



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 26 ENERO 2010

“MOTIVACIÓN EN CLASE DE MÚSICA”

AUTORÍA ANA ISABEL GARCÍA RUIZ
TEMÁTICA MOTIVACIÓN EN EL ALUMNADO
ETAPA PRIMARIA, E.S.O. Y BACHILLERATO

Resumen

Ninguna persona nace con su potencial intelectual desarrollado. Desde que nacemos aprendemos a no ser inteligentes, a tener una precaución que inhibe la verdadera creatividad, a volvernos ineficaces... y aprendemos de esta forma porque los adultos enseñamos mal. Como bien afirma J. Bernardo Carrasco y otros en su libro, *todo niño nace con el potencial necesario para convertirse en una persona plenamente capaz, pero su desarrollo depende del tipo de educación que reciba*. Por ello en la materia de música, el profesorado debe ser activador y catalizador de las respuestas musicales de su alumnado, por ello el aspecto lúdico que presenta la didáctica musical es una de las corrientes pedagógico – musicales de nuestro siglo.

Palabras clave

- Motivación
- Técnicas
- Juego
- Orquesta Orff
- Improvisación
- Interpretación
- Creación
- Percusión corporal

1. LA MOTIVACIÓN: ESCUELA TRADICIONAL VS ESCUELA CONTEMPORÁNEA

Desde siempre, a la escuela tradicional se le ha tachado por su exceso de verbalismo y de formalismos, el predominio de procedimientos y métodos expositivos que ocasionaban dos consecuencias negativas para el alumnado: la pasividad del mismo y el cultivo masivo de la memoria.

Frente a esta actitud, la didáctica contemporánea defiende ante todo el principio de actividad, estableciendo como punto de partida de la enseñanza la experiencia del alumnado, fomentando la observación y la continua actividad, intentando que adquiera nociones, hábitos, actitudes, cultive el diálogo y una participación total de su persona. Se introducen una serie de actividades libres para



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 26 ENERO 2010

desarrollar la imaginación, la iniciativa y la creatividad. No se trata sólo de que el alumnado asimile lo conocido sino que se inicie en el proceso de conocer a través de la búsqueda, respetando su individualidad. Esto hace necesario tener un conocimiento más a fondo de la inteligencia, el lenguaje, la lógica, la atención, la comprensión, la memoria, la invención, la visión, la audición, y la destreza manual de cada niño, para tratar a cada uno según sus aptitudes. El centro educativo será activo en el sentido de incluir todas las formas de la actividad humana: la intelectual, pero también la manual y la social.

2. LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE

Para ello, la motivación escolar constituye el elemento que más puede llegar a influir en el aprendizaje. La motivación no se restringe a un método concreto de enseñanza a una técnica particular sino que, al contrario, la motivación escolar lleva aparejada factores de muy diversa índole, como componentes, afectivos, sociales, de carácter académico... que se encuentran involucrados y que de una u otra forma tienen que ver con las actuaciones de los alumnos como la de sus profesores. De igual forma, es un hecho que está presente en todo acto de aprendizaje y en todo procedimiento pedagógico, ya sea de manera explícita o implícita y sólo podrá interpretarse analizando las incidencias y características propias de los actores y comunidad educativa implicada.

Para una adecuada motivación, tanto el profesorado como el alumnado, deben conocer la interrelación existente entre los siguientes aspectos:

- Las características y exigencias de la tarea o actividad.
- Las metas o propósitos que se establecen
- El fin que se busca con su realización.

Por tanto, destacamos que son tres los objetivos que se deseamos conseguir con la motivación: captar y despertar el interés del alumnado; llamar e incrementar su atención; y estimular el deseo de aprender que precisa de esfuerzo, constancia y tenacidad. Por todo ello, se puede decir que el papel de la motivación en el aprendizaje significativo se relaciona con la necesidad de fomentar en el alumno el interés y el esfuerzo necesario, siendo la labor del profesor ofrecer la dirección y la guía pertinente en cada situación.

3. MODELOS DE MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 26 ENERO 2010

Las razones por las que todo ser humano, y en concreto los alumnos se deciden a trabajar son las siguientes:

- Porque recibe algo, como consecuencia directa de su trabajo o estudio. Como por ejemplo un premio al haber sacado buenas calificaciones en un examen. A esto se le denomina MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA.
- El individuo realiza una actividad por el simple placer de realizarla, sin que nadie lo premie ni le dé un incentivo externo. A esto se le denomina MOTIVACIÓN INTRÍNSECA. Un hobby es un ejemplo típico e motivación intrínseca.
- Por la necesidad que tiene otras personas que el adolescente estudie. A esto se le denomina MOTIVACIÓN TRASCENDENTE. Un ejemplo, sería la utilidad que le podemos reportar a la sociedad si tenemos una titulación universitaria.

Si nos trasladamos a la clase, y buscamos cómo motivar a nuestros alumnos para que estudien más, seguro que podemos encontrar muchas técnicas para conseguirlo, pero es bueno saber de qué tipo de motivación basarnos. Lo más común es que las dos primeras se mezclen continuamente y, a veces resulta imposible separarlas, ya que la autoestima juega un papel muy importante.

Hay que destacar que la motivación no es automática ni únicamente se tiene que dar al comienzo de una actividad, sino que debe ponerse en marcha durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además el alumnado y el profesorado deberán realizar acciones en tres momentos del proceso de aprendizaje y enseñanza: **antes, durante y después**, para que la motivación sea continua y establezca una predisposición favorable para el estudio.

Respecto al momento “motivación antes”, se deberá mantener una actitud positiva, primero por parte del profesorado y que rápidamente captará el alumnado:

- Generar un ambiente agradable de trabajo. El clima del aula deberá ser respetuoso. Se deben evitar situaciones conflictivas.
- Hacer una evaluación inicial del conocimiento previo del alumnado, que permitirá tener un punto de partida para organizar las actividades y detectar el nivel de dificultad que deberá tener.
- Preparar los contenidos y actividades, un profesor que improvisa es detectado rápidamente por los alumnos.
- Mantener una mente abierta y flexible ante los conocimientos y cambios. Hay que considerar que los conocimientos se construyen día a día.
- Plantear o suscitar problemas que deba resolver el alumno, que activen su curiosidad e interés.
- Presentar información nueva y sorprendente con los conocimientos previos del alumno para que éste sienta la necesidad de investigar y reacomodar sus esquemas mentales.
- Orientar la atención de los alumnos hacia la tarea, es decir, tratar de que los alumnos tengan más interés en el mero hecho de aprender y no en la recompensa que esperen por ello.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 26 ENERO 2010

- Tratar de alentar y motivar al alumnado, nunca decir “que algo es complicado o muy difícil” sino que hay que tratar de facilitar el trabajo y el estudio de los conceptos más complejos.

Respecto la motivación “durante”:

- Utilizar un lenguaje familiar y cercano al alumnado.
- Variar los elementos de la tarea para mantener la atención.
- Organizar actividades en grupos cooperativos, ya sean exposiciones, debates, representaciones, investigaciones, u otra actividad de índole similar. Las actividades en grupos cooperativos permitirán a los alumnos tener diferentes puntos de vista sobre el mismo material, intercambiar opiniones y mediar entre varios compañeros.
- Dar posibilidades de actuación para facilitar la autonomía, su propia actuación. El alumno, aún siendo parte de un grupo es autónomo y merece ser tomado en cuenta como tal; por lo cual, no debe ser tratado uno más de su grupo. Se debe respetar su individualidad dejándolo actuar y pensar por sí mismo.
- Mostrar las aplicaciones que pueden tener todo lo que está aprendiendo, mediante ejemplificaciones de situaciones cotidianas, para sí mostrar la relevancia de los contenidos. Muchas veces los alumnos dicen: para qué estudio esto si no me va a servir para nada. El profesorado debe orientarlos para que lo apliquen en su realidad.
- Orientarlos para la búsqueda y comprobación de posibles medios para superar las dificultades.

Respecto la motivación “después”:

- Diseñar el sistema de evaluación de forma tal que no sólo proporcione información del nivel de conocimientos, sino que también permitan conocer las razones del fracaso, en caso de existir. La evaluación debe permitir detectar los fallos del proceso de enseñanza-aprendizaje, para que el profesorado y el alumnado puedan profundizar en ellas y corregirlas.
- Evitar en lo posible dar sólo calificaciones. Se debe proporcionar a los alumnos información acerca de los fallos, acerca de lo que necesita corregir y aprender.
- Tratar de incrementar su confianza. Emitir mensajes positivos para que los alumnos se sigan esforzando, en la medida de sus posibilidades.
- Dar la evaluación personal de forma confidencial, al alumnado no le gusta que den las calificaciones delante todos. Es preferible destinar un tiempo a cada alumno y/o alumna para dar la calificación de forma individual, informando sobre los fallos, aciertos, sistemas de estudio...

4. MOTIVACIÓN EL CLASE DE MÚSICA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 26 ENERO 2010

La motivación, es sin duda, el principal punto de interés en la educación musical tanto primaria como secundaria. El profesorado es unánime en este sentido. El peligro más inmediato que surge al no poder dar respuesta certera al problema radica en que ayudamos a producir el efecto contrario, es decir un rechazo para con la asignatura Educación Musical; aquí no es posible decir "rechazo para con la música", a cualquier ser humano, haya o no transitado la educación musical, le gusta, por lo menos, algún tipo de música.

Si observamos diferentes opiniones y conductas del alumnado y en general de todas las personas, llegamos a la conclusión de que la música gusta a todos y los gustos son muy marcados y que realmente no conoceremos a nadie que no le guste la música. A pesar de ello, el alumnado, sobre todo de secundaria – etapa adolescente –, es muy reacio a la materia de música.

Todo nos indica, a través de la experiencia cotidiana y directa con adolescentes, que la materia de música, no es del gusto del alumnado y nosotros, como educadores, debemos convertirlo en atractivo y novedoso. La brecha se hace cada vez más grande en la medida que nuestros alumnos tienen mayor edad. Un adolescente se cierra más a sus ideales, acepta sugerencias y opiniones de sus padres pero no de un docente que le está diciendo que tal o cual obra tiene introducción, tema, desarrollo y final; simplemente no le interesa. Él toma partido por la música que le gusta pero no sólo eso, es un crítico natural de aquello que le gusta. Será la moda, seguir el ejemplo de amistades... no importa, el hecho es que se siente con poder de imponer sus ideas y de no aceptar otros estilos musicales.

Un adolescente bien puede plantearnos: ¿Para qué sirve esto? A mi lo que me interesan son las matemáticas no la música... Y qué hacemos frente a estas situaciones. Es posible que en el mismo razonamiento del adolescente encontremos algunas claves para iniciar respuestas efectivas. Veamos que el joven parte de una visión muy concreta y acotada del mundo. El mundo, para él, es un mundo sensible, alejado de la concepción técnica por la cual un adulto entiende que esto o aquello será bueno para él. El adolescente no ve el futuro en términos adultos, más bien ve el ahora, el ya mismo. Por tanto, podríamos decir que el punto inicial para la Educación Musical es el presente real del adolescente, es decir, partir de los gustos y las preferencias musicales del alumnado para después llevárnoslo a nuestro terreno.

5. TÉCNICAS DE MOTIVACIÓN: JUEGOS E IMPROVISACIONES

Para la selección de determinados recursos y actividades como juegos e improvisaciones deberemos establecer algunos criterios de selección:

- a) El primer criterio de selección de materiales lúdicos deberá ser el grado de interés, entusiasmo y participación del alumnado. El contacto con los padres, hermanos, amigos y todo el entorno del alumnado son uno de los medios más frecuentes para conocer sus puntos de interés.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 26 ENERO 2010

- b) El segundo criterio, que el material elegido sea adecuado al objetivo perseguido, sin quedarse corto ni perderse por el camino en otros centros de interés que lo hagan olvidar. La concentración en los objetivos musicales no tiene por qué restar espontaneidad y diversión, al contrario, cuanto más divertidos sean los juegos, más eficaces resultarán para la consecución de los objetivos. Además esos objetivos no deben ser ficticios, sino reales.
- c) Gradualidad de la progresión didáctica subyacente en los juegos elegidos. A través de los juegos ha de ser posible llegar a comprender los objetivos musicales básicos hasta llegar al nivel deseado. La rigidez de una programación estricta está compensada por la variedad y fantasía improvisadora del juego.
- d) Hay que procurar que no se desatiendan las etapas ya ganadas, trabajándolas simultáneamente con las nuevas. Así se favorece un aprendizaje constructivo.

Además, los juegos e improvisaciones aplicados a la enseñanza de música en secundaria pueden desarrollar diversos parámetros y actitudes de los alumnos aplicados a:

- a) Movimiento y danza: los juegos orientados a movimiento y danza potenciarán las propiedades de equilibrio integral complementando sus aspectos lúdicos
- b) Voz: de la voz al canto solo hay un paso, mediante los juegos con palabras y con canciones podemos hacer que el alumnado se acerque al empleo de la voz con fines artísticos, no sólo lúdicos
- c) Práctica instrumental: tocar con instrumentos “no profesionales” puede ayudar a conocer a los instrumentos “superiores”, mediante talleres de construcción de instrumentos: botellas musicales, láminas metálicas, cajón de madera...
- d) Audiciones: el juego también puede ser útil para alcanzar los objetivos de la audición, cualidades del sonido, formas musicales...
- e) Conocimientos teóricos: el juego es el vehículo ideal para llegar a ellos, ya que mediante la práctica se asimila muy bien la teoría.

- Juegos

En el juego, los más relacionados con la materia de música son los de índole vocal. A través del juego ayudaremos a los que tienen problemas con la voz, aprovechando sus limitaciones para hacerlas



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 26 ENERO 2010

aparecer como valores, en efectos de dramatizaciones de cuentos o juegos expresamente inventados para ellos, para atender a la diversidad del alumnado.

Finalmente, el juego servirá también para aquellos que tengan mala afinación y les sea muy complicado seguir una composición a varias voces, para ello se realizarán actividades lúdicas con cánones y demás juegos para desinhibir las tensiones que subyacen el fondo de estos problemas. Los principales tipos que podemos encontrar son:

- 1) Juegos rítmicos verbales: no tienen melodía, los más importantes son rimas, adivinanzas, trabalenguas... Éstos no solo contribuyen a despertar el sentido del ritmo, sino también son un vehículo directo de expresión vocal.
- 2) Narración musical: permite englobar una síntesis pedagógica y artística a la misma vez. Ésta permite incluir combinaciones como canto, movimiento, percusión, juegos rítmicos, ritmos corporales...

Los temas de la narración pueden ser variados y el alumnado descubrirá que se han acumulado en la narración todos los ejercicios vocales practicados en clases anteriores.

Los modos directos de poner en práctica esta metodología son:

- Juegos basados en inventar melodías basadas en un texto y posteriormente variarlas.
- Explotación de la figura del canon
- Juegos de acumulación de elementos vocales, un alumno propone una célula melódica y otro la repite y agrega un ritmo, un tercero añade más sonidos y así sucesivamente.
- Juegos con uso de onomatopeyas.
- Juegos de variación de elementos musicales sobre un elemento fijo.
- Juegos basados en preguntas y respuestas o antecedentes y consecuente (frases, semifrases).
- Juegos destinados a desarrollar habilidades verbales, trabalenguas o rimas.
- Imitación de modelos simples (tres notas por ejemplo) y agregar nuevas células.
- Juegos de interpretación vocal de parámetros musicales como cambios de tiempo, dinámica, altura...
- Juegos vocales de variación de elementos expresivos, ej: acentos y articulaciones.
- Juegos vocales con variación de los elementos vocales de una canción ya aprendida con anterioridad:
 - Cantarla sin con o sin letra, con otra letra, con cambio de acentos
 - Cantarla a diversos tiempos.
 - Añadiendo gestos, dramatizándola.
 - Variando la tesitura.
 - Variando el ritmo
 - Añadiéndole baile....

- **Improvisación**



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº 26 ENERO 2010

La improvisación vocal supone la invención o variación de cualquier música o fragmento musical a través de la voz. Puede ser de carácter libre o elaborada, siguiendo una pauta marcada. Aunque la improvisación libre en sentido puro no existe, pues siempre partimos de elementos conocidos.

La improvisación es un elemento tan antiguo como la propia música y su presencia se observa en toda obra de raíz folklórica, ya desde tiempos remotos, el folklore recogía las inspiraciones del autor anónimo que improvisa y recoge los materiales creados.

Dentro del panorama educativo, cada vez se da más importancia a los aspectos creativos, a la potenciación de la imaginación y a la fantasía y esto se plasma en los juegos, redacciones, trabajos manuales... Esto llevado al campo de la pedagogía musical, supone el recurso de la improvisación.

La improvisación presenta un altísimo grado de cualidades pedagógicas ya que desarrolla la capacidad imitativa, la sensibilidad artística en la enseñanza... La utilización de la improvisación como recurso didáctico en el aula requiere una aplicación sistemática y metodología basada en la ausencia de la partitura y grafía. El alumnado se encuentra solo ante su voz y no precisa de más elementos.

Desde este momento, el alumnado conseguirá crear su propia partitura de trabajo, teniendo como características la sencillez y con la posibilidad de estar sujeta a variaciones constantes. Los elementos de trabajo son rítmicos, melódicos, formales y armónicos en la medida de lo posible, aportados de un modo progresivo por el profesor.

Destacar que la improvisación como instrumento pedagógico es de suma importancia, puede ayudar al profesor incluso a corregir deficiencias y ayudar a los alumnos que a primera vista ser muestran incapaces de expresarse vocalmente. Hay que aprovechar todas las oportunidades para estimular y desarrollar la audición y producción de sonidos y ello se consigue mediante la imitación e improvisación.

Los modos directos para poner en práctica esta metodología basada en la improvisación vocal, son, entre otros, los siguientes:

- 1) Proposición de un material sonoro para que el alumnado improvise sobre él (tres o cuatro notas no muy separadas entre sí).
- 2) Más adelante se puede experimentar sobre una estrofa literaria propuesta. Analizando su poesía, rima, significado, acentos... y transcribir a la pizarra la notación rítmica. También se puede improvisar una melodía adecuada para ese ritmo anotado.
- 3) Realización del proceso anterior a la inversa, cantando una melodía para colocarle después la letra.
- 4) Improvisación colectiva. Estableciendo un orden para que cada uno cante una o una sucesión de notas, el profesor irá anotando la sucesión.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 26 ENERO 2010

- 5) Uso de canciones dialogadas. Requieren del alumnado atención auditiva y ritmo justo. Un alumno/a improvisa una frase musical cantada con letra dada, su compañero le responderá la frase pero sin perder el ritmo y así sucesivamente. Lo idóneo es con frases de pregunta – respuesta.
- 6) Otra forma de juego es con la construcción de pequeñas formas: AA, AB, ABA...
- 7) Experimentación de fenómenos musicales de tensión y relajación, correspondientes a funciones armónicas de dominante y tónica receptivamente y su traducción a lenguaje vocal.

6. CONCLUSIÓN

El juego es un elemento pedagógico de primer orden en la educación musical y desarrolla la capacidad creativa del alumnado y ayuda a una mejor comprensión de los conceptos del lenguaje musical. Además predispone a un aprendizaje más ameno, más efectivo, gratificante, duradero y motivador. Por ello, una metodología efectiva para el aprendizaje es el juego.

Además, como actividad de enseñanza es de las más gratificantes para el profesorado. En pocas actividades se obtendrán resultados rápidos y asimilados como en la práctica del juego. Sin embargo, tiene una mayor exigencia de trabajo para el profesorado, ya que tendrá que buscar materiales que no son de fácil acceso y una continua adaptación en la materia.

El profesorado tendrá que agudizar las capacidades de inventar, adaptar o crear juegos según las necesidades concretas de la educación musical en secundaria, y adiestrarse en la improvisación. La improvisación es la forma natural de expresar, constituye una estrategia idónea para ampliar el universo de conceptos musicales del alumno. Por todo esto es un recurso de primer orden para obtener el aprendizaje significativo.

7. BIBLIOGRAFÍA

- BERNARDO CARRASCO, José y BASTERRETICHE BAINOL, Juan. *“Técnicas y Recursos para motivar a los Alumnos”*. Ediciones Rialp, S.A. Madrid, 2004.
- DÍAZ BARRIGA ARCEO, Frida y HERNANDEZ ROJAS, Gerardo. *“Estrategias docentes para un aprendizaje significativo”*. Editorial Mc Graw Hill. Méjico, 1998.
- FUENTES Y CERVERA. *“Pedagogía y didáctica para músicos”*. Editorial Piles, Valencia.
- GILBERT, Ian. *“Motivar para aprender en el aula. Las siete claves de la motivación escolar”*. Editorial Paidós Ibérica. Barcelona, 2005.
- SANUY, Monserrat. *“Aula sonora”*. Ed. Morata. Madrid, 1994.
- STORMS, Ger. *“101 Juegos musicales”*. Editorial Graó. Barcelona, 2003



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 26 ENERO 2010

Autoría

- Nombre y Apellidos: ANA ISABEL GARCÍA RUIZ
- Centro, localidad, provincia: ARJONA (JAÉN)
- E-mail: aigarcia@hotmail.com