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes.

² COLOMBIA. MINISTERIO DE COMUNICACIONES, Plan Nacional de Tecnología de la Información y las Comunicaciones. Bogotá, D. C: el Ministerio, mayo 2008. p 42-45.
Disponible en: <http://www.fps.gov.co/downloads/programatics.pdf>
(Consultado el 11 de octubre del 2009)

permite ver el aporte y el desarrollo que se está dando en la educación gracias a las tecnologías. Para lograr eso se ha venido implementando un programa Nacional de nuevas tecnologías, que permite que las instituciones educativas tengan una infraestructura tecnológica necesaria para brindarles a los alumnos una formación eficiente y de calidad; que la comunidad tenga portales virtuales con acceso a contenidos de calidad, tal es el caso de el portal educativo Colombia Aprende³ donde se comparten herramientas, contenidos y servicios para el conocimiento de la comunidad de preescolar, básica, media y superior, y algo importante es el fomento de proyectos de investigación que genera nuevas propuestas de las tics en la educación.

Promover medios para la innovación pedagógica con bases en las tics es el propósito del gobierno colombiano y de muchos países en varios continentes, que se han logrado unir en la Red Iberoamericana de TIC y Educación (RIATE) auspiciado por el ITE (Instituto de Tecnologías Educativas) y la Subdirección General de Cooperación Internacional del Ministerio de Educación de España, “que promueve la cooperación bilateral o multilateral para el desarrollo mediante el intercambio de información, iniciativas y proyectos en el ámbito de la aplicación de las tics en la educación”⁴.

El tema de la nuevas tecnologías de información en la educación han sido también discutidas en reuniones de la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura donde se desarrollo la XI Conferencia Iberoamericana de Ministras, Ministros y Altos Responsables de la Infancia y la adolescencia en Portugal, en Lisboa el 19 de junio de 2009 declararon la decisión

³ COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Colombia aprende red del conocimiento. Colombia: el Ministerio.

Disponible en: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/channel.html>

(Consultado en octubre 2009)

⁴ ESPAÑA. MINISTERIO DE EDUCACION. INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y SUBDIRECCIÓN GENERAL DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL. Red Iberoamericana de Tic y Educación (RIATE). España: el Ministerio.

Disponible en: <http://www.riate.org/index.php>

(consultado el 11 de octubre del 2009)

de “promover el acceso y la utilización equitativa de las nuevas tecnologías de información y comunicación como instrumento de capacitación e inclusión social, garantizando los derechos de los niños, niñas y adolescentes”⁵.

Así es como actualmente se ha logrado un auge de proyectos y recursos educativos con componentes tecnológicos, por la motivación que ha generado el apoyo de los gobiernos, redes y organizaciones, también por una nueva generación que demanda una educación donde sus capacidades sean estimuladas y desarrolladas todo el tiempo, que les permite explorar la creatividad y obtener conocimiento de forma atractiva e interactiva.

1.2 MATERIALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS ENCONTRADOS Y DESTACADOS EN LA EDUCACIÓN MUSICAL Y OTROS

La evolución de la tecnología y la necesidad en la educación por fortalecer la enseñanza, ha desarrollado y acrecentado la producción de recursos de educación multimedia, que “integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, video y animaciones)”⁶, estos se componen por los materiales multimedia interactivos, que proporcionan información y actividades didácticas e interactivas para facilitar aprendizajes, además de la comprensión de conceptos y acciones en determinadas áreas curriculares, fomentan la motivación y el desarrollo de aprendizajes creativos, potencian la interactividad y el pensamiento crítico y facilitan la atención a diferentes ritmos de aprendizaje.

⁵ ORGANIZACIÓN DE ESTADOS IBEROAMERICANOS PARA LA EDUCACIÓN. XI Conferencia Iberoamericana de Ministras, Ministros y Altos Responsables de la Infancia y Adolescencia. Declaración de Lisboa. Portugal: organización de estados iberoamericanos para la educación, 19 de Junio, 2009. 4p. Disponible en: <http://www.oei.es/DCLRMSINF09-E.pdf> (Consultado el 12 de octubre del 2009)

⁶ DR. MARQUÉS GRAELLS, Pere. Entornos Formativos Multimedia: Elementos, Plantillas de evaluación/criterios de calidad. España: Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB, 12 enero, 2009. Disponible en: <http://www.pangea.org/peremarques/calidad.htm#inicio> (Consultada el 12 de octubre de 2009)

Los materiales multimedia interactivos son programas de enseñanza asistida por un ordenador (EAO), creados en formatos disco y online que permite un fácil acceso para los centros educativos como apoyo pedagógico y en los hogares donde los padres pueden estimular y guiar la educación de sus hijos, ya que estos materiales poseen gran atractivo para los estudiantes por la riqueza audiovisual y la interacción reflexiva y consiente de los contenidos.

En el ámbito musical se han venido implementando materiales multimedia para que los usuarios en su mayoría niños y jóvenes puedan acceder a la información de forma interactiva y constructiva, con juegos y actividades que motivan el aprendizaje y desarrollan la habilidad de percepción auditiva y visual.

1.2.1 Materiales multimedia en formato cd-room

PIPO CLUB: Es una colección de juegos educativos para niños disponible en formato online, digital, y CD-ROM, con los cuales los niños logran aprender de manera divertida e interactiva y desarrollar la creatividad. Dentro de los contenidos curriculares de esta colección se encuentran juegos destinados especialmente al área de la música. **Aprende música con pipo**⁷, CD ROM dirigido a niños a partir de los 2 años. El objetivo que persiguen estos juegos es que a través de la música se trabajen diferentes habilidades como la memoria, la discriminación auditiva, el reconocimiento visual de objetos por medio de sonidos que emiten, y la creatividad, porque puede realizar sus propias melodías.

Los juegos tienen un contenido animado que logra motivar al niño y se adapta a los intereses y capacidades de cada uno de ellos.

⁷ PIPOCLUB JUEGOS EDUCATIVOS. España: Cibal Multimedia, S.L., 1996-2009.
Disponible en: <http://www.pipoclub.com/espanol/guias/musica.pdf>
(Consultado el 12 de octubre del 2009)

Se encuentra dividido en dos entornos: “orquesta clásica y “banda de rock” dentro de cada uno, hay juegos para reconocer secuencias sonoras, aprender melodías por repetición respetando la secuencia, reconocer sonidos y colocar su notación musical en un pentagrama, reconocer la ubicación de los tonos en los instrumentos y ubicarlos correctamente, practicar la memoria musical, leer y tocar las notas en instrumentos y reconocimiento de instrumentos. Todos estos juegos están organizados en varios niveles de dificultad.

- **EXPLORADORES SONOROS MULTIMEDIA⁸**

Es un proyecto creado por la fonoteca nacional en México, D.F.⁹ institución que tiene como misión salvaguardar el patrimonio sonoro del país y realizar actividades artísticas, académicas culturales y recreativas para fomentar una cultura de la escucha.

Exploradores sonoros es un medio que acerca a los niños a familiarizarse con los sonidos de su entorno, de forma agradable y divertida, gracias a los ejercicios interactivos multimedia, que incluyen actividades lúdicas. Este material se puede encontrar en formato CD interactivo y por la web.

Su contenido está dividido en 3 secciones:

Expedición A, comprende 4 actividades: La iniciación, es la bienvenida a los juegos y reconocimiento de voces en espacios sonoros; Onomatopeyas de animales, reconocer los sonidos emitidos por los animales y relacionar las onomatopeyas con la imagen de los animales; Onomatopeyas en casa, los niños tienen que reconocer la onomatopeya y colocarla en la imagen que corresponde;

⁸FONOTECA NACIONAL. Exploradores Sonoros Multimedia. México, DF.: Consejo Nacional para la Cultura y el Arte, Fonoteca Nacional, 2008
Disponible en: <http://www.conaculta.gob.mx/multimedia/Exploradores/>
(consultado Mayo del 2010)

⁹ FONOTECA NACIONAL. México D.F. 2008.
Disponible en: <http://www.fonotecanacional.gob.mx/>
(consultado en mayo del 2010)

Cerca o lejos, identificar los sonidos que se encuentran lejos y cerca y relacionarlo con las imágenes.

Expedición B, comprende 3 actividades: Sono-contando, se trata de contar una historia con sonidos y acomodar los sonidos e imágenes como se desee; Paisaje sonoro, seleccionar sonidos para colocarlos en un paisaje; y componiendo el ruido, componer una canción con sonidos, ruidos y silencios.

Expedición C, comprende 3 actividades: Instrumentos musicales, relacionar las imágenes de los instrumentos con los sonidos escuchados; ¿Cómo suenan los pueblos?, relacionar sonido de música tradicional con la imagen de los estado de México al que represente; Certificado, el niño introduce sus datos personales y recibe un diploma por haber pasado todas las actividades propuestas.

1.2.2 Materiales multimedia de música en la web

En la web se encuentran materiales didácticos y multimedia interactivos destacados con libre acceso al público infantil y educativo que trabajan el área de la música para estimular e iniciar al niño a la interpretación instrumental, la creación de melodías, el reconocimiento y memoria auditiva, ritmo y notación musical; como:

- ***EDUCAPEQUES¹⁰***

Es un portal libre y gratuito elaborado por Grupo Gesfomedia, empresa española integrada por profesionales especializados en la formación y las nuevas tecnologías. Creado para que los niños aprendan jugando a través de divertidos cursos y actividades, además sirve para los padres y educadores en el proceso de educar. Está dividido en programas para estimular el desarrollo cognitivo, aprender inglés, agilizar la memoria y las capacidades de atención, comprensión

¹⁰ GRUPO GESFOMEDIA. Educapeques. España: Grupo Gesfomedia, 2007
Disponible en: <http://www.educapeques.com/grupo-gesfomedia-combina-juegos-educativos-con-nuevas-tecnologias>
(Consultada en agosto del 2009)

y lógica, aprender informática, conocimiento de geografía mundial, aprendizaje de las matemáticas, colorear dibujos, aprender a leer y educación vial.

Mas Peques: es un programa que se enfoca en la estimulación cognitiva y desarrollo escolar, enseñando a través de juegos y actividades fáciles y divertidas con un entorno visual animado, áreas como: la atención, memoria, lógica, percepción, aprendizaje de los conceptos básicos, estimulación de la audición y lenguaje¹¹. Las cuales se dividen en dos niveles de aprendizaje. Con respecto al contexto musical hay actividades que aportan a la audición, activan la memoria repitiendo secuencias musicales de instrumentos. Cada actividad tiene 8 niveles.

- **MUSICA EDUCA**¹²

La asociación cultural sin ánimo de lucro Juventudes Musicales de Alcalá de Henares de Madrid-España, es un movimiento internacional multicultural formado por una red que ofrece actividades múltiples y diversificadas en todo el mundo, la cual tiene un portal en la web donde ofrecen materiales didácticos de música, que incluye juegos interactivos donde los niños trabajan la psicomotricidad fina, discriminación auditiva, y teoría musical, en juegos como:

- Destreza: compuesto por 7 juegos: descubre las parejas de instrumentos, colocar las figuras de instrumentos en las sombras o perfiles que corresponde, descubrir los sonidos iguales, escoger los instrumentos que correspondan a la casilla determinada, seguir el camino con el mouse de la clave de sol, organizar los instrumentos en orden y rompecabezas.

- Sonidos: se compone de 8 juegos: tocar la batería con el mouse y crear ritmos, cinco juegos correspondientes a relacionar los sonidos con las imágenes de los animales, instrumentos, sonidos de la calle y de la casa, al sonar se debe

¹¹GRUPO GESFOMEDIA. Educapeques. España: Grupo gesfomedia, 2007
Disponible en: <http://www.educapeques.com/maspeques/portal.php>
(Consultado en agosto del 2009)

¹² MÚSICA EDUCA, Asociación cultural sin ánimo de lucro Juventudes Musicales de Alcalá de Henares, Madrid, España.
Disponible en: <http://www.musicaenalcala.com/images/stories/juegos/presentacion.swf>
(Consultada en agosto del 2009)

reconocer y acertar en la imagen que corresponde. Dos juegos de adivinar el sonido que suena y el compositor de obras musicales.

- Quiz: se compone de 6 juegos: cinco juegos, son preguntas fáciles de música que debe responder, y el otro juego es reconocer el instrumento que suena y escribir el nombre.

- Letras y color: contiene 5 juegos: sopas de letras, el juego del ahorcado, 2 juegos de adivinar las palabra de instrumentos y compositores moviéndose las letras haciendo clic en ellas para formarlas, colorear dibujos, pintar y escuchar los instrumentos.

- Relacionar: son dos juegos que tienen que ver con adivinar los instrumentos arrastrarlos sobre su nombre para escucharlos y el otro con arrastrar imágenes de lugares a su determinado sitio en un mapa.

También tiene las opciones alternas de enlaces para ver videos, pintar dibujos, escuchar música, y visitar el aula de los sonidos donde podrán escucharlos acercando el mouse a los instrumentos. Opción para descargar juegos y dibujos para imprimir.

- EDUCAREX¹³

Educarex es un portal educativo, en el cual se encuentra todo tipo de apoyo a la educación infantil, especial, profesional y de adultos en diferentes áreas de aprendizaje, al servicio de todos se encuentra un banco de recursos y materiales para la enseñanza, allí se puede acceder a contenidos educativos digitales que favorecen la adquisición de conocimientos y responden a las necesidades de los niños y niñas; se enfocan en la educación primaria, secundaria y especial, dentro de esta última hay materiales interactivos donde se puede jugar y desarrollar

¹³ EDUCAREX. Contenidos educativos digitales. España: Junta de Extremadura, Consejería de Educación. Disponible en: <http://conteni2.educarex.es/> (Consultado Octubre del 2009)

habilidades perceptivas visual y auditiva, por medio de asociaciones y secuencias, al igual que conocimientos de temas que hacen parte de su vida cotidiana como el tiempo, la familia, la ciudad, la salud, las palabras, la casa, higiene personal, alimentación y el cuerpo humano etc.

Hay 3 materiales en particular orientados a la discriminación, asociación y comprensión auditiva, que por su contenido logran aportar a la educación musical. Estos son: *Hoy vamos a...*, *¿jugamos a los detectives?*, *los juegos del tío Paco*.

Están divididos en alumnos y docentes:

- En la sección de los alumnos se puede acceder a contenidos y actividades didácticas, donde se encuentra una pantalla de inicio que contiene 4 juegos o ejercicios y una secuencia de 6 niveles, para guiar la navegación hay tutores animados que interactúan con los usuarios.
- La sección docente, donde se puede acceder a la información de los contenidos guías, fichas de actividades complementarias y fundamentación pedagógica.

- **ZONACLIC¹⁴**

Es un portal web que está conformado por un conjunto de aplicaciones de software libre que permite crear, difundir y apoyar el uso de recursos y actividades educativas multimedia, al igual que abrir el espacio a la participación de educadores, para compartir materiales didácticos creados. Tiene una base de datos de materiales en el área de música con diversos contenidos.

Actividades musicales para primaria (6-12) y secundaria (12-16): es un material que cuenta con cinco secciones de actividades para trabajar los aspectos como:

¹⁴ZONACLIC. Actividades de música para primaria y ESO. España: Departamento de Educación de la Generalitat de Catalunya.
Disponible en: http://clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=1373
(consultado en Mayo del 2010)

Lenguaje musical: está compuesto por juegos y actividades didácticas como: sopa de letras de palabras correspondientes a el lenguaje musical, escuchar melodías para definir si es agudo medio ó grave, descubrir temas como intensidad altura duración y timbre, relacionar los gráficos con el texto, aprender el nombre de las notas y señalar las que se escriben en las líneas y espacios del pentagrama, escribir el nombre de las notas que aparecen en las imágenes, escuchar y aprender el nombre de las figuras musicales y ordenarlas de mayor a menor duración, relacionar las figuras con su nombre, relacionar las graficas de los silencios con sus nombres y la figura musical con su silencio correspondiente, escuchar los sonidos y relacionarlos con las figuras musicales, ordenar las figuras musicales, escuchar y relacionar ritmos con la imagen correspondiente, encontrar las figuras rítmicas iguales, relacionar melodías cortas con lo que está escrito en los pentagramas, escuchar una canción en diferentes tiempos (rápido, moderadamente rápido y lento, moderadamente lento), relacionar fragmentos musicales según su estilo o textura musical (polifónico, monódico, armónico).

Formas musicales: esta parte se compone por actividades como: Escuchar las melodías y asociarlas con su estructura o forma musical, sopa de letras donde se encuentran 6 formas musicales, escuchar y reconocer las frases musicales de una canción, colocar el final de la frase de la canción, escuchar una canción y definir las secciones con las letras estructurales de la canción (A,B,C,B´).

Práctica instrumental: encontramos en esta sección actividades como: conocer las posiciones de las notas en la flauta y luego relacionarlas con las notas del pentagrama que corresponda, identificar las posiciones de la mano derecha, explorar las notas de las teclas blancas del piano, relacionar las teclas seleccionadas con el dibujo de las notas en el pentagrama, explorar y escuchar los acordes de la guitarra y conocer las posiciones de los dedos, relacionar el sonido y el dibujo del acorde según el nombre que corresponda.

Los instrumentos de la orquesta: esta unidad se forma por actividades como: sopas de letra cada una de: instrumentos de viento madera, idiófonos, membranófonos, vientos metal, instrumentos de percusión de sonido determinado y de sonido indeterminado, relacionar instrumentos de cuerda con el modo de producción del sonido, relacionar los instrumentos con la familia a la que corresponde, explorar y relacionar los instrumentos de la familia de la cuerda frotada, relacionar los instrumentos con su registro.

La música en la historia: conformado por: Actividades donde se conoce y relaciona los compositores con los estilos musicales, relacionar los compositores nacionalistas con su país de origen, sopa de letra donde se debe encontrar 10 compositores del periodo barroco.

1.3 ANALISIS DE LOS MATERIALES ENCONTRADOS Y DESTACADOS

Los materiales multimedia mencionados anteriormente en formato CD-Room y online, en este apartado serán analizados según la ficha de catalogación y evaluación de materiales multimedia, propuesta por Pere Marqués, de la Universidad Autónoma de Barcelona en su página Web¹⁵. Esta ficha será ajustada concentrándose exactamente en el análisis de temas cómo: objetivos formativos, contenido, descripción de las actividades, esfuerzo cognitivo de las actividades, aspectos técnicos y estéticos, aspectos pedagógicos y aspectos funcionales. Ver cuadros del 1 al 6.

¹⁵ PERE MARQUÉS: Diseño y evaluación de programas educativos. España: Universidad Autónoma de Barcelona.

Disponible en. <http://www.xtec.es/~pmarques/edusoft.htm>
(consultado en mayo del 2010)

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA #1

PIPO CLUB

Título del programa: **Aprende música con pipo**

Tipo: Juego didáctico

Tema: área de música

Destinatarios: niños desde los cinco (5) años

Idioma: Español - Inglés - Catalán

Editorial: Cibal Multimedia, España.

Formato: CD-ROOM

Requerimientos: Lector de CD-ROOM tarjeta de video y de sonido.

OBJETIVOS FORMATIVOS:

- A través de los juegos y la música se trabajen diferentes habilidades como: la memoria y discriminación auditiva, el reconocer imágenes de objetos a través de sonidos emitidos y la creatividad a la hora de realizar sus propias melodías.
- Que el niño sea capaz de desenvolverse solo y aprenda jugando.
- Favorecer y estimular la intuición, razonamiento, y creatividad

CONTENIDOS:

- Dos escenarios: la orquesta clásica y la banda de rock
- Doce (12) juegos
- Ayuda general
- Opciones
- Prueba y configuración de sonido

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

La orquesta clásica: *La caracola*, juego para identificar melodías iguales y ejercitar la memoria musical en 2 niveles de dificultad; *La araña*, se aprende a leer el pentagrama en clave de sol y familiarizarse con las notas musicales, tiene 3 niveles de dificultad; *El coche de pipo*, juego para aprender los nombres de los instrumentos y su timbre musical, dividido en 2 niveles de dificultad; *Los peces musicales*, estimula la capacidad auditiva y de aprender a discriminar diferentes sonidos musicales, tiene 5 niveles de dificultad.

La banda de rock: *El hipopótamo*, reproducir secuencias sonoras con las teclas del piano en 10 niveles de dificultad; *La nave espacial*, en el juego se aprende pequeñas melodías populares, tiene 4 niveles; *el tren*, aquí se puede aprender los conceptos agudo y grave, ordenar las notas según intensidad, vibración y timbre, explorar secuencias de notas en forma ascendente y descendente, en 10 niveles de dificultad; el pajarito, se logra aprender la ubicación de las notas en un pentagrama, diferenciar y discriminar auditivamente los sonidos de las notas y estimular y optimizar el sentido auditivo, está dividido en 3 niveles; *El indio*, se aprende el nombre y la ubicación de las notas en un teclado de piano en 3 niveles de dificultad.

Juegos Extras: *Colorear*, desarrollar las capacidades artísticas; *el pincel*, es para aprender a reconocer los sonidos de las notas musicales básicas de una forma divertida en 3 niveles; *La radio*, en este juego se aprende a discriminar diferentes sonidos ritmos y melodías, potencializa la sensibilidad auditiva con la opciones de seleccionar, grabar y guardar melodías.

ESFUERZO COGNITIVO DE LAS ACTIVIDADES • Control psicomotriz • Memorización /evocación • Comprensión / interpretación • Comparación / relación orden y clases • Análisis / síntesis • Cálculo	• Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico) • Pensamiento divergente / imaginación • Resolución de problemas • Expresión verbal, escrita, gráfica y creativa • Exploración / experimentación • Reflexión metacognitiva
ASPECTOS TECNICOS Y ESTETICOS - Elementos multimedia: texto, imagen y sonido. - Entorno audiovisual: visualmente es atractivo por la animación (2D) de los personajes y la posibilidad de interactuar con ellos que motiva a los niños en su aprendizaje. El audio es claro y se entiende en todo el recorrido del programa - Diálogos con el entorno tecnológico: interacciones con el usuario (órdenes y respuestas), guías de cómo jugar.	
ASPECTOS PEDGOGICOS - Plan estructural: cada contenido tiene objetivos, secuenciación de los contenidos, actividades de aprendizaje con su debida explicación de la metodología correspondiente y evaluación. - Concepción del aprendizaje: el niño aprende jugando e interactuando avanzando según su ritmo personal de aprendizaje con la posibilidad de los niveles de dificultad. - Motivación: las opciones de los juegos y la interacción posibilita mayor interés motivación y posibilidad de que los niños se superen y esfuercen en su aprendizaje. - Tutoría de los itinerarios: cada actividad cuenta con un tutor virtual y contenido de explicativo de los juegos. - Autonomía del estudiante: toman de decisiones en la elección de itinerarios, recursos para la autoevaluación y el autoaprendizaje. - Guías didácticas y ayudas - Recursos didácticos: juegos para la discriminar, reconocer, asociación, para colorear y estimular la creatividad. -	
ASPECTOS FUNCIONALES - Eficacia: logra cumplir los objetivos propuestos. - Funcionamiento del entorno: Fácil uso e instalación, velocidad adecuada. - Versatilidad: tiene opciones de configuración de sonido y teclado, cambio de idioma, y conocimiento del material, ayudas generales, niveles de dificultad en cada juego y contabilización de los aciertos y errores cometidos.	

Cuadro 1. Ficha de catalogación y evaluación multimedia #1.

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA #2

EXPLORADORES SONOROS MULTIMEDIA

Título del programa: **Exploradores sonoros multimedia**

Tipo: Material multimedia

Tema: área de música

Destinatarios: niños desde los 5 años

Idioma: Español

Editorial: Consejo Nacional para la Cultura y el Arte, Fonoteca Nacional. México.

Formato: CD-ROOM y Web (distribución gratuita)

Dirección URL:

<http://www.conaculta.gob.mx/multimedia/Exploradores/>

Requerimientos: Lector de CD-ROOM tarjeta de video y de sonido.

OBJETIVO FORMATIVO:

- Acercar a los niños a familiarizarse con los sonidos de su entorno de forma amena y divertida.

CONTENIDOS:

- Menú
- 3 secciones que incluyen diversas actividades.
- 10 actividades lúdicas.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

Secciones:

Expedición A: tiene cuatro actividades: iniciación, onomatopeyas de animales, onomatopeyas en casa, cerca o lejos.

Expedición B: 3 actividades: sono-contando, paisaje sonoro, componiendo el ruido.

Expedición C: 3 actividades, instrumentos musicales, ¿Cómo suena los pueblos?, ¡certifícate!

ESFUERZO COGNITIVO DE LAS ACTIVIDADES

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Control psicomotriz • Memorización /evocación • Comprensión / interpretación • Comparación / relación (orden, clases...) • Análisis / síntesis | <ul style="list-style-type: none"> • Razonamiento deductivo y inductivo, • Pensamiento divergente / imaginación • Resolución de problemas • Expresión verbal, gráfica y creativa • Exploración y experimentación • Reflexión metacognitiva |
|--|--|

ASPECTOS TECNICOS Y ESTETICOS

- Elementos multimedia: texto, imagen y sonido.
- Entorno audiovisual: visualmente es atractivo utiliza animación en 2D aunque con una ilustración sencilla, los personajes son claros y el personaje principal guía e interactúa motivando a los niños en su aprendizaje. El audio es claro y se entiende en todo el recorrido del programa.
- Diálogos con el entorno tecnológico: interacciones con el usuario (órdenes y respuestas), guías de cómo jugar.

ASPECTOS PEDGOGICOS

- Plan estructural: claridad y secuencian de los contenidos, actividades de aprendizaje con su debida explicación de la metodología correspondiente y evaluación.
- Concepción del aprendizaje: el niño aprende jugando e interactuando avanzando según su ritmo personal de aprendizaje con la posibilidad de los niveles de dificultad.
- Motivación: la interacción posibilita mayor interés, motivación y también estimular la creatividad, también la posibilidad de que los niños se superen y esfuercen en su aprendizaje para lograr al final del recorrido un certificado.
- Tutoría de los itinerarios: cada actividad cuenta con un tutor virtual (personaje animado) y contenido de explicativo de los juegos.
- Autonomía del estudiante: toman de decisiones en la elección de itinerarios, recursos para la autoevaluación y el autoaprendizaje.
- Recursos didácticos: juegos para discriminar, reconocer y asociar sonidos con imágenes y estimular la creatividad componiendo canciones con sonidos ruidos y silencios.
-

ASPECTOS FUNCIONALES

- Eficacia: logra cumplir los objetivos propuestos.
- Funcionamiento del entorno: Fácil uso e instalación y descarga. velocidad adecuada en el recorrido del material de acuerdo al aprendizaje del niño.
- Versatilidad: los contenidos son claros y las actividades son fáciles de entender por la guía del tutor virtual. Tiene opciones de corregir errores y de volver a hacer la actividad.

Cuadro 2. Ficha de catalogación y evaluación multimedia #2.

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA #3

EDCUCAPEQUES

Título del programa: **Mas peques**

Tipo: Juegos didácticos

Tema: estimulación de la atención y la memoria, estimulación de la lógica y la percepción, aprendizaje de los conceptos básicos, estimulación de la audición y lenguaje.

Destinatarios: niños desde los dos (2) años

Idioma: Español

Editorial: Grupo Gesfomedia, España.

Formato: Colección de CD y Web

Dirección URL:

<http://www.educapeques.com/maspeques/portal.php>

OBJETIVOS FORMATIVOS:

- Desarrollar la capacidad intelectual y de aprendizaje e los niños.
- Estimular los aspectos más importante del desarrollo cognitivo y escolar

CONTENIDOS:

- Pantalla de inicio y menú.
- Dos niveles
- 12 actividades
- Ayuda

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

TEMATICAS NIVEL 1 y 2 :

- **Atención:** Encuentra el dibujo, en este juego se debe seleccionar los dibujos que sean iguales al que muestran; Laberintos, usando las flechas del teclado o haciendo clic en las de la pantalla se tiene llegar a la casa; que no se te escape, relacionar las imágenes con las que se presentan y seleccionarlasy; cada juego tiene 8 niveles de aprendizaje.
- Conceptos básicos: Aprende donde está, al escuchar sobre la ubicación (cerca, lejos etc.) se debe seleccionar la imagen que corresponda a lo dicho; está dividido en 5 niveles.
- **Memoria:** Haz parejas iguales, destapando las cartas y memorizando los dibujos hay que encontrar parejas de los dibujos iguales; mira y recuerda, memorizar los dibujos que aparecen y desaparecerán, luego tiene que seleccionar los que memoriza en medio de mas objetos; ponlos en orden, recordar el lugar donde aparecen los objetos, ellos desaparecerán y luego tendrá que volverlos a colocar en el lugar correcto; repite la música, recordar el orden en que los objetos hacen los sonidos, luego desaparecen y se tendrá que repetir; estas juegos están divididos cada uno en 8 niveles.
- **Lógica:** empieza a contar 1, empieza a contar 3, empieza a contar 2, cada uno en su casita, aprende a ordenar, ¿cual sobra?, cada uno tiene 5 niveles de aprendizaje.
- Percepción: Encuentra el dibujo diferente, descubre las parejas, termina el dibujo, coloca los dibujos iguales, los juegos están divididos en 8 niveles.
- **Audición y lenguaje:** ¿Cuál es el dibujo?, haciendo clic en una boca se escuchar el nombre y luego tiene que relacionarla con el objeto; el dibujo verdadero, clic en la boca para escuchar el nombre del objeto y luego seleccionar el correcto; ¿Qué es lo que suena? Clic en la boca y según el sonido que se escuche deberá seleccionar el objeto correcto.

ESFUERZO COGNITIVO DE LAS ACTIVIDADES	
• Control psicomotriz • Memorización /evocación • Comprensión / interpretación • Comparación / relación • Análisis / síntesis • Cálculo	• Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico) • Pensamiento divergente / imaginación • Resolución de problemas • Expresión verbal, escrita y gráfica • Exploración / experimentación • Reflexión metacognitiva.
ASPECTOS TECNICOS Y ESTETICOS	
- Elementos multimedia: texto, imagen y sonido. - Entorno audiovisual: visualmente es atractivo por las ilustraciones infantiles de personajes animados (2D) en este caso son 4 personajes por cada tema, que guían e interactúa motivando a los niños en su aprendizaje. Los sonidos y voces de los personajes son claras y se entiende en todo el recorrido del programa. - Diálogos con el entorno tecnológico: interacciones con el usuario (órdenes y respuestas), guías de cómo jugar.	
ASPECTOS PEDGOGICOS	
- Plan estructural: claridad y organización en la secuencia de los contenidos, actividades de aprendizaje con su debida explicación de la metodología correspondiente y evaluación. - Concepción del aprendizaje: el niño aprende jugando e interactuando avanzando según su ritmo personal de aprendizaje con la posibilidad de los niveles de dificultad. También las instrucciones de los personajes animados el niño realizar los juegos y actividades que son especiales a la edad. - Motivación: la interacción posibilita mayor interés, motivación y también la posibilidad de que los niños se superen y esfuercen en su aprendizaje - Tutoría de los itinerarios: cada actividad cuenta con un tutor virtual (personajes animados) y contenido explicativo de los juegos. - Autonomía del estudiante: toman de decisiones en la elección de itinerarios, recursos para la autoevaluación y el autoaprendizaje. - Recursos didácticos: juegos didácticos para la memoria, atención, percepción, audición y lenguaje. Ayudas con videos del entorno animado aplicando los juegos.	
ASPECTOS FUNCIONALES	
- Eficacia: logra cumplir los objetivos propuestos. - Funcionamiento del entorno: Fácil uso e instalación, velocidad adecuada en cargarse cada uno de los entornos o pantallas, y para la esperar la respuesta del usuario en las actividades. - Versatilidad: ayudas generales, niveles de dificultad en cada juego y contabilización de los aciertos y errores cometidos.	

Cuadro 3. Ficha de catalogación y evaluación multimedia #3.

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA #4

MUSICA EDUCA

Título del programa: **Música educa**

Tipo: Material didáctico – juegos musicales

Tema: psicomotricidad fina, discriminación auditiva, y teoría musical

Destinatarios: niños mayores de cinco (5) años

Idioma: Español

Editorial: La asociación Cultural sin Ánimo de Lucro Juventudes Musicales de Alcalá de Henares de Madrid- España.

Formato: Web

Dirección URL:

<http://www.musicaenalcala.com/images/stories/juegos/presentacion.swf>

OBJETIVO FORMATIVO

- Aprender de forma lúdica y divertida con facilidad la música en general

CONTENIDOS

- Pantalla de inicio
- 5 secciones con juegos
- Opciones de enlace para videos, pintar dibujos, escuchar música y aula de los sonidos
- Opciones para descargar juegos y dibujos para imprimir
-

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Secciones:

- Destreza: se compone por 7 juegos: descubre las parejas de instrumentos, colocar las figuras de instrumentos en las sombras o perfiles que corresponde, descubrir los sonidos iguales, escoger los instrumentos que correspondas en una casilla que corresponda, seguir el camino con el mouse de la clave de sol, organizar los instrumentos en orden y rompecabezas.
- Sonidos se compone de 8 juegos: tocar la batería con el mouse y crear ritmos, cinco juegos que tienen q ver con relacionar los sonidos de los animales, instrumentos, sonidos de la calle y de la casa, con una imagen, al sonar se debe reconocer y acertar en la imagen q corresponde. Dos juegos de adivinar el sonido que suena y el compositor de obras musicales.
- Quiz: se compone de 6 juegos: cinco juegos son preguntas fáciles de música que debe responder, y el otro juego es reconocer el instrumento que suena y escribir el nombre.
- Letras y color: compone 5 juegos: sopas de letras, el juego del ahorcado, 2 juegos de adivinar las palabra de instrumentos y compositores moviéndose las letras haciendo clic en ellas para formarlas, colorear dibujos, pintar y escuchar los instrumentos.
- Relacionar: son dos juegos que tienen que ver con adivinar los instrumentos arrastrarlos sobre su nombre para escucharlos y el otro con arrastra imágenes de lugares a su determinado sitio en un mapa.
- Música educa: aquí tendrán las opciones de descargar juegos y dibujos para imprimir
- Opciones alternas: base de datos con enlaces para ver videos de temas musicales, pintar dibujos, escuchar música, y visitar el aula de los sonidos donde podrán escuchar los instrumentos acercando el mouse.

ESFUERZO COGNITIVO DE LAS ACTIVIDADES	
• Control psicomotriz • Memorización /evocación • Comprensión / interpretación • Comparación / relación • Análisis / síntesis • Cálculo	• Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico) • Pensamiento divergente / imaginación • Resolución de problemas • Expresión verbal, escrita y gráfica • Exploración / experimentación • Reflexión metacognitiva
ASPECTOS TECNICOS Y ESTETICOS	
- Elementos multimedia: texto, imagen y sonido. - Entorno audiovisual: Es atractivo por las ilustraciones con colores vivos y sonidos, hay textos explicativos guiando a los niños, los iconos son claros y útiles. En todo el recorrido del programa se entiende la forma de cómo se debe jugar. - Diálogos con el entorno tecnológico: interacciones con el usuario (órdenes y respuestas), guías de cómo jugar.	
ASPECTOS PEDGOGICOS	
- Plan estructural: claridad y organización en la secuencia de los contenidos, actividades de aprendizaje con su debida explicación de la metodología correspondiente y evaluación. - Concepción del aprendizaje: el niño aprende jugando e interactuando, avanzando según su ritmo personal de aprendizaje con la posibilidad de los niveles de dificultad, los juegos son especiales a la edad. - Motivación: la interacción posibilita mayor interés, motivación y también la posibilidad de que los niños se superen y esfuercen en su aprendizaje - Tutoría de los itinerarios: cada juego tiene un texto explicando la manera de jugar y de fácil entendimiento para el niño . - Autonomía del estudiante: toman de decisiones en la elección de itinerarios, recursos para la autoevaluación y el autoaprendizaje. - Recursos didácticos: juegos para la exploración, asociacion, reconocimiento de temas, resolver preguntas fáciles, juegos que son familiares para los niños (rompecabezas), colorear dibujos, y escuchar instrumentos.	
ASPECTOS FUNCIONALES	
- Eficacia: logra cumplir los objetivos propuestos. - Funcionamiento del entorno: Fácil uso, velocidad adecuada en cargarse cada uno de los entornos o pantallas, y para la esperar la respuesta del usuario en las actividades. - Versatilidad: ayuda, niveles de dificultad en cada juego y corrección de los errores.	

Cuadro 4. Ficha de catalogación y evaluación multimedia #4.

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA #5	
EDUCAREX Título del programa: 3 programas: hoy vamos a..., jugamos a los detectives, juegos del tio paco Tipo: Materiales didácticos para la enseñanza Tema: discriminación, asociación y comprensión auditiva Destinatarios: de cinco (2) años en adelante	Idioma: Español Editorial: Atenex Formato: Web Dirección URL: http://conteni2.educarex.es/
OBJETIVOS FORMATIVOS - Desarrollar habilidades perceptivas visual y auditiva	
CONTENIDOS los tres programas tienen el mismo contenido estructural: - Pantalla de inicio - Opciones para estudiantes y docentes - 4 actividades o juegos - 6 niveles -	
DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES - Hoy vamos a....Vamos a la escuela, a pasear por mi barrio, a jugar con las cosas, de visita a la granja, - Jugamos a los detectives Robo en el zoo (identificar sonidos) , el caso del anillo de diamantes (diferencias y semejanzas) , desaparición de la torta de lola (ordenar y clasificar), misterio del libro de aventuras (diferenciar y clasificar sonidos) - Juegos del ti opaco: adivinanzas, haz lo que te digo, frases locas (descubrir las frases que no son verdad), sonidos familiares (escuchar y averiguar el sonido que se oye)	
ESFUERZO COGNITIVO DE LAS ACTIVIDADES • Control psicomotriz • Memorización /evocación • Comprensión / interpretación • Comparación / relación • Análisis / síntesis	• Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico) • Pensamiento divergente / imaginación • Resolución de problemas • Expresión verbal, escrita y gráfica • Exploración / experimentación • Reflexión metacognitiva

ASPECTOS TECNICOS Y ESTETICOS

- Elementos multimedia: texto, imagen y sonido.
- Entorno audiovisual: visualmente es atractivo por la animación (2D) de los personajes y la posibilidad de interactuar con ellos que motiva a los niños en su aprendizaje. El audio es claro y se entiende en todo el recorrido del programa, los iconos son claros y útiles. En todo el recorrido del programa es secuencial y se entiende la forma de cómo se debe jugar.
- Diálogos con el entorno tecnológico: interacciones con el usuario (órdenes y respuestas), guías interactivas de cómo jugar.

ASPECTOS PEDGOGICOS

- Plan estructural: cada contenido tiene objetivos, secuenciación de los contenidos, actividades de aprendizaje con su debida explicación de la metodología correspondiente y evaluación.
- Concepción del aprendizaje: el niño aprende jugando e interactuando avanzando según su ritmo personal de aprendizaje con la posibilidad de los niveles de dificultad.
- Motivación: las opciones de los juegos y la interacción posibilita mayor interés, motivación y posibilidad de que los niños se superen y esfuercen en su aprendizaje.
- Tutoría de los itinerarios: cada actividad cuenta con un tutor virtual y contenido de explicativo de los juegos.
- Autonomía del estudiante: toman de decisiones en la elección de itinerarios, recursos para la autoevaluación y el autoaprendizaje.
- Guías didácticas y ayudas
- Recursos didácticos: juegos para la discriminar, reconocer, asociación, para colorear y estimular la creatividad

ASPECTOS FUNCIONALES

- Eficacia: logra cumplir los objetivos propuestos.
- Funcionamiento del entorno: Fácil uso, velocidad adecuada para cargar cada uno de los entornos o pantallas, y para esperar la respuesta del usuario en las actividades.
- Versatilidad: ayuda, niveles de dificultad en cada juego y corrección de los errores.

Cuadro 5. Ficha de catalogación y evaluación multimedia #5.

FICHA DE CATALOGACIÓN Y EVALUACIÓN MULTIMEDIA #6

ZONACLIC

Título del programa: **Actividades de música para primaria y secundaria**

Tipo: Material didáctico para música

Temas: lenguaje musical, formas musicales, practica instrumental, los instrumentos de la orquesta y la música en la historia

I

Destinatarios: niños de 6 a 12 años y adolescentes de 12 a 16 años

idioma: Español

Editorial: Departamento de educación de la Generalitat de Cataluña

Formato: Web

Dirección URL: http://clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=1373

OBJETIVO FORMATIVO

- Que el material sea una herramienta didáctica para alumnos y maestros, en el aprendizaje de la música.

CONTENIDOS

- Pantalla de inicio
- 5 secciones (temas en el área de música) y sus actividades

DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES

- Cinco unidades de actividades:
- Lenguaje musical: juegos y actividades de asociación, relación, definir para el aprendizaje de la altura (agudo, medio y grave), duración, timbre, nombre de las notas, líneas y espacios del pentagrama, figuras musicales (duración) y discriminar las notas, figuras musicales, ritmos y melodías y estilo de música (polifónico, monódico, armónico).
 - Formas musicales: juegos y actividades de asociación, reconocimiento, creatividad alrededor de la estructura o forma musical por medio de la escuchar.
 - Practica instrumental: juegos y actividades de identificación, relación, exploración y atención, para el aprendizaje de instrumentos como la flauta, el piano y la guitarra.
 - Los instrumentos de la orquesta: juegos de sopas de letras por cada familia de instrumentos, actividades para explorar y relacionar instrumento con su familia.
 - La música en la historia: actividades de relación reconocimiento para el aprendizaje de los compositores y estilos musicales

ESFUERZO COGNITIVO DE LAS ACTIVIDADES • Control psicomotriz • Memorización /evocación • Comprensión / interpretación • Comparación / relación • Análisis / síntesis	• Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico) • Pensamiento divergente / imaginación • Resolución de problemas • Expresión verbal, escrita y gráfica • Exploración / experimentación • Reflexión metacognitiva
ASPECTOS TECNICOS Y ESTETICOS - Elementos multimedia: texto, imagen y sonido. - Entorno audiovisual: visualmente tiene ilustración e imágenes sencillas sin colores muy atractivos hay textos explicativos guiando a los usuarios, los iconos son claros y útiles. En todo el recorrido del programa es secuencial y se entiende la forma de cómo se debe jugar. - Diálogos con el entorno tecnológico: interacciones con el usuario (órdenes y respuestas), guías textuales de cómo jugar.	
ASPECTOS PEDGOGICOS - Plan estructural: claridad y organización en la secuencia de los contenidos, actividades de aprendizaje con su debida explicación de la metodología correspondiente y evaluación contabilizada. - Concepción del aprendizaje: el niño aprende jugando, avanzando según su ritmo personal de aprendizaje. - Motivación: la interacción posibilita mayor interés, motivación y también la posibilidad de que los niños se superen y esfuercen en su aprendizaje - Tutoría de los itinerarios: cada juego tiene un texto explicando la manera de jugar y de fácil entendimiento para el niño. - Autonomía del estudiante: toman de decisiones en la elección de itinerarios, recursos para la autoevaluación y el autoaprendizaje. - Recursos didácticos: actividades para la exploración, asociación, reconocimiento de temas en el área de la música propuesto y resolver preguntas fáciles, juegos que son familiares como sopa de letras	
ASPECTOS FUNCIONALES - Eficacia: logra cumplir los objetivos propuestos. - Funcionamiento del entorno: Fácil uso, velocidad adecuada en cargarse cada uno de los entornos o pantallas, y para la esperar la respuesta del usuario en las actividades.	

Cuadro 6. Ficha de catalogación y evaluación multimedia #6.

2. ELEMENTOS DIDÁCTICOS QUE DESARROLLAN LAS HABILIDADES PERCEPTIVAS

2.1 HABILIDADES PERCEPTIVAS: AUDITIVA Y VISUAL

La percepción es un área de investigación teórica muy discutida y analizada desde diversos campos: psicológico, científico-físico y pedagógico; y como resultado han surgido varios modelos teóricos a nivel explicativo.

La psicología considera la percepción como el proceso cognitivo más importante, que comprende la adquisición de información y vivencias o experiencias mediante los sentidos, originadas por el medio exterior, como plantea la teoría de la Gestalt¹⁶ describiéndola como “una experiencia directa y estructurada de la realidad exterior”¹⁷ y que a su vez, es almacenada en la memoria formando y definiendo la personalidad de cada individuo, es decir, que el hombre desde su infancia conoce y se habitúa a su entorno social, familiar y cultural a medida que va percibiendo su realidad. Hamilton y Ghatala, dos teóricos en cuanto al aprendizaje y la enseñanza, tienen una mirada constructivista de este término, porque consideran que el hombre debe “construir una interpretación personal de la

¹⁶ Gestalt, término alemán que traduce forma. Alrededor de este concepto se crearon a comienzos del siglo XX ideologías cuyos iniciadores fueron Max Wertheimer, Kurt Koffka y Wolfgang Kohler. La psicología de la forma, Aparece como reacción contra las teorías asociacionistas del conocimiento y también frente al conductismo. Y propone que la experiencia es conciencia perceptiva de una totalidad y sus elementos son organizados como un todo estructurado.

¹⁷ BAYO MARGALEF, Jose. Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales. España: Editorial Anthropos. Promat, S.Coop. Ltda. Ed 1ra, diciembre 1987. 23 y 24 p.

información percibida, utilizando el conocimiento almacenado”¹⁸. Esto revela porqué las personas interpretan y expresan un evento de diversas maneras.

Si explicáramos la percepción desde una mirada científico-física, se hablaría de un proceso que parte de un estímulo captado por los órganos sensoriales (oído, vista, tacto, gusto y olfato) que provoca impulsos nerviosos, formando un patrón de conexiones neuronales que se disparan al mismo tiempo, creando en el individuo una sensación e incluso el reconocimiento de un estímulo externo.

La teoría cognitiva habla de la percepción “como un proceso de reconocimiento de objetos debido al emparejamiento del objeto y la imagen del objeto almacenado en la memoria (reconstrucción de la forma con el fin de encontrar un ítem correspondiente en el catálogos de objetos conocidos)”¹⁹, por otro lado está la teoría ecológica (óptica ecológica) orientada al estudio de la sensaciones visuales, que logra complementar la anterior proponiendo que no solo es el reconocimiento y el almacenamiento en la memoria sino que además “es un proceso centrado en la identificación de las propiedades funcionales del objeto (es la función del objeto como criterio para su reconocimiento)”²⁰. Enlaza el ambiente, la conducta y la morfología de lo que se percibe.

Cada una de estas consideraciones aporta su posición, permitiendo comprender la razón por la que es necesario estimular los sentidos del hombre desde su infancia, que perciban y conozcan el mundo exterior de forma personal, y que a medida de la repetición de estímulos logren adquirir habilidades y nuevos conocimientos, logrando que se desarrolle su personalidad y se habitué a un entorno. Si esta estimulación no ocurre, el niño tendrá problemas en su aprendizaje como leer, reconocer colores o identificar sonidos, etc., ya que ese proceso de estimulación y percepción

¹⁸ ESCORIZA NIETO, Jose. Conocimiento psicológico y conceptualización de las dificultades de aprendizaje. Barcelona: Ediciones de la Universidad de Barcelona, 1998. p. 65.

¹⁹ Ibid., p.66.

²⁰ Ibid., p.66.

mediante ensayo²¹ y ejecución es el que permite la asignación de significado al nuevo aprendizaje, además de fortalecer y consolidar el recuerdo en la memoria procesal (es la que se refiere al recuerdo de cómo hacer algo) y la memoria a largo plazo. Incluso en investigaciones relacionadas con las dificultades de aprendizajes (DA), hay una teoría explicativa del déficit en habilidades específicas que postula “la causa de los problemas para aprender son debidos a cierto deterioro en procesos fundamentales para el aprendizaje como: percepción visual, auditiva y motriz”.²²

La percepción visual es “el tratamiento por etapas sucesivas, de una información que nos llega por mediación de la luz que entra en nuestro ojos”²³. Esta información es codificada, es decir que nuestro sistema visual localiza e interpreta ciertas observancias en los fenómenos luminosos que alcanzan nuestros ojos: intensidad, color, longitud de onda, distribución del espacio, etc. cuando se observa una imagen u objeto, el cerebro humano percibe todo sus elementos de manera global y organizados como un todo estructurado, así lo denomina la psicología de la forma (gestalt) y sus leyes de organización perceptual, que determinan como se configura los objetos de la percepción. *Ver cuadro 7.*

²¹ Ensayo es un procedimiento continuo que consiste en procesar y reprocesar una información en un periodo de tiempo y es un componente esencial de la transferencia de información de la memoria operativa a la memoria a largo plazo una información.

²² BELTRAN LLERA, Jose y BUENO ALVAREZ, Jose Antonio. Psicología de la Educación. Barcelona, España: Editorial Boixareu Universitaria, 1995. 396 p.

²³ AUMONT, Jacques. L'image. Paris: Editions Nathan, 1990. Traducción, López Ruiz, Antonio. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. S.A., 1992. 23 p.

Ley de figura y fondo	•de lo que se percibe el significado visual lo determina estos elementos que se complementan y constituyendo una unidad.
Ley de la proximidad	•al observar, los objetos más cercanos los percibimos en conjunto, agrupados en una misma figura.
Ley de la “buena forma”	•conocida también como coherencia estructural o pregnancia: el sujeto que percibe ve un conjunto de estímulos agrupados componiendo la forma o su configuración más simple, ordenada, regular, simétrica, o estable.
Ley de la analogía o semejanza	•todos los elementos iguales o parecidos los cuales hemos visto y recordado, tendemos a asociarlos.
Ley del contraste	•los elementos que se diferencian de los demás lo percibimos claramente.
Ley de simplificación	•se suele organizar los estímulos de forma que la figura sea lo más sencilla posible.
Ley de continuidad	•agrupamos en una figura perceptiva los objetos que aparecen unidos en una sucesión continua. Se perciben juntos los estímulos.
Ley de cierre	•los humanos tendemos a completar o rellenar mentalmente las imágenes que nos son insinuadas.
Ley de clausura	•agrupamos los elementos en la misma región que percibimos encerrada.
Ley de la constancia perceptiva	•confirmamos que los objetos tienen diversas formas o tamaños, etc. debido a que se forman y se mantienen en la memoria un patrón de características propias de la realidad externa: magnitud y forma, de los objetos, leucias (refléctancia superficiales) bajo iluminaciones variables, cormoleucias (colores propios) bajo iluminaciones de composición espectral variable y velocidades de movimiento.
Ley de conexión	•los elementos que se conectan son agrupados.

Cuadro 7. Leyes de Gestalt.

La percepción visual es un fenómeno tan normal en la vida que no percatamos el trabajo que crea en nuestra mente, cuando interpretamos el significado o las sensaciones visuales que provoca un objeto determinado (lápiz, silla, carro, etc.), no reflexionamos que para entender los estímulos necesitamos de las experiencias. Nuestras percepciones son el producto de un aprendizaje, de un entrenamiento, es decir: aprendemos a ver y a oír, etc. y puede cambiar la forma en que percibimos un acontecimiento observado, según los conocimientos que se tienen.

La percepción auditiva consiste en “identificar, interpretar y/o organizar los datos sensoriales recibidos a través del oído”²⁴ este proceso perceptivo es vinculado a las áreas corticales auditivas propuestas por el neurólogo e investigador alemán Koibinian Brodmann, que explicó la función de la

²⁴ GOTZENS BUSQUETS, Antonia María y COSIALLS, Silvia Marro. Prueba de valoración de la percepción auditiva: Explorando los sonidos y el lenguaje. Barcelona: Masson, S.A., 2001. 9 p.

corteza cerebral dividiéndola en 47 áreas, el área concerniente a la audición permite que los estímulos sonoros tengan significado, sean reconocidos, identificados e integrados. La zona donde se procesa la información auditiva es: área primaria (41), áreas secundarias (22 y 42) y áreas terciarias (39 y 40). Ver Figura 1.

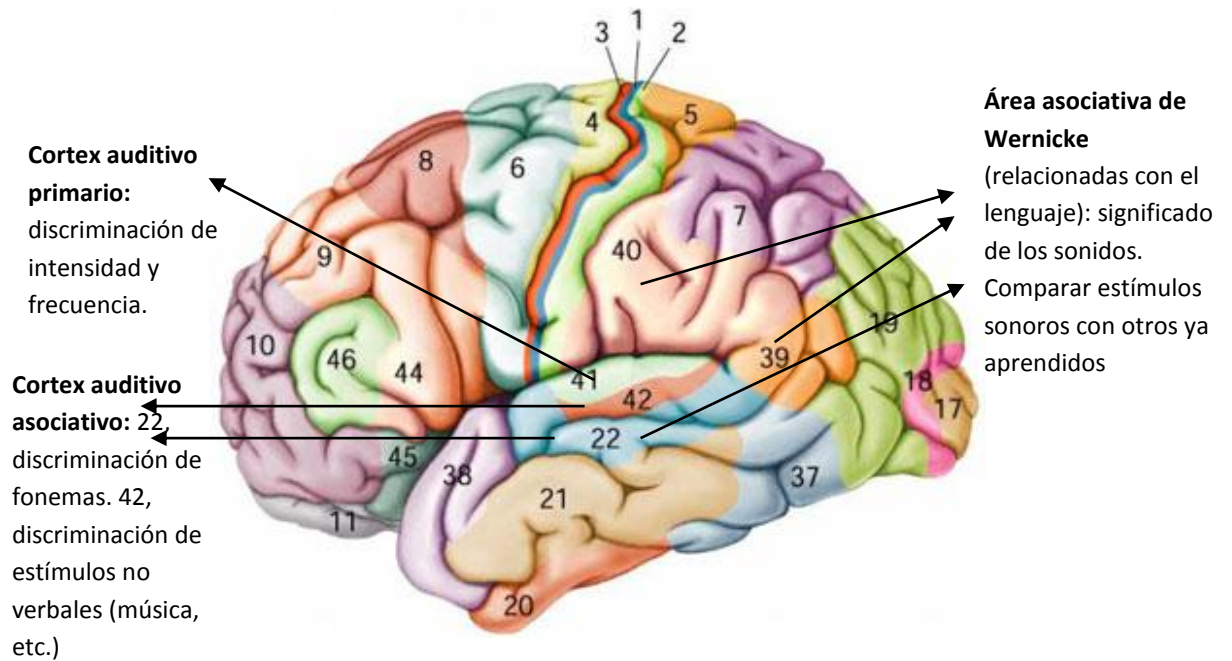


Figura 1. Áreas corticales auditivas.

http://thebrain.mcgill.ca/flash/capsules/outil_jaune05.html

Los estímulos sonoros son conducidos por el nervio auditivo hasta las áreas auditivas del cortex cerebral situadas en los lóbulos temporales. Este proceso complejo, debe estar vinculado a los componentes cognitivos interpretados y transformados en una comprensión coherente.

La percepción auditiva tiene como finalidad desarrollar habilidades en los niños para que puedan percibir, discriminar sonidos y ruidos, además analizar sonidos y símbolos (ayuda al desarrollo del lenguaje). Por eso es fundamental formar y desarrollar esta área en la etapa fetal, donde el sistema auditivo ya es funcional y después de nacido, este argumento ha sido

producto de investigaciones en cuanto a las características de sonidos que se distinguen.

La Percepción de ruidos y sonidos, y la del lenguaje, son dos tipos de habilidades generales que desarrolla el ser humano, al igual que las específicas. *Ver cuadro 8.*

DISCRIMINACION AUDITIVA	•Capacidad para clasificar, diferenciar y seleccionar entre dos sonidos diferentes, del habla así como sonidos de diferente frecuencia, intensidad y categorías fonológicas
LOCALIZACION AUDITIVA	•Habilidad para localizar la procedencia del sonido
ATENCION AUDITIVA	•Capacidad o habilidad para atender a señales auditivas verbales y no verbales durante un tiempo determinado.
FIGURA-FONDO AUDITIVO	•capacidad para recordar dos estímulos sonoros presentados de forma simultánea e identificarlos oculto en un sonido de fondo
CIERRE AUDITIVO	•Capacidad para entender totalidad de una palabra cuando falta parte de la información
SINTESIS AUDITIVA	•Habilidad para sintetizar una serie de estímulos sonoros recibidos de forma secuencial
ANALISIS AUDITIVO	•Capacidad para identificar los ruidos o fonemas incluidos en el mensaje sonoro recibido
MEMORIA AUDITIVA Y MEMORIA SECUENCIAL	•Capacidad o habilidad para almacenar y recordar estímulos auditivos de diferentes sonidos (longitud o cantidad en orden)
ASOCIACION AUDITIVA	•Capacidad para identificar un ruido con la fuente o situación que la produce
ESCUCHA DICÓTICA	•Habilidad para entender estímulos de un oído ignorando los estímulos presentados en el otro oído

Cuadro 8. Habilidades auditivas específicas.

Reconocer estas habilidades es de importancia por que determina el desarrollo correcto del niño en todas sus etapas de crecimiento, las cuales se pueden ir ejercitando por medio de actividades perceptivas: auditivas y visuales que contengan elementos didácticos para motivar y facilitar la asimilación de estas destrezas.

Esta breve revisión de los conceptos de la percepción, permite establecer términos y afirmar la importancia y labor que cumplen ésta en el ser humano. Ahora lo que concierne es establecer Las habilidades perceptivas:

auditivas y visuales, que determinarán los elementos didácticos incluidos en el material multimedia. *Ver cuadro 9.*

HABILIDADES PERCEPTIVAS	
AUDITIVA . Discriminación: se entrena por medio de reconocer las diferencias y similitudes entre los sonidos (sonido e imagen). . Asociación: se entrena en la asociación de un sonido con la fuente o situación que lo produce. . Combinación: se ejercita combinando diferentes sonidos (componer.) . Memoria auditiva: se ejercita por medio de repeticiones y reconocimientos de estímulos auditivos que ya se hayan presentado anteriormente. . Localización: se entrena localizando la procedencia del sonido.	VISUALES . Relación: consiste en entrenar identificando la posición de distintos objetos en el espacio y relacionándolos entre ellos. . Discriminación: se entrena a partir del reconocimiento de un objeto específico en un escenario que contiene diferentes objetos. . Discriminación figura /fondo: se ejercita identificando objetos dentro de un fondo. . Conclusión: se trabaja por medio de la identificación figuras incompletas. . Memoria visual: se ejercita exponiendo repetidamente o en secuencia objetos correctos para ser identificados.

Cuadro 9. Propuesta de Habilidades perceptivas a desarrollar.

2.2 ELEMENTOS DIDÁCTICOS QUE DESARROLLAN LAS HABILIDADES PERCEPTIVAS DETERMINADAS

Una vez ya seleccionado las habilidades a desarrollar, es necesario aclarar y determinar el trabajo que realizará la didáctica en este proyecto y los componentes que van a ejercitar y formar destrezas.

Se planteará la intervención de la didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje de los temas incluidos en el material, ya que esta disciplina científica estudia los procesos de enseñanza-aprendizaje y se ocupa de los medios (recursos) del cómo enseñar, con una intención y un fin, para lograr mejorar la calidad de aquellos procesos. Por consiguiente se tratará los conceptos de esta disciplina, la cual tiene múltiples definiciones y comportamientos.

Su terminología deriva del verbo griego *didaskein* que significa enseñar, instruir, explicar, hacer saber y demostrar. La didáctica es calificada como ciencia, tecnología y arte, la cual es inherente a la enseñanza. Como ciencia tiene el objetivo de dirigir el proceso de enseñanza con el fin de instruir y formar eficazmente e intenta desarrollar teorías explicativas de los problemas que surgen en la práctica educativa. El carácter tecnológico de la didáctica se entiende como la técnica que se emplea para educar y orientar un aprendizaje, apoyándose en modelos y diseños adecuados que están en continua interacción con la práctica. En el diccionario de la real academia española (2001) se puede encontrar la definición de didáctica como el arte de enseñar, este concepto tiene una condición vocacional es decir, que el docente debe interpretar la práctica educativa dentro de un contexto y de forma única, además que debe ser un profesional, conocedor, dedicado, creativo y dotado de sensibilidad.

Es claro que esta disciplina se focaliza en la enseñanza y facilita el aprendizaje, pero además, ella se centra en conectar estos dos componentes por medio del trabajo y la actividad, elementos que necesariamente deben ser tarea del estudiante, “concebir el aprendizaje como tarea del alumno significa dar sentido no solo a... (La presentación de la información y los resultados del aprendizaje), sino a todo aquel conjunto de factores y actuaciones (conductuales y cognitivas) que llevan al alumno a aprender”²⁵,

²⁵ DIAZ ALCARAZ, Francisco. Didáctica y currículo: un enfoque constructivista. España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2002. 53 p.

como son la práctica²⁶ y las habilidades: cognitivas, de percepción, memoria y atención.

Estos factores son tomados en consideración por la didáctica y pueden llegar a ser perfeccionados con la ayuda de métodos didácticos que son todos aquellos materiales, recursos o medios elaborados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los medios son objetos y equipos tecnológicos, espacio o lugares culturales, materiales educativos de representación simbólica o de realidad, sujetos a los contextos, principios didácticos y programas de enseñanza. “El valor didáctico de los medios está en posibilitar en el alumno la actividad de las estructuras cognitivas y en la capacidad de transmitir información en los contextos de comunicación didáctica.”²⁷ Informar, motivar e instruir son tres funciones de los medios, que son necesarios para la buena estructuración de un recurso utilizado en pro del aprendizaje. Para lograr este propósito se crean juegos y actividades que tienen un alto contenido pedagógico y motivador, logrando aproximar al estudiante a los temas que se enseñan, facilitando la comprensión y fijación de los conceptos y a su vez estimular los sentidos.

2.2.1 Actividades y juegos

La utilización de actividades de aprendizaje con un contenido didáctico ha sido y serán el recurso más adecuado en la educación y formación de los niños. Especialmente aquellas que tienen que ver con la intervención del juego que permiten el desarrollo físico, social, emocional, cognitivo y el lingüístico del infante.

Muchos teóricos en las corrientes pedagógicas, justifican esto por medio de sus propuestas teóricas y prácticas, como Frederic Froebel considerado uno

²⁶ Practica es el trabajo que se realiza con el fin de obtener un aprendizaje

²⁷ Ibid., p.236.

de los más grandes innovadores de la ciencia de la educación en el siglo XIX, que propone utilizar la actividad infantil de forma espontánea, donde el niño se pueda involucrar y que además sea presentada y motivada por medio del juego, porque es un recurso apropiado para introducir a los niños al mundo cultural, social, creativo, y a la naturaleza etc. Froebel diseñó una pedagogía o sistema de enseñanza a través del juego-trabajo que da como resultado personas activas y comprometidas, esa participación activa es primordial para la asimilación del conocimiento y aprendizaje como lo plantea Montessori y al igual que John Dewey que recomienda un aprendizaje activo basado en actividades de juego, ya que permite a los niños lograr conocimientos, habilidades y conductas. El juego para Piaget es motivador y anima a obtener conocimientos y es el modo por el cual los niños construyen su mundo.

Estos personajes importantes en el contexto pedagógico, reconocieron la importancia cognitiva y la participación activa que contiene el juego. Los nuevos pedagogos como Gabriela Valiño²⁸, licenciada en psicopedagogía y profesora universitaria de la cátedra juego y psicopedagogía, también reconocen en el juego un valor fundamental en “el desarrollo de la inteligencia y sus ventajas en términos de motivación y participación por parte de los alumnos” propone el juego como instrumento didáctico que posibilita el aprendizaje, sirve como estrategia de enseñanza y tiene como ventaja evaluar el aprendizaje y detectar errores en la construcción del conocimiento.

Existen diversos tipos de juegos como lo plantean algunos teóricos pedagogos, en este caso se mencionará los que aportan y tienen coherencia con esta propuesta, que son:

²⁸VALIÑO, Gabriela. Juego y Desarrollo Cognitivo. La Relación Juego y Escuela: aportes teóricos para su comprensión y promoción, enero 2006.
Disponible en: <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/2006/01/la-relacin-juego-y-escuela-aportes.html>
(consultado en octubre del 2010)

- Juegos receptivos: permiten ejercitar la percepción visual/auditiva y los sentidos, por medio de la experimentación con los objetos o materiales (C. Bulher²⁹).
- Juegos de adquisición: son los que permiten que los niños comprenda el mundo, se integre a la cultura, adquiera concomimientos y valores por medio de los sentidos y la razón (H. Wallon³⁰)
- Juegos sicomotores: desarrolla capacidades motoras por medio del movimiento y la acción corporal.
- Juegos cognitivos: estimulan el desarrollo de capacidades intelectuales, favoreciendo el pensamiento abstracto y las habilidades perceptivas y lingüísticas.
- Juego educativo: son juegos creados para despertar interés en las actividades y tareas que se deben realiza, de una manera atractiva desarrolla funciones mentales como atención, memoria, comprensión etc.
- Juegos y nuevas tecnologías: son juegos controlados por un ordenador, videoconsolas, etc. capaz de crear interactividad elaborado mundos que se pueden manipular.

Estos tipos de juegos revelan la categoría del juego que se planteará, que logren estimular y despertar el interés a los niños por comprender la cultura musical que los rodea, ejercitando la percepción visual y auditiva, desarrollando las capacidades cognitivas y funciones mentales como atención memoria y comprensión, todo en un contexto tecnológico, controlado por medio de un ordenador que es capaz de generar interactividad. Además es clasificado como un juego dirigido, porque el adulto (padres o maestro) puede intervenir guiando en el proceso.

²⁹ Charlotte Buhler (1893-1974) Sicóloga, teórica e investigadora. Sus contribuciones principales se encuentran en las áreas de la vida el desarrollo y la psicología humanista, también hizo importantes contribuciones en las áreas de la educación, estudios sobre la familia, psicología infantil y pruebas psicológicas.

³⁰ Henri Wallon (1879-1962) fue un psicólogo, medico y teórico. Hizo investigaciones en materia de psicología, educación y filosofía, su obra está centrada fundamentalmente en el desarrollo psicológico del niño y la educación.

Cada actividad está determinada por las habilidades auditivas y visuales a desarrollar y contiene juegos específicos que las ejercitan. *Ver cuadro 10.*

ACTIVIDADES (habilidades auditivas y visual)	JUEGOS
Discriminación Auditiva/visual	 • Juego1: reconocer y señalar diferencias • Juego2: reconocer y señalar similitudes
Memoria Auditiva/visual	 • Juego1: recordar el lugar del objeto • Juego2: ordenar los sonidos
Asociación Auditiva	 • Juego1: escuchar los sonidos y relacionarlos con las imagines • Juego2: identificar y clasificar los sonido
Localizar y relacionar	 • Juego1: seleccionar la imagen que corresponda al ambiente sonoro • Juego 2:Escuchar y encontrar la ubicación del sonido
Combinación	 • Juego1: crear tus composiciones • Juego2: crear un paisaje sonoro

Cuadro 10. Actividades y juegos propuestos.

3. DISEÑO DEL MATERIAL MULTIMEDIA INTERACTIVO

3.1 MÚSICA TRADICIONAL COLOMBIANA

“La música, por su naturaleza simbólica y por ser una de las expresiones culturales presente en todas las comunidades, enriquece la vida cotidiana, posibilita el desarrollo perceptivo, cognitivo y emocional, fortalece valores individuales y colectivos, y se constituye uno de los fundamentos del conocimiento social e histórico.”³¹ Este fragmento tomado del documento del plan nacional de música para la convivencia, confirma la importancia y el valor que tiene la música en la vida del ser humano y aun mas en su niñez, por tal razón es un deber promover la enseñanza, el conocimiento, la estimulación y el deleite de la música, en especial la que hace parte de las expresiones culturales de un territorio, aquellas que tienen historia, antigüedad y permanencia, son transmitidas de una generación a otra de manera oral o escrita, y su propiedad es de carácter colectivo social, todas estas características impregnan la música de una propiedad definida como tradicional.

Colombia es un país colmado de expresiones musicales diversas, sujeta a saberes ancestrales, a mestizajes, a la geografía y cultura³² de sus regiones, que comunica lo que las personas o una comunidad de cada región, vive, siente, piensa e imagina. Estas expresiones han tenido que sobrevivir en la adversidad con el atropello de culturas dominantes, el tiempo y el olvido, la

³¹ COLOMBIA. Plan Nacional De Músicas Para la Convivencia. Política Pública para la Música en Colombia. Colombia: Área de Música, Dirección de Artes, Ministerio de Cultura. 2002-2010.

³² “Cultura es el modo como cada colectividad se define a través de los símbolos que crea y esos símbolos son de comunicación y proviene de la manera que tenemos y que cada pueblo tiene de bailar, de comer, de jugar futbol, de decir, de soñar, de vivir, de pensar, de sentir, de hablar, de callar.” (Eduardo Galeano. Foro social mundial, enero 2001).

falta de reconocimiento, apropiación y apoyo gubernamental, pero afortunadamente han conseguido mantenerse y ser parte de la identidad nacional del pueblo colombiano³³.

Cada vez más, las instituciones gubernamentales de cultura y educación, apoyan la gestión de mantener viva la cultura musical, por medio: de investigaciones que aportan el descubrimiento y el conocimiento de música autóctona y escondida en la memoria de una población; de la enseñanza en escuelas y colegios donde se gesta desde temprana edad, el amor y el gusto por las expresiones artísticas de nuestras regiones; y la creación de empresas culturales y escuelas de música tradicional. Estos puntos han sido desarrollados por la dirección de artes y el área de música del Ministerio de Cultura en el Plan Nacional de Música para la Convivencia, convocando a artistas e instituciones a conformar escuelas de música tradicional para niños y jóvenes en distintas regiones del país, después de 8 años se logró constituir una propuesta de carácter nacional en la que se estableció 11 ejes de música tradicional que está clasificada según la ritmos, los formatos instrumentales, y la influencia territorial, para facilitar el estudio de la música y la implementación de las propuestas pedagógicas. También se diseñaron cartillas de iniciación musical y se estructuro una cartografía de prácticas musicales³⁴ que se encuentra en la web. Estos materiales serán de apoyo e información para la escogencia de los ritmos tradicionales para el material propuesto.

³³“Identidad nacional es el mantenimiento y la reproducción continua del modelo de valores, símbolos, memorias, mitos y tradiciones que componen el patrimonio distintivo de las naciones y las identificaciones de los individuos con aquel patrimonio particular y aquellos valores, símbolos, mitos, memorias y tradiciones. (Smith)” (Margarita Bartolomé Pina).

³⁴ “Este escenario colectivo de nuestros mapas sonoros proyecta el encuentro de saberes que se han establecido en torno a las prácticas musicales, la transmisión oral, las lógicas particulares, las formas de construcción y transmisión de conocimiento, sus mecanismos de legitimación, así como, los saberes construidos en los espacios académicos ordenados por la escritura, la investigación, la elaboración teórica y la sistematización.” (Cartografía de prácticas musicales).

3.1.1 Ritmos tradicionales escogidos a partir de la cartografía de las prácticas musicales en Colombia

Nuestro país posee gran diversidad de prácticas musicales que necesitan ser reconocidas, conservadas, protegidas y divulgadas; el centro de documentación musical asociado a los planes y programas del Ministerio de Cultura especialmente con el Plan Nacional de Música para la Convivencia (PNMC), propuso la producción de medios escritos, sonoros y/o audiovisuales que faciliten la difusión del diverso y distintivo patrimonio musical colombiano, como la cartografía de prácticas musicales que comprende los ritmos tradicionales de nuestro país, teniendo en cuenta la condición histórica de actualidad y movilidad de ellas, con el objetivo de identificar las prácticas musicales que se desarrollan en ámbitos locales, regionales y nacionales y delimita las prácticas según el marco geográfico-territorial, el formato instrumental de las agrupaciones como bandas, coros y orquestas, o el ámbito en el que se producen.

La actual cartografía desarrolla en la primera capa del mapa las músicas tradicionales regionales, la regionalización fue ordenada y determinada solamente por prácticas musicales específicas, elaborada según la identificación y localización de sistemas fuertes de músicas tradicionales, la utilización del valioso archivo que posee el centro de documentación musical de la Biblioteca Nacional y la implementación práctica de escuelas de música tradicional propuesta en el Plan Nacional de Música del Ministerio de Cultura.

La cartografía está constituida por 11 ejes regionales cada uno con sus formatos instrumentales, de los cuales se escogerán cinco de ellos para la elaboración del material propuesto, esta selección regional se hará según: los formatos instrumentales que tengan diversidad y creatividad para una fácil asimilación y los ritmos (géneros) musicales que sean contrastantes, alegres y vivos que logren la estimulación pretendida. *Ver cuadro 11.*

MUSICAS TRADICIONALES (REGIONALES)	MARCO GEOGRAFICO	RITMO (GENERO) MUSICAL	FORMATO INSTRUMENTAL
<i>Música Pacífico Sur</i>	Litoral Pacífico del Valle, Cauca y Nariño	Currulao	Conjunto de marimba (Guasá, marimba, cununos y bombos hembra y macho)
<i>Música llanera</i>	Vichada, Arauca, Guaviare, Meta, Casanare, y Oriente de Cundinamarca y Boyacá	Joropo	Conjunto de arpa (Maracas, cuatro, arpa y bajo eléctrico)
<i>Música Caribe Occidental</i>	Atlántico, Bolívar, Sucre, y Córdoba	Porro	Conjunto de gaitas (Gaita, maracones, tambor alegre, tambor llamador y tambora)
<i>Música Andina Centro Sur/Nor- occidente</i>	Valle, Antioquia, Quindío, Risaralda y Caldas	Pasillo	Duo-trio Vocal instrumental (tiple, bandola y guitarra)
<i>Música Andina Sur- occidente</i>	Cauca, Nariño y Occidente del Putumayo	Bambuco sureño	Conjunto de música sureña (Quena, zampoña, guitarra, charango y bombo)

Cuadro 11. Ritmos tradicionales seleccionados.

3.2 DISEÑO ESTRUCTURAL DEL MATERIAL MULTIMEDIA INTERACTIVO

Una vez planteado el contenido didáctico y la música tradicional que se incluirán en el material, se continúa con la fase de diseño que determinará los aspectos estéticos, creativos y el concepto general del material multimedia, los cuales estarán definidos de forma clara y organizada en la metodología de diseño.

3.2.1 Metodología para el diseño y construcción del concepto de multimedia

¡UNA GRAN AVENTURA POR COLOMBIA!

1. Objetivo de la multimedia:

Partiendo de la música como eje principal de investigación, el empleo del juego y la diversión son la manera más cercana para motivar a los niños en el aprendizaje, y el uso de la percepción auditiva y visual como canales de estimulación, permitirán sensibilizar a los niños frente a la música tradicional colombiana.



Figura 2. Insumo, medios y objetivo.

Es claro que el desarrollo de un material multimedia no solo requiere de los medios e insumos adecuados, sino que implica -para el caso específico del usuario- encontrar una manera atractiva en la que se pueda crear interés, generar expectativa, motivar al reto y producir emoción, aspectos que capturaren la atención del niño y por consiguiente sean los verdaderos indicadores de éxito de la multimedia.



Figura 3. ¿Qué se requiere?

2. Secuencia y concepto general de la multimedia

En este apartado se visualiza y se describe textualmente la secuencia escogida, que dará como resultado un concepto general del contenido.

En la secuencia se encontrará: el inicio, fin y ciclo (volver a comenzar), las 5 regiones con sus juegos, el juego de inicio y los juegos comodines.

- Inicio: contiene una introducción animada con música, video e imágenes característicos de las regiones escogidas; la presentación de los personajes y la invitación a seguir una aventura musical con imágenes animadas de fondo y escenarios que se encontrarán en el

recorrido; la ubicación ilustrada de las regiones (pacífico, Caribe, andina, Orinoquia y amazonia) en el mapa político de Colombia, señalando la ubicación donde se practica la música tradicional según la cartografía de prácticas musicales en Colombia.; luego permitirá al niño escoger el personaje (Juan y Camila) con el cual quiere hacer el recorrido y jugar; por último el personaje dará inicio al recorrido.

- Juego inicial: vincula a los niños en la historia y los ubica en un contexto geográfico con la ayuda de los personajes que invitan a jugar armando un rompecabezas del mapa de Colombia y luego a explorarlo.
- Cinco regiones: estas serán presentadas por medio de un mapa de navegación (mapa político de Colombia) con la ubicación específica del origen donde se practican las músicas tradicionales, el cual será explicado por un personaje que le mostrará al niño los logros y metas por alcanzar: misiones completadas (juegos), regiones visitadas y puntos obtenidos; todo ambientado con imágenes animadas de los paisajes y animales de las regiones.
- Una vez el niño escoja la región a la que desea ir, ingresará a una presentación de lo característico de la región, datos como fauna, flora y otras, narrado por el personaje con su vestido típico; también tendrán opciones para entrar a: una pantalla donde se encuentran fotos y comentarios de los animales característicos de la región; los trajes típicos que serán expuestos y explicados por medio de videos, ilustrando las danzas de los ritmos correspondientes; la música tradicional (joropo, currulao, porro, bambuco sureño y pasillo) con sus instrumentos será la siguiente opción presentada por medio de videos de conjuntos instrumentales típicos tocando y la posibilidad de

explorar seleccionando los instrumentos para que suenen e interpreten la música.

- Juegos de las regiones: cada región tiene asignado uno o dos juegos, en total 8, que tendrán su debida ambientación, contexto y situaciones que llevara al niño a aprender sobre la música e instrumentos característicos y desarrollar habilidades auditivas y visuales, mientras juega ayudando a los personajes en las aventuras y retos propuestos y mejorar sus records (tiempo y puntos). Es importante mencionar que antes de comenzar el juego habrá una explicación de cómo jugar y las herramientas (mouse o teclado) a utilizar, los retos y restricciones en tiempo y puntos.
- Juegos libres: son dos juegos que contienen la música y los escenarios de las 5 regiones, es una especie de resumen de todo lo que se presento anteriormente para verificar si se ha asimilado lo aprendido y lo más importante es que se dará libertad al niño para que utilice su creatividad al componer, en juegos como: paisaje sonoro, donde el niño creará libremente un paisaje incorporando los sonidos de los animales, la naturaleza e instrumentos correspondientes de la región que escojan; crea tu composición es otro juego donde el niño escogerá la música tradicional que quiere componer, una vez escogido aparecerán dos cuadros que contienen cinco líneas o canales, cada una con el color e instrumento asignado, el cuadro inferior almacena la pieza musical tradicional seccionada en semifrases o motivos numerados (1,2,3,4,5 etc.) de donde el niño tendrá la opción de escoger libremente el número e ir añadiéndolas en el cuadro superior y en el canal según el color e instrumento que corresponda hasta ir completando frases, secciones musicales y toda la forma de la pieza.

- Fin y ciclo: los personajes animan al niño con palabras alentadoras por el esfuerzo e interés de aprender jugando y recorriendo cada región, también le muestran los records alcanzados y les invitan a volver a entrar en la aventura y tomar diferentes opciones del recorrido. Ver anexo 1 (secuencia y concepto general de la multimedia).

3. Evaluación y análisis de juegos referentes

Previo a la definición conceptual y gráfica de los juegos que se incluirán en el material se hizo una evaluación de juegos destacados en su diseño gráfico e interactividad, y como conclusión se determinó que:

- Debe haber coherencia entre el diseño gráfico y el concepto del juego (título, historia, etc.).
- Un orden en la presentación de los juegos (título - como jugar-juego - fin/resultados).
- Una historia o hilo conductor que cautive y vincule al niño.
- Personajes animados que presenten un reto a superar y motiven a mejorar.
- Opciones que den la libertad y el poder al niño para elegir personajes, pausar, iniciar o salir.
- Información y reglas antes del inicio del juego para dar a conocer los recursos con que se cuenta y los objetivos a alcanzar, así como también al final mostrar la calificación obtenida y el resumen del juego que motivan a lograr los retos propuestos.
- La ambientación y la música como elementos para contextualizar y mantener la coherencia del concepto gráfico del juego.
- Textos de un tamaño grande para mantener la atención del niño durante el juego. ver anexo 1 (Evaluación y análisis de juegos referentes).

4. Desarrollo del concepto individual de cada juego

Ya definidas las habilidades auditivas y visuales con sus correspondientes juegos, pasamos a éste punto para definir el concepto partiendo de unos objetivos y contextualización de los juegos con sus debidas reglas.

REGION CARIBE

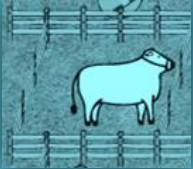
Actividad/Objetivo: Memoria auditiva y visual.

JUEGOS	OBJETIVO	CONTEXTO	RESTRICCIONES
JUEGO 1: Seguir la secuencia Nombre del juego: “Rescatando a Luis” 	El objetivo del juego es rescatar a Luis	El niño es introducido en una situación por un personaje (Juan o Camila) que requiere ayuda para rescatar a su amigo (un burro llamado Luis), para lograrlo el niño debe seguir y recordar secuencias (cinco) de instrumentos, que a medida que avanzan va aumentando la complejidad.	Tiempo dado para completar satisfactoriamente el juego y los errores que haya cometido el niño en el transcurso de la secuencia.
JUEGO 2: Ordenar los instrumentos Nombre del juego: “Las gaviotas a la función” 	Ayudar a las gaviotas a tener los instrumentos para ir a la función.	En este juego el niño debe ayudar al personaje a recuperar los instrumentos que han perdido las gaviotas, recordando que instrumentos (sonido e imagen) tenía cada una y seleccionándolos en el momento en que pasen las gaviotas por medio de unos botones ubicados en la parte inferior de la pantalla.	Tiempo correspondiente al juego y selección incorrecta de instrumentos.

Cuadro 12. Juegos de la Región Caribe

REGION ORINOQUIA

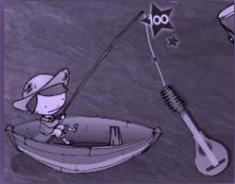
Actividad/Objetivo: Discriminación Auditiva

JUEGOS	OBJETIVO	CONTEXTO	RESTRICCIONES
JUEGO 1: Reconocer y señalar diferencias Nombre del juego: "Carga en exceso" 	El objetivo del juego es ayudar a alivianar la carga (instrumentos) de los caballos.	En este juego la situación permite al niño poder reconocer y señalar los instrumentos (forma y timbre) que no pertenezcan a la música de la región, cada vez que pase un llanero cargado de instrumentos el niño deberá hacer clic con el mouse en el que es diferente (sonara y desaparecerá) premiándolo con puntos.	Tiempo determinado para jugar y selección incorrecta de instrumentos.
JUEGO 2: Reconocer y señalar similitudes Nombre del juego: "Alimenta al ganado" 	Ayudar a los Cebúes a salir de sus corrales para que vaya a comer.	El niño reconocerá y señalará los instrumentos similares, por medio de un cuadro que contiene imágenes de ganado que esconden instrumentos, descubriéndolos y organizándolos en parejas iguales según su forma y timbre.	Este juego solo tendrá restricción en cuanto el tiempo dado para completar todas las parejas iguales.

Cuadro 13. Juegos de la Región Orinoquia.

REGION PACÍFICA

Actividad/objetivo: Asociación auditiva.

JUEGOS	OBJETIVO	CONTEXTO	RESTRICCIONES
JUEGO 1: Escuchar y relacionar con imágenes Nombre del juego: “Sacude las palmeras” 	El objetivo del juego es descubrir los instrumentos que están atrapados en las palmeras	Debido a una ventisca los instrumentos quedaron en lo alto de las palmeras, el niño sin poder ver los instrumentos, solo escuchándolos (sacudiendo las palmeras) tendrá que relacionar y seleccionar el instrumento que ha sonado utilizando los círculos de la parte inferior de la pantalla.	Tiempo determinado para jugar y selección incorrecta de instrumentos.
JUEGO 2: Identificar y clasificar sonidos Nombre del juego: “El naufragio sonoro” 	El objetivo del juego es atrapar los instrumentos que no corresponden a la música de la región.	El personaje relata una leyenda que dice: “que el río traía los sonidos musicales del pacífico”; el niño deberá identificar y clasificar los sonidos de los instrumentos típicos de la región y eliminar aquellos instrumentos que son ajenos a ella y que perturba la melodía traída por el río (mientras el niño juega escuchará un currulao).	Tiempo determinado para jugar y selección incorrecta de instrumentos.

Cuadro 14. Juegos de la Región Pacífica.

REGION ANDINA SUR OCCIDENTE

Actividad/Objetivo: Localizar y relacionar

JUEGOS	OBJETIVO	CONTEXTO	RESTRICCIONES
JUEGO 1: Seleccionar la imagen que corresponde al sonido Nombre del juego: “El rescate de los instrumentos” 	El objetivo del juego es ayudar a los músicos a recuperar sus instrumentos.	El niño escuchará los instrumentos uno a la vez, interpretando las melodías y ritmos de un bambuco sureño tocada por unos músicos, luego el deberá reconocer y relacionar estos sonidos con las imágenes de los instrumentos en el pico de cada montaña, que se escogerán arrastrando el instrumento correspondiente por medio de un cóndor hacia el músico.	Tiempo determinado para jugar y selección incorrecta de instrumentos.

Cuadro 15. Juegos de la Región Sur Occident

REGION ANDINA CENTRO SUR/NOR-OCCIDENTE

Actividad/objetivo: Localizar y relacionar

JUEGOS	OBJETIVO	CONTEXTO	RESTRICCIONES
JUEGO 1: Escuchar y encontrar la ubicación del sonido. Nombre del juego: “Adivina quien suena” 	El objetivo del juego es devolver a los músicos sus instrumentos adecuados.	El niño en este juego deberá reconocer figuras (siluetas) de los 3 músicos y el timbre de sus instrumentos, luego relacionarlos y entregar el instrumento al músico correspondiente.	Tiempo determinado para jugar y selección incorrecta de instrumentos.

Cuadro 16. Juegos Región Andina Centro Sur/Nor-occidente

JUEGOS LIBRES (TODAS LAS REGIONES)

Actividad/objetivo: Combinación

JUEGOS	OBJETIVO	CONTEXTO	RESTRICCIONES
JUEGO 1: Crea un paisaje sonoro Nombre del juego: “Paisaje sonoro” 	El objetivo del juego es crear con todos los elementos posibles un paisaje sonoro.	El niño tendrá la libertad de crear un paisaje visual y sonoro de cada una de las regiones, se seleccionará una de ellas por medio de unos botones y luego podrá seleccionar sonidos y figuras de animales, naturaleza e instrumentos.	No tiene ningún tipo de restricciones.

JUEGO 2: Crear una composición Nombre del juego: “Crea tu composición” 	El objetivo es crear con los instrumentos musicales y sus variados fragmentos combinaciones sonoras.	Primero se selecciona una de las músicas tradicionales que dará la pauta de los instrumentos, luego el niño tendrá la posibilidad de escoger los fragmentos musicales de instrumentos que deseen, los cuales puede repetirlos y combinarlos y así armar su propia composición.	No tiene ningún tipo de restricciones.
---	---	---	---

Cuadro 17. Juegos libres.

5. Elementos gráficos de cada juego

En el diseño de cada uno de los gráficos e ilustraciones involucradas en el material, se determinó que se debía priorizar los juegos, ya que estos son los elementos didácticos que se establecieron para incluir en el material multimedia y se plantearon como objetivo del trabajo de grado. Cada ilustración es un pantallazo de un juego en acción. *Anexo 2.*

Personajes:

Juan y Camila son dos niños que viven en Colombia y quiere recorrerla para conocer las regiones con sus paisajes y la música tradicional, ellos serán los guías del recorrido, explicarán a los niños como movilizarse por todo el material y los invitarán a jugar y aprender. Estos personajes tienen un singular amigo que se llama Luis el cual es un burrito que acompañará a Juan o Camila y conectará algunas secciones del recorrido.

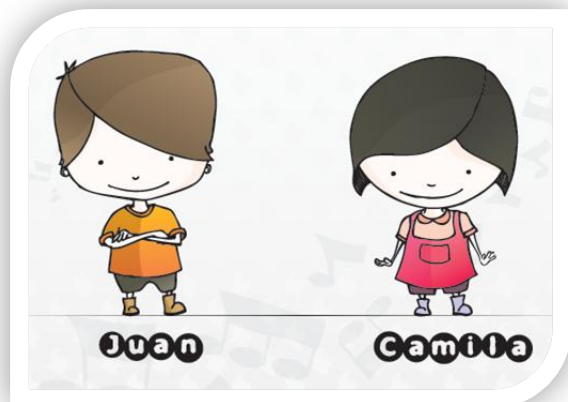


Figura 4. Juan y Camila



Figura 5. Luis

CONCLUSIONES

La investigación se dedico a analizar y determinar la forma didáctica de alcanzar el objetivo de acercar a los niños de 4 a 7 años a la música colombiana, específicamente a los cinco ritmos propuestos de las regiones seleccionadas, empleando el diseño de un material multimedia interactivo. Esto se consiguió recopilando y analizando materiales multimedia existente en la educación musical infantil, determinando los elementos didácticos como las actividades y juegos que desarrollen las habilidades perceptivas: visuales y auditivas y estableciendo un concepto y diseño grafico.

En el análisis de los materiales se pudo definir y concretar los recursos didácticos y de diseño que en su mayoría alcanzaban la interacción propuesta pero no lograban tener un hilo conductor que vinculara y guiara al usuario (niños) dentro del contenido, también se pudo ver que son pocos los recursos multimedia dirigidos a la estimulación musical de los niños y especialmente hacia la música tradicional; se logra resaltar que algunos desarrollaban las habilidades perceptivas auditivas y visuales en las actividades y juegos propuestos, esto adquirió importancia en la investigación y se empleó para lograr motivación, diversión e interés en los niños; el tema de la percepción se indagó, llegando a la conclusión de cuales habilidades auditivas y visuales se iban a desarrollar (discriminación auditiva/visual, memoria auditiva/visual, asociación auditiva, localización y relación y por ultimo combinación); cada una de ellas lograran ser estimuladas con la ayuda de juegos, por ejemplo ordenar los sonidos, reconocer y señalar diferencias, crear tus composiciones e identificar y clasificar los sonidos, entre otros.

En el diseño se incluyeron puntos importantes como:

- definir los ritmos tradicionales enmarcados en su determinada región, los cuales fueron escogidos a partir de la cartografía de las prácticas musicales en Colombia, sitio web promovido por el centro de documentación nacional, ministerio de cultura y plan nacional de música para la convivencia, este medio fue relevante en la investigación ya que permite conocer la música tradicional en cuanto a la condición histórica de actualidad y movilidad y registradas en prácticas musicales que se delimitan según el marco geográfico, el formato instrumental de las agrupaciones o el ámbito en el que se producen; es un gran banco de música que colaboro a determinar los ritmos propuestos y tener en cuenta que es importante que los niños identifiquen y ubique cada música en su correspondiente región, por tal razón se definió que debería incluirse un mapa dentro de los gráficos.
- Se debe resaltar la importancia de la retroalimentación que se tuvo con otras disciplinas como el diseño grafico, que nutrieron el proyecto encaminándolo a un concepto concreto y a una estética aspirada. El proceso de diseño se planteó de forma organizada por medio de una metodología que ayudo a arrojar el concepto y las ilustraciones del material, en el transcurso de ella se tuvo en cuenta que la información que se determino en los capítulos anteriores, específicamente de la música tradicional escogida, debería ser lo más clara posible en cuanto a ubicación y presentación de la misma, ya que se necesitaba un diseño que ayudara a asimilar dicho tema, por eso se estableció que tendría que ir un mapa político de Colombia ya que su división es mucho mas organizada y conocido, a la vez se utilizo la señalización de donde se originan y practican los ritmos escogidos según la cartografía de prácticas musicales de Colombia, pero como limitante si

se noto que la especificación que aborda la cartografía de ubicar la música en el norte, sur, occidente y oriente de la región era complicado para una fácil asimilación en los niños. También se observo que una vez se ejecute el material se necesitara la compañía de un adulto en la exploración y recorrido especialmente en los niños de 4 o 5 años.

Este proceso investigativo y de diseño dio como resultado un planteamiento conceptual de un material multimedia interactivo y didáctico con sus gráficos ilustrativos, el cual a futuro se pretende que tenga una etapa operacional y funcional, aspirando que sea utilizado por instituciones de educación infantil.

GLOSARIO

- **ACTIVIDAD:** contenido didáctico que incluye juegos y está determinada por las habilidades auditivas y visuales. Desde el punto de vista del diseño se define como un objetivo a alcanzar.
- **ANIMADO:** (animación) término usado para determinar que una imagen o grafico se le da la sensación de movimiento.
- **CANALES:** unidad donde se almacena los registros sonoros de instrumentos.
- **ESTIMULAR:** animar o incitar al aprendizaje.
- **GESTALT:** Término alemán que traduce forma.
- **HABILIDAD:** capacidad o destreza en una acción específica.
- **HILO CONDUCTOR:** continuidad de una narración o historia que enlaza partes diferentes unas con otras y forma una homogeneidad.
- **ILUSTRACIÓN:** dibujo o imagen.
- **INTERACTIVIDAD:** es la posibilidad de relación y respuesta mutua entre el usuario y el medio.
- **MULTIMEDIA:** es un producto o soporte comunicativo que combina elementos textuales, de artes graficas, sonido, animación y video con información interactiva.

- PANTALLAZO: registro de una imagen en acción que contiene elementos gráficos de los juegos.
- PERCEPCIÓN: adquisición de información y vivencias o experiencias mediante los sentidos originadas por un medio externo.
- SECUENCIA: sucesión ordenada de planos o escenas que integra una descripción específica del contenido.
- SITUACIÓN: contexto que abarca un momento y un espacio de diferentes acciones.
- TÍPICO: característico o representativo de un territorio.

BIBLIOGRAFIA

- AUMONT, Jacques. L'image. Paris: Editions Nathan, 1990.
Traducción: López Ruiz, Antonio. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
S.A.1992. p.23. ISBN: 978-84-750-9744-2.
- ARANDA RENDRUELLO, Rosalía E, Coord. Educación especial.
Madrid: Editorial Pearson Educación, S.A., 2002. ISBN 10: 84-205-
3548-6.
- CABERO, Julio y GISBERT CERVERA, Mercé. La formación en
Internet: guía para el diseño de materiales didácticos. España:
editorial MAD, S.L. ISBN: 84-665-2054-6.
- CARRASCO, Jose Bernardo. Una didáctica para hoy. Cómo enseñar
mejor, Alcalá, España: Ediciones RIALP, S.A., 2004. 201 p. ISBN: 84-
321-3509-7.
- BARTOLOME PINA, Margarita y CABRERA RODRIGUEZ, Flor A.
Identidad. España: editorial Narcea, S.A. de ediciones, 2002. 34 p.
ISBN: 84-277-1388-6.
- CASTILLO, Luis Carlos. Etnicidad y Nación: El desafío de la
diversidad en Colombia. Cali: Universidad Del Valle, 2007. ISBN: 978-
958-44-1216-4.
- CASTELLS, Manuel. The information age: economy, society and
culture. The power of identity, Massachusetts: Blackwell publishers
inc., 1997. V.2, Traducido por Martínez Gimeno, Carmen. Argentina:
Siglo Veintiuno Argentina Editores, 2005. 28 p. ISBN: 968-23-2169-7.

- CATALÁ DOMÉNECH, Josep M. La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales. Barcelona: Editorial UOC. Ed. 1ra en castellano, Noviembre 2008. ISBN: 978-84-9788-776-2.
- CHILE. MINISTERIO DE EDUCACION. ENLACES CENTRO DE EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA DE CHILE. Recursos Educativos Digitales. Chile: el Ministerio.
Disponible en: <http://portal.enlaces.cl/?t=44&i=2&cc=1273&tm=2>
(Consultada el 12 de Octubre del 2009).
- BAYO MARGALEF, Jose. Percepción, Desarrollo Cognitivo y Artes Visuales. España: Editorial Anthoropos. Promat, S.Coop. Ltda. Ed. 1ra, diciembre 1987. ISBN: 84-7658-047-9.
- BELTRAN LLERA, Jose y BUENO ALVAREZ, Jose Antonio. Psicología de la Educación. Barcelona: Editorial Boixareu Universitaria, 1995. p.396. ISBN: 84-267-1033-6.
- BOLAÑOS BOLAÑOS, Guillermo. Educación por medio del movimiento y expresión corporal. Costa Rica: Editorial Universitaria Estatal a Distancia, 2006. ISBN: 9977-64-277-X.
- CARRASCO, Jose Bernardo. Una didáctica para hoy. Como enseñar mejor. Madrid: Editorial Ediciones Rialp, S.A. 2004. ISBN: 84-321-3509-7.
- COLOMBIA: MINISTERIO DE CULTURA; CENTRO DE DOCUMENTACIÓN MUSICAL Y BIBLIOTECA NACIONAL DE COLOMBIA. Cartografía de Practicas Musicales en Colombia: Una visión desde el Plan Nacional de Música. Colombia: el Ministerio, Junio, 2007.

Disponible en:

<http://www.mincultura.gov.co/eContent/home.asp/tools/marco.php?idcategoria=17723>

(Consultada en agosto 2009)

- COLOMBIA: MINISTERIO DE COMUNICACIONES, Plan Nacional de Tecnología de la Información y las Comunicaciones. Bogotá, D. C: el Ministerio, mayo 2008. p 42-45.

Disponible en: <http://www.fps.gov.co/downloads/programatics.pdf>

(Consultado el 11 de octubre del 2009)

- COLOMBIA: MINISTERIO DE CULTURA, Plan Nacional de Músicas para la Convivencia. Bogotá, D.C: el Ministerio, 2002-2010.

- COLOMBIA: MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Colombia aprende red del conocimiento. Colombia: el Ministerio.

Disponible en:

<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/channel.html>

(Consultado en octubre 2009)

- CONDE CAVEDA, Jose Luis; MARTIN MORENO, Carmen y VICIANA GAROFANO, Virginia. Canciones Motrices. Metodología para el desarrollo de las habilidades. Colección Educación Física en...reforma. España: Editorial INDE Publicaciones. Ed. 3ra, 2004. ISBN: 84-87330-57-6.

- DIAZ ALCARAZ, Francisco. Didáctica y currículo: un enfoque constructivista. España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2002. p53. ISBN: 84-8427-160-9.

- DIAZ LUCEA, Jordi. La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas. Colección La Educación Física

en...reforma. España: Inde Publicaciones. Ed1ra. 1999. ISBN: 84-87330-99-1.

- SITIO OFICIAL DE DISNEY LATINO. La gran aventura de Woody. Estados Unidos: The Walt Disney Company.
Disponible en: <http://home.disneylatino.com/games/html/?id=253515>
(Consultado Diciembre 2010).
- SITIO OFICIAL DE DISNEY LATINO. Lilo y y Stitch 623 pelotas. Estados Unidos: The Walt Disney Company.
Disponible en: <http://home.disneylatino.com/games/html/?id=248769>
(Consultado Diciembre 2010).
- SITIO OFICIAL DE DISNEY LATINO. Stitch Baseball galáctico. Estados Unidos: The Walt Disney Company.
Disponible en: <http://home.disneylatino.com/games/html/?id=248255>
(Consultado Diciembre 2010).
- DR. MARQUÉS GRAELLS, Pere. Entornos Formativos Multimedia: Elementos, Plantillas de evaluación/criterios de calidad. España: Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB, 12 enero, 2009.
Disponible en: <http://www.pangea.org/peremarques/calidad.htm#inicio>
(Consultada el 12 de octubre de 2009).
- EDUCAREX. Contenidos educativos digitales. España: Junta de Extremadura, Consejería de Educación. Disponible en: <http://conteni2.educarex.es/>
(Consultado Octubre 2009)
- EDUCAR, Portal Educativo del Estado argentino, Ciudad de Buenos Aires, Argentina: Educ.ar S.E.

Disponible en:

<http://www.educ.ar/educar/site/educar/Rompeorejias.html?uri=urn:kbee:c22c0bc0-bf8e-11dc-9345-00163e000038&page-uri=urn:kbee:ff9221c0-13a9-11dc-b8c4-0013d43e5fae>

(Consultado el 12 de octubre del 2009)

- ESCORIZA NIETO, Jose. Conocimiento Psicológico y Conceptualización de las dificultades de aprendizaje. Barcelona: Ediciones de la Universidad de Barcelona, 1998. p.65. ISBN: 84-8338-028-5.
- ESPAÑA: MINISTERIO DE EDUCACION. INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y SUBDIRECCIÓN GENERAL DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL. Red Iberoamericana de Tic y Educación (RIATE). España: el Ministerio.
- FONOTECA NACIONAL. Exploradores Sonoros Multimedia. México, DF.: Consejo Nacional para la Cultura y el Arte, Fonoteca Nacional, 2008 Disponible en:
<http://www.conaculta.gob.mx/multimedia/Exploradores/> (consultado Mayo del 2010)
- GALEANO, Eduardo. Conferencia, Primer Foro Social Mundial, Enero 2001.
Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=IMmgPqP-VHw>
(Consultado noviembre 2010).
- GARCÍA, Alfonso Y LLULL Josué. El juego infantil y su metodología. España: Editorial Editex, 2009. ISBN: 978-84-9771-303-0.

- GARCÍA, Alonso. Aplicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación. España: Secretaria General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, Ministerio de Educación y Ciencia, 2005. ISBN 84-369-4155-1.
- GEERTZ, Clifford. The Interpretation of Cultures. Nueva York: Basic Books, Inc., 1973. Traducida por L. Bixio, Alberto. Barcelona: Gedisa editorial, S.A., 1995. 88, 133 p. ISBN: 84-7432-090-9.
- GONZÁLEZ ARRABAL, Eulogio. Introducción temprana a las TIC: estrategias para educar en un uso. España: Secretaria General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, Ministerio de Educación y Ciencia, 2005. ISBN: 978-84-369-4445-7.
- GOTZENS BUSQUETS, Antonia María y COSIALLS Silvia Marro. Prueba de valoración de la percepción auditiva: Explorando los sonidos y el lenguaje. Barcelona: Masson, S.A., 2001. p.9. ISBN: 84-458-0842-7.
- GRUPO GESFOMEDIA. Educapeques. España: Grupo Gesfomedia, 2007.
Disponible en: <http://www.educapeques.com/grupo-gesfomedia-combina-juegos-educativos-con-nuevas-tecnologias>
(Consultada en agosto 2009)
- GUTIERREZ Martin, Alfonso. Educación multimedia y nuevas tecnologías. Madrid, España: Ediciones de la Torre, Junio, 1997. 27 p. IBSN: 84-7960-184-1.
- LONDOÑO Fernández, María Eugenia. Y la memoria se hizo música. Legado Del Saber Contribuciones de la Universidad de Antioquia al

conocimiento, Medellín, Colombia: Universidad de Antioquia, Agosto, 2002. ISBN: 958-655-596-8.

- LYNCH, Sergio. Los grandes compositores (software interactivo dirigido a niños que cursan 1°, 2° y 3° año de educación básica primaria) Cali, 2008. Trabajo de grado (Licenciatura de Música), Universidad del Valle. Facultad de Artes Integradas.
- MEDIA, Claudia. Método introductorio a la flauta traversa. Cali, 1998. Trabajo de grado (Licenciatura en Música). Universidad del Valle. Facultad de Artes Integradas.
- MORRISON, George S. Educación Infantil, 9ed. España: Pearson Educación, S.A., 2005, 90 p. ISBN: 84-205-3909-1.
- MOYA GUIJARRO, Arsenio Jesús y HARRIS, Christine. La enseñanza de la lengua extranjera en la educación infantil. 1ed .España: Universidad de Castilla- La Mancha, 2003. ISBN: 84-8427-242-7. Disponible en: <http://www.riate.org/index.php> (Consultado el 11 de octubre del 2009)
- MÚSICA EDUCA, Asociación cultural sin ánimo de lucro Juventudes Musicales de Alcalá de Henares, Madrid, España. Disponible en: <http://www.musicaenalcala.com/images/stories/juegos/presentacion.swf> (Consultada en agosto del 2009)
- NEISSER, Ulric. Cognitive Spychology. N.Y.EUA: Meredith Publishing Company. Ed. 1ra ingles, 1967. Traducida: México: Editorial Trillas, S.A.

- ORISINAL. Hydrophobia: eh Little frog who can't swim. Estados Unidos: Orisinal.
Disponible en: <http://www.ferryhalim.com/orisinal/g2/frog.htm>
(Consultado en Diciembre 2010)

- ORISINAL. Float. Estados Unidos: Orisinal.
Disponible en: <http://www.ferryhalim.com/orisinal/g3/floats.htm>
(Consultado en diciembre 2010)

- ORGANIZACIÓN DE ESTADOS IBEROAMERICANOS PARA LA EDUCACIÓN. XI Conferencia Iberoamericana de Ministras, Ministros y Altos Responsables de la Infancia y Adolescencia. Declaración de Lisboa. Portugal: organización de estados iberoamericanos para la educación, 19 de Junio, 2009.
Disponible en: <http://www.oei.es/DCLRMSINF09-E.pdf>
(Consultado el 12 de octubre del 2009)

- PARCERISA, Artur, Didáctica en la Educación Social. Enseñar y Aprender Fuera de la Escuela. 5ed. Barcelona: Editorial Grao, de IRIF, S.L, Enero, 2006. 45-46 p. ISBN: 978-84-7827-207-5.

- PERE MARQUÉS: Diseño y evaluación de programas educativos. España: Universidad Autónoma de Barcelona.
Disponible en. <http://www.xtec.es/~pmarques/edusoft.htm>
(Consultado en mayo 2010)

- PERINAT, Adolfo. Psicología del desarrollo. Un enfoque sistémico. Barcelona: Editorial UOC. Ed. 3ra. 2007. ISBN: 978-84-9788-5782.

- PIAGET, Jean y INHELDER, Barbel. Psicología del niño. Madrid: Ediciones Morata, S.L. Ed. 7ma. 2007. ISBN: 978-84-7112-103-5.

- PIPOCLUB JUEGOS EDUCATIVOS. España: Cibal Multimedia, S.L., 1996-2009.
Disponible en: <http://www.pipoclub.com/espanol/guias/musica.pdf>
(Consultado el 12 de octubre del 2009)

- PIÉRON, Henri. Vocabulario de Psicología. España: Ediciones Akal, S.A, 1993. ISBN: 84-460-0238-8.

- PLANETNEMO JUNIOR, Paris, Francia: compañía Planet Nemo Ltd., 2001.
Disponible en ingles: <http://www.planetnemo.com/uk/visitors/index.html>
Disponible en español:
<http://www.planetnemo.com/espagnol/home.htm>
(Consultado el 12 de octubre)

- SCIACCA Guiseppe Maria. Il fanciullo e il folklore. Bologna: Edizioni Guiseppe Malipiero, 1957. Traducida por Nervi, Ricardo. Eduva, Argentina: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1965. p. 37

- SEGOVIA GARCIA, Nuria. Aplicación de las TIC a la docencia. Uso práctico de las NNTT en el proceso de enseñanza –aprendizaje. 1ed. España: ideas propia editorial, 2006. ISBN 84-96578-09-7.

- SOUSA, David A. Como Aprende el Cerebro. Estados Unidos: Editorial Corwin Press. Ed 2da.

- TELLO DÍAZ MAROTO, Inmaculada. Formación a través de Internet. Evaluación de la calidad. España: Editorial UOC. Mayo, 2009. ISBN: 978-84-9788-814-1.

- URUGUAY. MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA. DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, Concurso de Recursos Educativos Digitales, Enlazos. Uruguay: el Ministerio, 2009.

Disponible en: <http://www.edu.mec.gub.uy/redig/objetivos.html>

(Consultado 11 de octubre del 2009)

- VALIÑO, Gabriela. Juego y Desarrollo Cognitivo. La relación Juego y Escuela: Aportes teóricos para su comprensión y promoción. Buenos Aires, Argentina. Enero, 2006. Disponible en:
<http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/2006/01/la-relacin-juego-y-escuela-aportes.html>
(consultado en octubre del 2010)
- ZONACLIC. Actividades de música para primaria y ESO. España: Departamento de Educación de la Generalitat de Cataluña. Disponible en: http://clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=1373
(Consultado en Mayo 2010)
- ZULETA JARAMILLO, Alejandro. El método Kodaly en Colombia. Bogotá D.C: Editorial Pontificia Universidad Javeriana. Ed. 1ra, Abril de 2008. ISBN: 978-958-716-078-9.
- NEISSER, Ulric. Cognitive Psychology. Nueva York. EUA: Meredith Publishing Company. 1 ed ingles. 1967. Traducción en español, México: Editorial Trillas S.A. 1ed español, Mayo 1976.
- WOOLFOLK, Anita E. Educational Psychology. 9ed. Traducida por Pineda Ayala, Leticia Esther. México: Pearson Educación, S.A., 2006. 53 p. ISBN: 97-0260-715-9.

ANEXOS

una gran aventura por COLOMBIA



Borqueo Metodológico para el Diseño y
Construcción del Concepto de Multimedia

- 1 Definir los Objetivos de la Multimedia.
- 2 Concretar las Secuencias y Definir el Concepto General de la Multimedia.
- 3 Evaluar y Analizar juegos referentes.
- 4 Definir los juegos para cada una de las habilidades a desarrollar.
(Ver Cap. 2, Elementos Didáticos que Desarrollan las Habilidades Perceptivas).
- 5 Desarrollo de Concepto individual de cada Juego.
- 6 Generar los elementos gráficos involucrados en cada Juego.

1 Objetivos de la Multimedia

1a Insumos, Medios y Objetivos



1b Qué se requiere?

**crear interés
generar expectativa
motivar al reto
producir emoción**

— **LOGRAR UN VÍNCULO** —

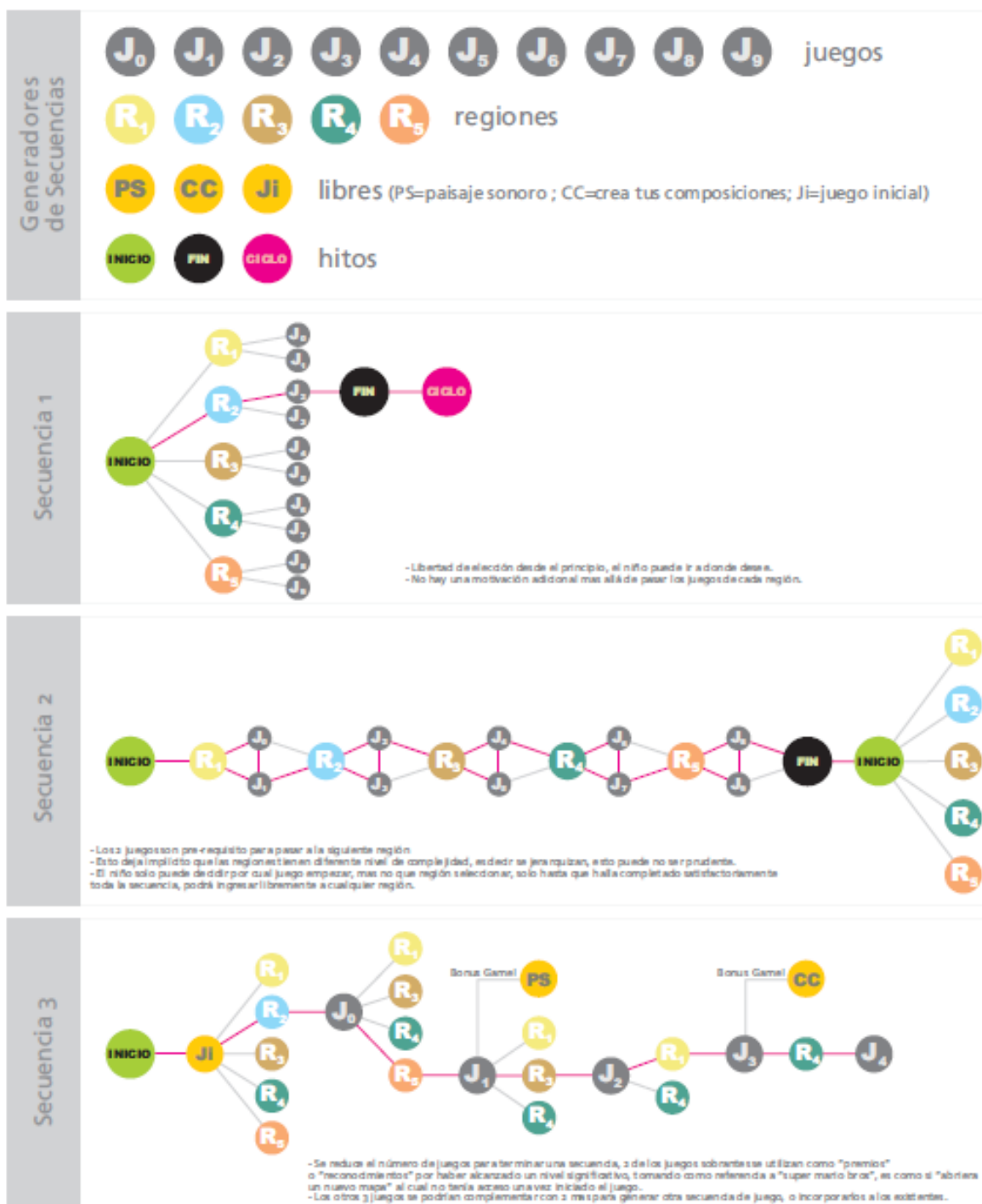
estimular para sensibilizar



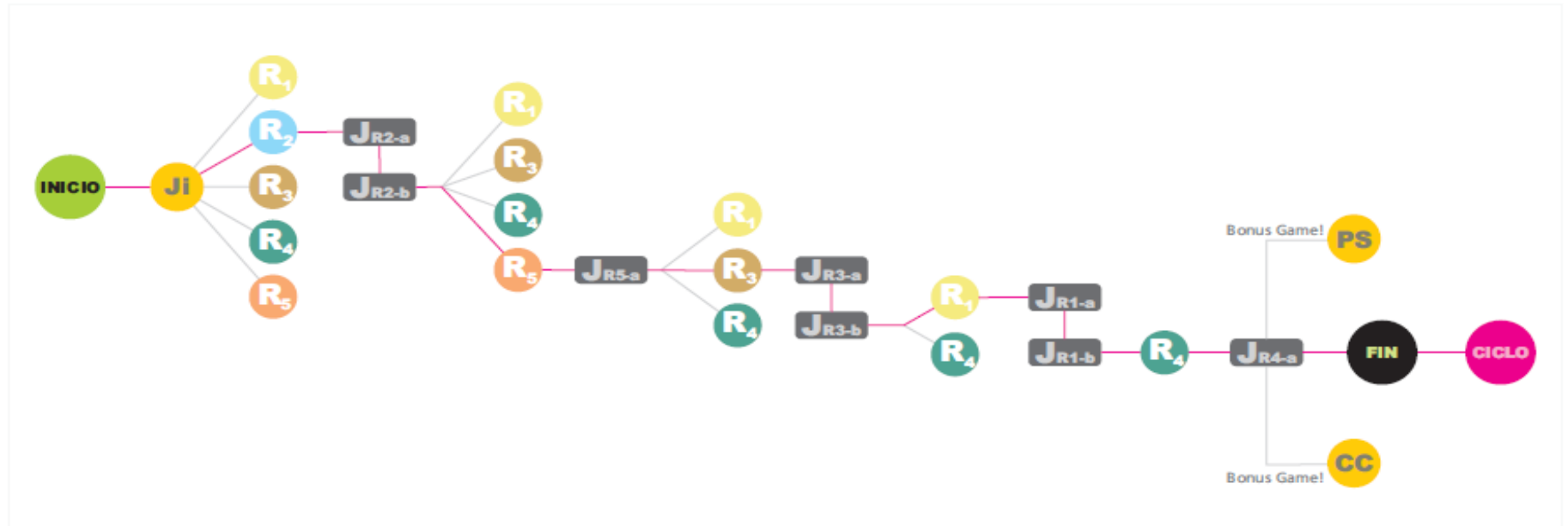
Boletín Metodológico para el Diseño y Construcción del Concepto de Multimedia

2 Secuencias y Concepto General de la Multimedia.

2_a Alternativas e incidencias posibles secuencias



SECUENCIA FINAL PARA LA MULTIMEDIA



2_b Hilo conductor, historias y situaciones.

¡UNA GRAN AVENTURA POR COLOMBIA!

0. **INTRO** animado de la multimedia, música, videos e imágenes serán los protagonistas.
1. **PRESENTACIÓN:** Hola mi nombre es Juan, y el es Luis, como ves mi amigo Luis es un burro, y siempre me acompaña a donde yo quiera ir, pues disfruta tanto como yo de ir en busca de nuevas aventuras!
Mi madre siempre me ha dicho que en cada nueva aventura aprenderé cosas sorprendentes!, es por eso que hoy queremos que nos acompañes en nuestra nueva travesía, **¡UNA GRAN AVENTURA POR COLOMBIA!**, y así podremos aprender juntos sobre éste, nuestro bello país.
Debes saber que ésta no es una aventura como otras!, esta es **UNA GRAN AVENTURA DIVERTIDA Y MUSICAL**, así que esta vez serás tú quien nos invite a conocer y aprender, **¡TÚ SERÁS EL GUÍA!**
Aparecen en plano general los personajes principales de la historia, van caminando lentamente mientras hacen su presentación, entre tanto tras de ellos una animación muy sutil de los paisajes y aventuras que podrán ser abordadas durante el desarrollo y evolución del juego.
2. **UBICACIÓN- SITUACIÓN:** Colombia es un bello país en el que podemos encontrar maravillosos y muy diversos paisajes, y en el que convivimos muchas personas de variadas culturas, esta es tal vez una de nuestras principales riquezas, y lo que nos diferencia de otros países.
En la aventura de hoy queremos que nos lleves a cada una de las regiones que componen nuestro país, y así podremos aprender divirtiéndonos!
Recuerda que cada región será una aventura diferente, y podremos conocer sobre las personas, su música, los paisajes y los animales que allí habitan.
Aparecerá Juan en un primer plano junto a un tablero papelerero que contiene el mapa general de Colombia (es un mapa bonito y sencillo que insinúa grandes aventuras), en la medida que el explica, en el mapa pueden suceder cosas animadas o simplemente que llamen la atención del niño y sean coherentes con lo que se dice.
3. **UBICACIÓN:** Éste será nuestro mapa de navegación!, con el sabremos a dónde hemos llegado una vez superemos con éxito cada una de nuestras aventuras, así que vamos! y ayúdanos a descubrir todo lo que podemos aprender!
Ahora solo se escucha la voz de Juan, y solamente aparece el mapa de Colombia, esta vez mas grande, y mientras avanza la explicación de Juan, en el se van evidenciando las diferentes estaciones a modo de mapa de ruta, aparecen banderines que insinúan logros y metas por alcanzar, se podrán ver los elementos decorativos del mapa como los paisajes y animales con una curiosa animación.
4. **ELIGE PERSONAJE:** Es hora que elijas con quien quieres ir adelante en esta aventura!. Todos somos muy listos, y con tu ayuda, podremos alcanzar las metas. (este punto es opcional, puede ser reemplazado por el hecho que en cada aventura se debe jugar con un personaje diferente, se debe tener en cuenta si es necesario contemplar una amiga o hermana para selección de las niñas)
Acá aparecerán en plano general los personajes (Juan-Ana-Mascota), ellos tendrán una animación básica de gesto repetitivo, ubicando el cursor sobre cada uno de ellos podremos tener una pequeña reseña, como por ejemplo, como es su personalidad, que juegos prefieren, cual es su comida favorita -pueden involucrarse platos típicos de Colombia también, puede que los niños que lo jueguen pregunten a sus papás por esos platos típico-, etc., solo para generar un vínculo con el niño.
5. **INICIO:** Ya es Hora!, espero hayas empacado tus cosas, porque esta será una gran aventura!, y no descansaremos hasta lograrlo.
Esta será nuestra primera prueba...
INICIAN SECUENCIAS INDEPENDIENTES POR CADA JUEGO/ACTIVIDAD, con sus objetivos, reglas y demás elementos involucrados.
Habrá un cambio "brusco" en los colores y aparecerá un texto grande y llamativo que prepara para el inicio del juego..., aparecerán botones grandes para el inicio del juego.
Cada juego tendrá su estética, dinámica y elementos individuales.

Caso de Análisis: Web Disney
Juego: La Gran Aventura de Woody



Se presenta un reto para el personaje



3 Evaluación y Análisis de Juegos referentes

Caso de Análisis: Web Disney
Juego: Lilo y Stitch



Título del juego congruente con la imagen y Diseño Gráfico

De inmediato aparece una referencia a la historia o hilo conductor, haciendo especial énfasis en la necesidad de ayuda por parte del niño, involucrándolo desde el principio y de repente generar un compromiso con los personajes.

Vasculo directo a las instrucciones o al juego. No hay elementos de más.

Selección de Personaje con quien Jugar

Al no poder decidir al niño, le da opciones para identificarse mejor con alguno de los personajes.



Reglas e Información básica de juego

Se informa al niño en un pantallazo previo al inicio del juego los recursos con que cuenta y los objetivos a alcanzar.



Barra de Información y Ambientación

La barra mantiene atento al niño frente a los recursos y objetivos, la ambientación y la música son elementos clave para contextualizar y mantener la coherencia del concepto gráfico del juego.



Borja y Mito del gío e para el Diseño y Construcción del Concepto de Multimedia

3 Evaluación y Análisis de Juegos referentes

Caso de Análisis: Web Disney
Juego: Lilo y Stitch



El primer pantallazo no genera una historia previa, pues dado el tipo de juego, en este caso Baseball, es en sus reglas generales es conocido por todos, ¡BATÉ LA BOIA !



Los cortíallas para parar de una pantalla a otra son igualmente importantes!!



En este juego los personajes se ven como robots para indicar el nivel de dificultad.



Otro cortíalla

Ocultación y Resumen de Juego, que motiva al niño a mejorar, competir o al menos los motiva a mejorar, además de esto se presentan pítas de los cuales se le da información previa al inicio del juego, tal vez con la intención de hacer que el niño siga jugando y consiga nuevas pítas más adelante.

Barra de Información y Ambientación



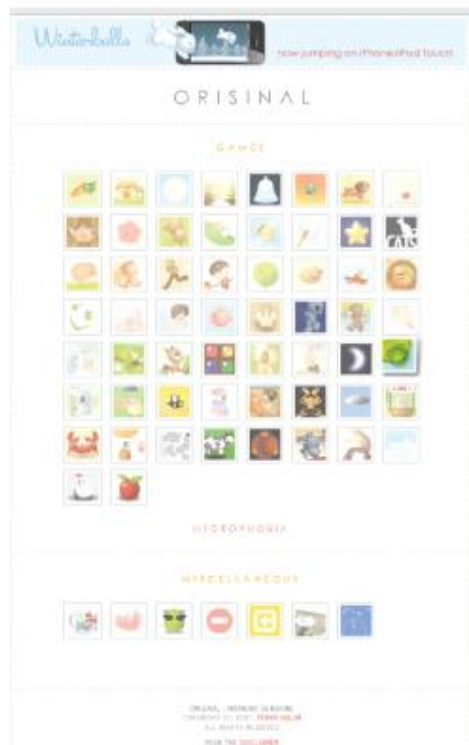
Boquejo Mito del juego para el Diseño y Organización del Concepto de Multimedia

TEXTOS GRANDES, VISIBLES Y MUY CLAROS COMO ESTOS APARECEN, ALGUNOS O JORNALES AL AÑO YLO MANTIENE SIEMPRE A COMPLETO MANTENIMIENTO DURANTE EL JUEGO.

3 Evaluación y Análisis de Juegos referentes

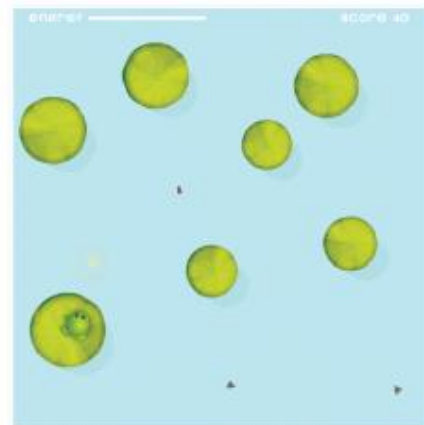
Caso de Análisis: ORIGINAL

Juego: Hydrophobia



Menú de Juegos simple, concreto y con un concepto gráfico muy claro

El título pone en evidencia el CONCEPTO DEL JUEGO, O SI SE QUIERE, LA HISTORIA QUE HAY DETRAS DE ÉL. "El Pequeño Sapo quien no puede nadar"



DE ESTA WEB ES IMPORTANTE RESALTAR:

1. la calidad y coherencia gráfica de los juegos
2. El orden en que se presentan todos los juegos
3. las instrucciones del juego son muy gráficas



Boquejo Melo deléguo para el Diseño y Construcción del Concepto de Multimedia

3 Evaluación y Análisis de Juegos referentes

Caso de Análisis: ORIGINAL

Juego: Floats



Boqueteo Metodológico para el Diseño y Construcción del Concepto de Multimedia

3 Evaluación y Análisis de Juegos referentes

Caso de Análisis: ATENEX - EDUCAREX

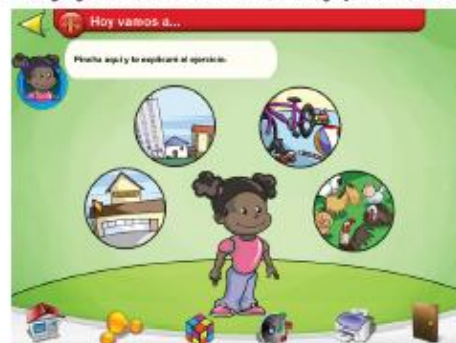
Juego: Discriminación Auditiva



No se presenta una historia, solo se da información que pretende contextualizar la actividad que se desarrollará.



El trabajo gráfico es coherente, sin embargo parece roturado.



Pareciera ser demasiado estructurado, es extremadamente repetitivo. 1-2-3-4-5-eto.... si bien otros juegos tienen reglas, no se presenta como restricciones absolutas o paros a seguir, es libre y a criterio del niño.



Esta página mantiene el concepto de evaluación, de preta escolar, tanto la parte gráfica como la información de interacción durante el juego. Tiene problemas de usabilidad e interacción, por lo se aprovechan los grandes iconos de sonido como botones, el niño debe "clickear" en un botón minúsculo. Existe mucha información que el niño debe manejar, elementos que costarían a hacer un espacio más agradable para el, podría llegar a confundirse o distraerlo.



← BOTONES DE JUEGO

← BOTONES DE NAVEGACIÓN DE LA PÁGINA

Botones botones que tienen diferentes funciones que al niño virtualmente tienen la misma jerarquía, y esta los lleva muy cerca uno de otro.... lo que puede causar error al momento de seleccionar. Por ejemplo, la parte puede hacer salir del juego al niño en vez de llevarla puerta a la pantalla correspondiente.



Borja Mejía Botoliglo para el Diseño y Construcción del Concepto de Multimedia

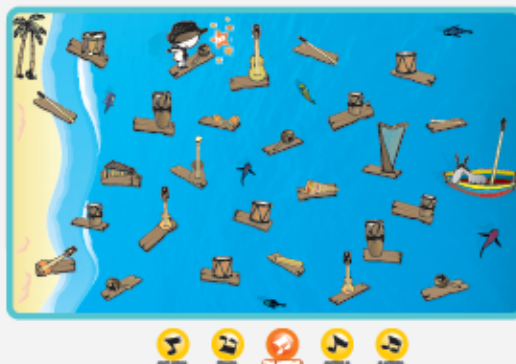
5 Desarrollo del Concepto individual de cada juego

REGIÓN CARIBE

OBJETIVO: Memoria Auditiva Visual

JUEGO 1 : Seguir la Secuencia

NOMBRE DEL JUEGO: RESCATANDO A LUIS



Objetivo del Juego: Rescatar a Luis

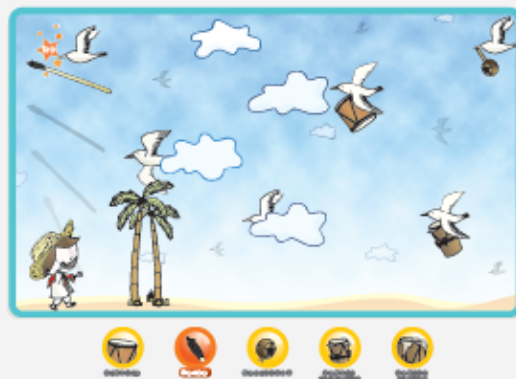
Descripción del juego: El niño debe seguir la secuencia sonora dada indicada con los botones inferiores, son 5 secuencias en 5 turnos, donde se avanzará en complejidad de acuerdo al turno, turno 1- una sonida, turno 2 - dos sonidos, turno 3 - tres sonidos, turno 4 - cuatro sonidos y turno 5 - cinco sonidos, de esta forma el juego contemplará una secuencia total de 15 sonidos.

Descripción de la situación: Juan va de paseo a una playa en el Caribe cuando de repente su amigo Luis es llevado mar adentro en una canoa. Juan deberá rescatarlo lo antes posible saltando de tabla en tabla al ritmo de la música.

Restricciones: Tiempo
Error en la secuencia

JUEGO 2 : Ordenar los Instrumentos

NOMBRE DEL JUEGO: LAS GAVIOTAS A LA FUNCIÓN



Objetivo del Juego: Ayudar a las Gaviotas a tener los instrumentos para ir a la función.

Descripción del juego: Juan debe ayudar a las gaviotas a recuperar sus instrumentos recordando que instrumento tenía cada una, seleccionándolos con los botones el instrumento en el momento adecuado.

Descripción de la situación: Juan está ansioso por asistir al tan esperado concierto de las gaviotas, cuando de repente se da cuenta que ellas están en graves aprietos perdiendo sus instrumentos en lo alto del cielo. Juan deberá ayudarlas devolviéndoles a cada una su instrumento.

Restricciones: Tiempo
Instrumentos incorrectos

5 Desarrollo del Concepto individual de cada juego

REGIÓN ORINOQUÍA OBJETIVO: Discriminación Auditiva

JUEGO 1 : Reconocer y señalar diferencias
NOMBRE DEL JUEGO: CARGA EN EXCESO



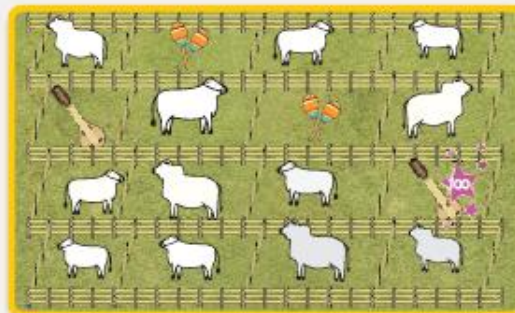
Objetivo del Juego: Ayudar a aliviar la carga de los caballos

Descripción del juego: El niño deberá reconocer las diferencias entre todos los instrumentos que los llaneros llevan en sus caballos, y seleccionar el instrumento que no corresponde a la región.

Descripción de la situación: los llaneros llevan en sus caballos algunos instrumentos, sin embargo todos llevan uno de más que no corresponde a su región, los niños deben ayudar a quitar el instrumento diferente para que puedan avanzar rápidamente.

Restricciones: Tiempo
Instrumentos incorrectos

JUEGO 2 : Reconocer y señalar similitudes
NOMBRE DEL JUEGO: ALIMENTA AL GANADO



Objetivo del Juego: Ayudar a los cebúes a salir de sus corrales para que vayan a comer

Descripción del juego: En un ejercicio de memoria visual, el niño reconocerá y señalará similitudes mientras descubre los instrumentos por pares equivalentes.

Descripción de la situación: En uno de sus viajes por el llano, Juan encuentra los corrales del ganado, y descubre que la única manera que ellos puedan salir a pastar, es encontrando los pares iguales de instrumentos que se ocultan bajo ellos.

Restricciones: Tiempo



Surquejo Metodológico para el Diseño y Construcción del Concepto de Multimedia

5 Desarrollo del Concepto individual de cada juego

REGIÓN PACÍFICA OBJETIVO: ASOCIACIÓN AUDITIVA

JUEGO 1 : Escuchar y relacionar con imágenes
NOMBRE DEL JUEGO: SACUDE LAS PALMERA



Objetivo del Juego: Descubre los instrumentos que están atrapados en las palmeras

Descripción del juego: Se suponen los instrumentos en lo alto de cada palmera, el niño no podrá ver que instrumento se encuentra allí arriba, pero si escuchado una vez sacuda cada palmera, de esta forma el niño podrá escuchar y relacionar con imágenes los instrumentos de esta región.

Descripción de la situación: Mientras Juan estaba en la playa una terrible ventisca a hecho volar los instrumentos dejándolos atrapados en lo alto de las palmeras, ahora Juan debe sacudir las palmeras y descubrir con el sonido que instrumento se encuentra arriba.

Restricciones: Tiempo
Instrumentos incorrectos

JUEGO 2 : Identificar y clasificar sonidos
NOMBRE DEL JUEGO: EL NAUFRAGIO SONORO



Objetivo del Juego: Filtrar los instrumentos que no corresponden a la región.

Descripción del juego: El niño deberá identificar y clasificar los sonidos de los instrumentos típicos de la región y seleccionar y eliminar los que son ajenos a ella.

Descripción de la situación: Un día Juan escuchó una leyenda en la que se decía que el río traía los sonidos de la región, hasta que un día navegando por el río, Juan descubre otros sonidos que perturbaban dicha melodía, ayúdalo a mantener viva la leyenda eliminando los instrumentos que no pertenecen a ella.

Restricciones: Tiempo
Instrumentos incorrectos



Survejo Metodológico para el Diseño y Construcción del Concepto de Multimedia

5 Desarrollo del Concepto individual de cada juego

REGIÓN ANDINA SUR OCCIDENTE OBJETIVO: LOCALIZAR Y RELACIONAR

JUEGO 1: Seleccionar la imagen que corresponde al sonido
NOMBRE DEL JUEGO: EL RESORTE DE LOS INSTRUMENTOS



Objetivo del Juego: Ayudar a los músicos a recuperar sus instrumentos

Descripción del juego: El niño escuchará uno a la vez los instrumentos típicos de la región interpretados por cada uno de los músicos, él deberá reconocer y relacionar estos sonidos con las imágenes de los instrumentos en el pico de cada montaña.

Descripción de la situación: En su travesía por los paisajes andinos Juan conoció a un grupo de músicos que días anteriores habían olvidado sus instrumentos en los picos nevados y quienes ahora confían que en el gran cóndor de los andes les ayudará a recuperarlos.

Restricciones: Tiempo
Instrumentos incorrectos

REGIÓN ANDINA CENTRO SUR - NOROCCIDENTE OBJETIVO: LOCALIZAR Y RELACIONAR

JUEGO 2: Escuchar y encontrar la ubicación del sonido
NOMBRE DEL JUEGO: ADIVINA QUIÉN SUENA



Objetivo del Juego: Devolver a los músicos sus instrumentos adecuados.

Descripción del juego: El niño deberá reconocer figuras y sonidos y poder relacionarlos en un espacio.

Descripción de la situación: Es común encontrar en estos paisajes una terrible neblina, por lo que apenas Juan puede reconocer a 3 músicos que reclaman sus instrumentos, ahora Juan deberá confiar en las siluetas y los sonidos para poder entregar los instrumentos adecuados.

Restricciones: Tiempo
Instrumentos incorrectos



Borkejo Metodológico para el Diseño y Construcción del Concepto de Multimedia

5 Desarrollo del Concepto individual de cada juego

JUEGOS LIBRES TODAS LAS REGIONES OBJETIVO: COMBINACIÓN

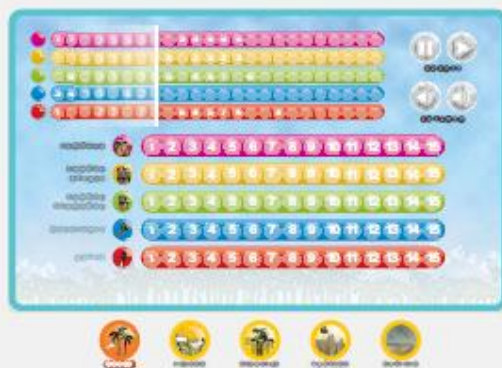
JUEGO 1 : Crear un paisaje sonoro
NOMBRE DEL JUEGO: PAISAJE SONORO



Objetivo del juego: crear con todos los elementos posibles un paisaje sonoro

Descripción del juego: El niño tendrá la libertad de crear un paisaje visual y sonoro, a partir del recorrido por las diferentes regiones del país. Primero se selecciona una región (botones inferiores), a partir de esta se puede seleccionar sonidos y figuras de animales, naturaleza e instrumentos, (botones laterales).

JUEGO 2 : crear una composición
NOMBRE DEL JUEGO: CREA TU COMPOSICIÓN



Objetivo del juego: Crear con los instrumentos de las regiones y sus variados fragmentos combinaciones sonoras.

Descripción del juego: Primero se selecciona una de las músicas tradicionales que dan la pauta para la aparición de los instrumentos, con ellos se van seleccionando fragmentos musicales que se pueden repetir o combinar y se va armando una composición sonora experimentando con los fragmentos de cada instrumento.





**esta es tu historia,
acompananos y ven a divertirte**



armando a **COLOMBIA**



ayuda a juan a armar el rompecabezas de Colombia, y encontrar el lugar de cada paisaje

escoge
tu personaje!



Juan



Camila

mapa de navegacion



MISIONES completadas: 4
REGIONES visitadas: 2
puntos obtenidos: 5890





ANIMALES



**TRAJES
TÍPICOS**



INSTRUMENTOS



REGION CARIBE

FAUNA

Debido a la diversidad del clima de la región es muy grande la variedad de especies animales y vegetales que en ella se encuentran. Entre los animales más predominantes se encuentran el tigrillo, el mico titi, la guacamaya y varias especies de reptiles.



rescatando
a Luis



REGION CARIBE

tiempo 00:48
puntos : 350

RECORDS
tiempo 01:56
puntos : 1250

Mapa



TAMBORA



GUITA



MARACONES



TAMBOR
TAMBOOR



TAMBOR
ALEGRE

las gaviotas o no funcion



REGION CARIBE

tiempo 00:48
puntos : 350

RECORDS
tiempo 01:56
puntos : 1250

Mapa



Drum



Guitar



Maracas



Tambora



Tambora



ANIMALES



**TRAJES
TÍPICOS**



INSTRUMENTOS



REGION ORINOQUIA

INSTRUMENTOS

El arpa llanera es un instrumento típico musical de la región oriental Colombio-venezolana. tiene 32 o 33 cuerdas en nylon de diferentes calibres y organizadas en la escala musical según el grosor. Regularmente es contruida en cedro.



carga
en exceso



REGION ORINOQUIA

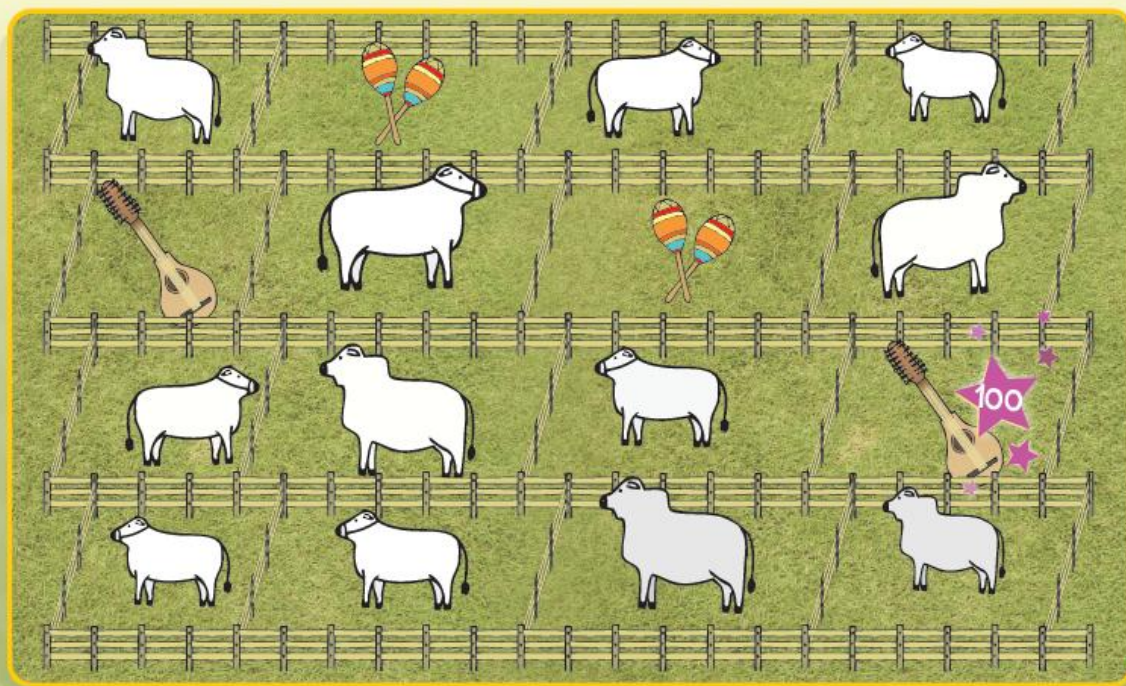
tiempo 00:23
puntos : 65

RECORDS
tiempo 01:56
puntos : 1250

Mapa



alimenta
el ganado



REGION ORINOQUIA

tiempo 00:32
puntos : 300

RECORDS
tiempo 01:56
puntos : 1250

Mapa



REGION PACIFICA

TRAJES

En la Costa Pacífica colombiana subsisten aún entre las comunidades negras numerosas tradiciones culturales de origen africano que impregnan el modo de ser y la vida diaria en sitios como Tumaco.

ANIMALES

TRAJES TÍPICOS

INSTRUMENTOS



sacude ^{los}
palmeras



REGION pacifica

tiempo 00:32
puntos : 300

RECORDS
tiempo 01:56
puntos : 1250

Mapa



TAMBORA
TACHO



MARACA



GUASA



TAMBORA
TACHO



CONUCO

el naufragio SONORO



Region pacifico

tiempo 00:32
puntos : 300

RECORDS
tiempo 01:56
puntos : 1250

Mapa





REGION **ANDINA** SUROCCIDENTE

FLORA

Por su clima variado, en la región andina vemos grandes cantidades de bosques y por lo tanto muchos animales y plantas.

El frailejón es una de las plantas nativas más representativas de la región paramuna

ANIMALES



TRAJES TÍPICOS



INSTRUMENTOS



al
rescate de los
instrumentos



REGION ANDINA
SUR-OCCIDENTE

tiempo 00:32
puntos : 300

RECORDS
tiempo 01:56
puntos : 1250

Mapa





ANIMALES

TRAJES TÍPICOS

INSTRUMENTOS



FAUNA

Por su clima variado, en la región andina vemos grandes cantidades de bosques y por lo tanto muchos animales y plantas. Entre los animales vemos:

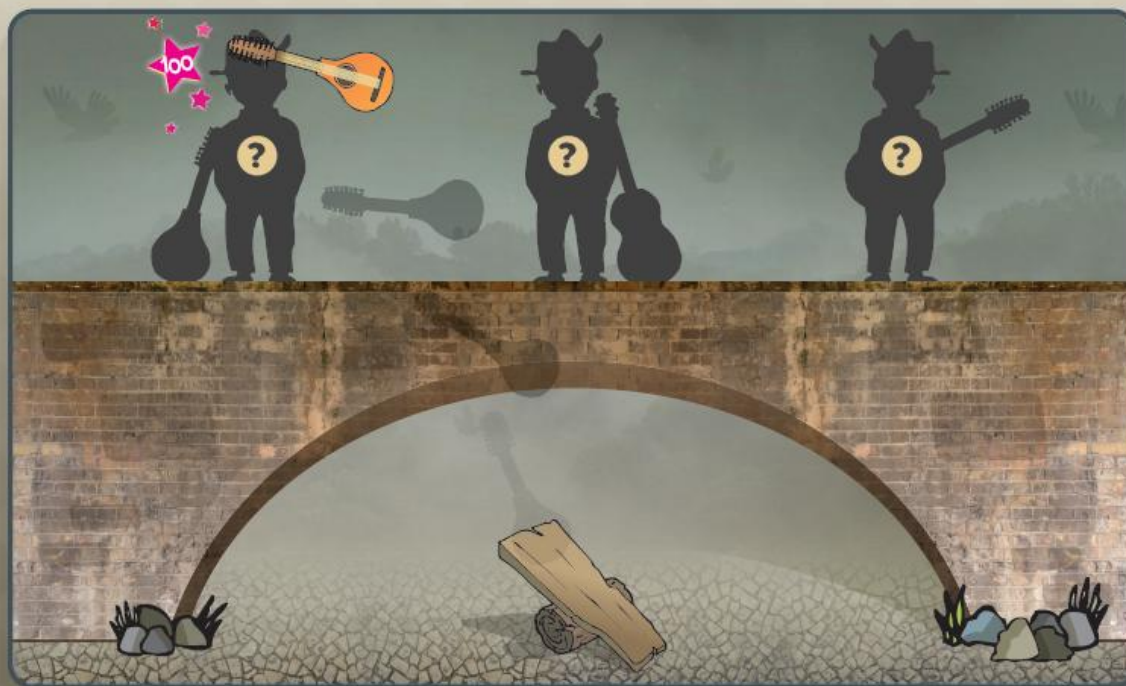
Aves: Cóndor, águila, lechuza, gorrión, entre otros.

Mamíferos: Serpientes de todo tipo.

REGION
ANDINA
CENTRO SUR
NOROCCIDENTE



adivina quien
suená



REGION andina
CENTRO-SUR
NORTE-OCCIDENTE

tiempo 00:32
puntos : 300

RECORDS
tiempo 01:56
puntos : 1250

Mapa



TIPO



GUITARRA



BANDOLA

paisaje SONORO

ANIMALES



NATURALEZA



INSTRUMENTOS



Mapa



cañalco



cañalco



cañalco



cañalco



cañalco



Mapa

1 1 2 3 3 3 5 5 4 4 4 4

5 5 1 1 2 3 3 2 3

8 2 3 3 5 4 4 1 6

3 4 5 6 4 2

1 2 3 7 6 4 5 7 4 4

000000

volumen

tambora **1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15**

tambor alegre **1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15**

tambor llamador **1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15**

maracaones **1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15**

gaita **1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15**

crea tu
composicion



PALO DE MAYO



TOROPOS



CURULEO



BAMBUCO



PASILLO