

**EXPERIENCIA PEDAGÓGICA EN EL DISEÑO DE ESTRATEGIAS PARA LA  
EDUCACIÓN MUSICAL EN LA PRIMERA INFANCIA DURANTE LA  
DISRUPCIÓN DEL COVID 19 EN BOGOTÁ, COLOMBIA**

**Yudicebim Maria del Rosario Padilla Rubiano**

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA MEDIADA POR TIC  
CHÍA, 2022**

**EXPERIENCIA PEDAGÓGICA EN EL DISEÑO DE ESTRATEGIAS PARA LA  
EDUCACIÓN MUSICAL EN LA PRIMERA INFANCIA DURANTE LA  
DISRUPCIÓN DEL COVID 19 EN BOGOTÁ, COLOMBIA**

**Presentado Por:**

**Yudicebim Maria del Rosario Padilla Rubiano**

**Asesora:**

**Yadira Rincón**

**Trabajo presentado como requisito para optar por el título de  
Magíster en Innovación Educativa mediada por TIC**

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**MAESTRÍA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA MEDIADA POR TIC**

**CHÍA, 2022**

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Estado del Arte.....	9
Justificación y Planteamiento del Problema .....	9
La Música y los Primeros Años de Vida.....	9
Contexto de la Investigación .....	11
Contexto Académico .....	11
Pregunta de Investigación .....	14
Aportes y alcances.....	23
Objetivos.....	25
Objetivo General .....	25
Objetivos específicos.....	25
Marco Teórico.....	26
Primera Infancia, Tecnología y Estrategia .....	26
Primera Infancia y Habilidades Musicales.....	30
El ritmo como primera habilidad musical .....	31
Indicadores del Proyecto .....	40
Estrategias Pedagógicas:.....	40
Aprendizaje Musical.....	40
Educación: Aprendizaje Significativo y Nuevas Estrategias .....	35
Oportunidades de Enseñanza y Aprendizaje: Motivación.....	37
Metodología .....	40
Enfoque y Tipo de Investigación .....	41
Design Thinking para Diseñar.....	43
Sujetos /Participantes .....	45
Técnicas e Instrumentos .....	45
Resultados: Descripción de la implementación y evaluación.....	48
Fase 1: Empatía .....	48
Fase 2: Definición .....	53
Fase 3: Ideación.....	57

Fase 4: Prototipo.....	81
Marzo.....	81
Abril.....	87
Mayo.....	101
Junio.....	112
Fase 5: Testeo.....	145
Conclusiones y Prospectiva .....	1
Anexos .....	10
Anexo 1: Blog de recopilación de videos.....	10
Anexo 2: Canal de YouTube.....	11
Anexo 3: Cuento “En mi Tribu”: .....	11
Anexo 4: Manual de grabación de coros prekínder.....	12
Anexo 5: Tabla de evaluación de procesos: .....	1

## Lista de figuras

<i>Figura 1 aaa</i> .....	32
<i>Figura 2 bbb</i> .....	47
<i>Figura 3</i> .....	49
<i>Figura 4</i> .....	59
<i>Figura 5</i> .....	63
<i>Figura 6</i> .....	71
<i>Figura 7</i> .....	76
<i>Figura 8</i> .....	83
<i>Figura 9</i> .....	84
<i>Figura 10</i> .....	85
<i>Figura 11</i> .....	87
<i>Figura 12</i> .....	88
<i>Figura 13</i> .....	88
<i>Figura 14</i> .....	89
<i>Figura 15</i> .....	91
<i>Figura 16</i> .....	92
<i>Figura 17</i> .....	94
<i>Figura 18</i> .....	96
<i>Figura 19</i> .....	97
<i>Figura 20</i> .....	97
<i>Figura 21</i> .....	98
<i>Figura 22</i> .....	98
<i>Figura 23</i> .....	102
<i>Figura 24</i> .....	104
<i>Figura 25</i> .....	105
<i>Figura 26</i> .....	107
<i>Figura 27</i> .....	109
<i>Figura 29</i> .....	110

<i>Figura 30</i> .....	112
<i>Figura 31</i> .....	114
<i>Figura 32</i> .....	115
<i>Figura 33</i> .....	1
<i>Figura 34</i> .....	1
<i>Figura 35</i> .....	1
<i>Figura 36</i> .....	1
<i>Figura 37</i> .....	1
<i>Figura 38</i> .....	2
<i>Figura 39</i> .....	2
<i>Figura 40</i> .....	2
<i>Figura 41</i> .....	2
<i>Figura 42</i> .....	2
<i>Figura 43</i> .....	3
<i>Figura 44</i> .....	3
<i>Figura 45</i> .....	3

## Lista de Tablas

<i>Tabla 1 Cortes de edad y asignación académica del área de música.....</i>	<i>11</i>
<i>Tabla 2 Aprendizajes esperados según los intereses de los niños y las cualidades del ritmo como primera habilidad musical.....</i>	<i>33</i>
<i>Tabla 3 Fases del diseño de estrategias pedagógicas.....</i>	<i>44</i>
<i>Tabla 4 Diseño de estrategias de marzo.....</i>	<i>60</i>
<i>Tabla 5 Diseño de estrategias para el mes de abril.....</i>	<i>65</i>
<i>Tabla 6 Diseño de estrategias para mayo.....</i>	<i>72</i>
<i>Tabla 7 Diseño de estrategias para junio.....</i>	<i>77</i>
<i>Tabla 8 Estructura de clase E008-1.....</i>	<i>99</i>
<i>Tabla 9 Estructura para la E008-2.....</i>	<i>100</i>
<i>Tabla 10 Estructura de clase E009-1.....</i>	<i>102</i>
<i>Tabla 11 Estructura de la E009-2.....</i>	<i>104</i>
<i>Tabla 12 Estructura de la E009-3.....</i>	<i>106</i>
<i>Tabla 13 Estructura de la E010.....</i>	<i>107</i>
<i>Tabla 14 Estructura de la clase E011-1.....</i>	<i>109</i>
<i>Tabla 15 Estructura de la E011-2.....</i>	<i>111</i>
<i>Tabla 16 Estructura de la clase E012-1.....</i>	<i>113</i>
<i>Tabla 17 Estructura de la E012-2.....</i>	<i>114</i>
<i>Tabla 18 Estructura de la clase E013.....</i>	<i>116</i>
<i>Tabla 19 Evaluación de indicadores E014.....</i>	<i>145</i>
<i>Tabla 20 Aplicación y evaluación de estrategias para marzo.....</i>	<i>145</i>
<i>Tabla 21 Aplicación y evaluación de estrategias para abril.....</i>	<i>149</i>
<i>Tabla 22 Aplicación y evaluación de estrategias para mayo.....</i>	<i>175</i>
<i>Tabla 23 Aplicación y evaluación de estrategias del mes de junio.....</i>	<i>183</i>
<i>Tabla 24 Evaluación de estrategias de 0 a 2 años.....</i>	<i>1</i>
<i>Tabla 25 Evaluación de estrategias de 0 a 2 años.....</i>	<i>4</i>

## **Resumen**

La educación musical para niños de la primera infancia desarrolla habilidades transversales que permiten la exploración del lenguaje y el mejoramiento de la discriminación auditiva a través del juego, fortaleciendo al mismo tiempo sus habilidades sociales, corporales y cognitivas en la formación del ser. La pandemia por COVID 19, llegó de forma disruptiva presentando nuevos desafíos para la mayoría de los campos de la economía y los sectores sociales. La educación musical no fue la excepción, proponiendo un nuevo reto: la migración de los procesos presenciales a los virtuales; los docentes en su totalidad no estaban capacitados, los estudiantes rara vez habían utilizado estas herramientas de forma pedagógica y las familias no se imaginaban esta oportunidad de enseñanza-aprendizaje para sus hijos.

La presente investigación, tiene como objetivo fortalecer las habilidades rítmico musicales correspondientes a la primera infancia durante el confinamiento por la pandemia del Covid 19 en los meses de marzo a junio del 2020, para reflexionar y analizar sobre el proceso en el diseño de las estrategias implementadas, realizando ajustes e iteraciones correspondientes que logren la continuidad de las clases de música para una institución educativa de Bogotá Colombia. Esta es una investigación cualitativa de tipo participativo con enfoque constructivista, en la cual se utiliza el diario de campo como instrumento de caracterización de las estrategias y observaciones recogidas durante la implementación. En los resultados de esta investigación, se evidencia que este modelo de educación musical virtual para las edades de 4 meses a 6 años sólo es posible si hay un acompañamiento constante del padre de familia o acudiente en el desarrollo de las actividades, de la misma forma, para niños de 2 años en adelante se observa mayor independencia en el uso de las herramientas digitales, sin embargo, para los menores a esta edad se encontró que las clases

sincrónicas de música representaron un fortalecimiento en el vínculo padre-hijo por medio de la estimulación sensorial y auditiva. Se concluye entonces que pensar en un modelo virtual para la enseñanza de la música en estas edades es un reto pedagógico que debe continuar en estudio, puesto que la exploración sonora, corporal y de lenguaje en esta área del conocimiento, es algo que debe ser más vivencial, para relacionar la precisión de la música con las experiencias propuestas por la docente y así lograr una construcción integral del conocimiento.

### **Palabras Clave**

Educación musical, educación de la primera infancia, pandemia, COVID -19, experiencia pedagógica, estrategias pedagógicas.

## Introducción

La música es un lenguaje natural que comienza con un balbuceo, con una entonación simple que expresa algo o que responde a un estímulo. Desde muy temprana edad, los infantes disfrutan interpretar instrumentos y proponer secuencias sonoras que representen estados de ánimo, emociones y sentimientos de cuentos sonoros o de su rutina diaria. Con ello, su expresión oral, corporal e intrínseca se alimenta y fortalece para poder aplicarla cuando lo necesite con pares, adultos o si mismo.

En Colombia, la educación musical en la primera infancia es un estímulo para el desarrollo de las habilidades propias de esta edad, como las cognitivas, emocionales y sociales, tal como lo define el artículo 29 de la Ley 1098 de 2006 (Código de Infancia y Adolescencia).

Con esto, se destaca la importancia de la socialización para un aprendizaje transversal en las dimensiones del ser<sup>1</sup>. Ahora bien, al ser una educación vivencial y de contacto, se considera que las TIC no sean protagonistas para el aprendizaje en estas edades, sin embargo, en el 2020, la pandemia del COVID 19 causada por el Coronavirus conocido como SARS-CoV-2, procuró una irrupción en todos los procesos globales, y en este caso específico, académicos; aun así, fue necesario tener una continuidad en las actividades cotidianas pre pandémicas pero de forma remota, omitiendo por completo la interacción física (Castrillón y Montoya, 2020). Es así como se decide incorporar de manera disruptiva las TIC para la enseñanza de la música a edad preescolar intentando una continuidad en los procesos académicos.

---

<sup>1</sup> Entiéndase las dimensiones del ser como aquellos aspectos que hacen parte del desarrollo humano desde una perspectiva integradora para la construcción del conocimiento y el desempeño propio en la sociedad.

El análisis y la reflexión sobre la enseñanza de la música en un nuevo ecosistema de aprendizaje para la estimulación en la primera infancia, sumado al diseño de estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades musicales como el ritmo<sup>2</sup>, dirigido a niños de 4 meses a 6 años de edad, fueron las principales preocupaciones de la docente de música encargada. Por ello, este proyecto de investigación aportará en el diseño, evaluación y transformación de estrategias pedagógicas para la enseñanza de la música, aplicables a la primera infancia, teniendo en cuenta las necesidades de la comunidad, los recursos disponibles, los intereses y aprendizajes esperados según la edad.

Es así como se estructura este documento, realizando inicialmente una caracterización del contexto académico y de investigación, para luego hacer una revisión bibliográfica detallada de la situación de salud pública a nivel mundial, la enseñanza y el aprendizaje de la música para la primera infancia, la educación, las tecnologías para estas edades, las habilidades musicales a desarrollar y los intereses según la etapa; así mismo, se revisan otras experiencias de docentes de música y de la primera infancia en el mundo.

Después de ello, se presenta el marco teórico con los conceptos estructurantes, analizando la triada epistémica con los intereses y aprendizajes esperados según la edad, dando como resultado, los indicadores del proyecto, los cuales enmarcan la experiencia pedagógica y permiten una evaluación por medio de la observación para cada grupo participante en las clases sincrónicas de música. Posterior a esto, se presenta la metodología de tipo acción participativa contractual con enfoque constructivista. Para el diseño de las estrategias, se relaciona el Design Thinking<sup>3</sup> para prototipar un producto que sea capaz de

---

<sup>2</sup> Entiéndase ritmo como un elemento estructurante de la música, el cual tiene como cualidades a la velocidad, duración e intensidad de los sonidos.

<sup>3</sup> Entiéndase como el pensamiento de diseño para prototipar una solución que pueda ser adaptada según las necesidades cambiantes de una comunidad.

transformarse según las necesidades de la comunidad en cuestión. Por último, se presenta la descripción de la implementación y la evaluación de las estrategias.

Como resultado a esta investigación, se considera que la enseñanza de la música en entornos virtuales es un reto pedagógico que debe continuar en estudio y en desarrollo de prototipos que logren fortalecer estas habilidades supliendo el panorama vivencial que trae este arte de forma intrínseca; además, se concluye que la virtualidad para niños menores de 2 años no es recomendable dado a los periodos de atención en pantalla y al necesario acompañamiento del adulto como eje activo del aprendizaje, ya que no solo se encargaría de gestionar el uso de las TIC, sino también de realizar las actividades como si fuera un par del niño o niña, ayudándole a centrar la atención en el desarrollo de las estrategias y motivándole a realizarlas a cabalidad.

## **Justificación y Planteamiento del Problema**

### **La Música y los Primeros Años de Vida**

La enseñanza de la música para la primera infancia representa un estímulo para el desarrollo de competencias según la edad. Por ejemplo, para los primeros años de vida, la música estimula los movimientos y expresiones sonoras de agrado o desagrado para lograr expresarse; a medida que el niño o niña va desarrollándose, comienza a comprender conceptos intrínsecos en la música, como lo son: el ritmo, el acento<sup>4</sup> y el pulso<sup>5</sup>; los relaciona a su contexto y de esta forma, comienza a reconocer su ritmo interior, el de su familia y entorno más próximo (Islas, 2010).

---

<sup>4</sup> Hace referencia a la intensidad periódica que delimita los compases musicales y/o las palabras, para darle relevancia a sonidos específicos que se presenten.

<sup>5</sup> Es el ritmo constante que identifica la velocidad de una obra musical o palabra.

La música como área transversal a varios procesos de aprendizaje, crea conexiones entre diferentes áreas, como por ejemplo las matemáticas, el lenguaje, lo intrapersonal, interpersonal, cinético y ecológico; es así como la lógica-matemática se encuentra en el ritmo, el compás, velocidades de tiempo, etc. Lo lingüístico en la comprensión de símbolos, lo cinético corporal, con el control postural y técnico, en lo interpersonal para relacionarse con las personas que se está haciendo música, de la misma forma en cómo se asume participación propia en la interpretación destacando lo intrapersonal, incluso en lo ecológico al crear una orquesta con implementos reciclables se involucran varios procesos mentales en un solo quehacer para desarrollar la interdisciplinariedad en el aprendizaje transversal en las dimensiones de desarrollo (Domingo, 2018). El ritmo representa las respuestas primitivas que hay desde el vientre materno, con las pequeñas patadas que dan los bebés para comunicarse con su entorno, después, al nacer, los balbuceos rítmicos, los golpeteos a objetos y los movimientos voluntarios de extremidades, permiten identificar la respuesta corporal para expresar las necesidades. Al comenzar desarrollando las habilidades rítmicas de la música, se explora la comunicación desde lo primitivo y los primeros reflejos del ser humano; tal como lo decía Gervilla (2014), con la música se fortalecen varios aspectos de la dimensión comunicativa a partir de juegos rítmicos, danzas, trazos gráficos y demás. Por esto, cuando el niño o niña aprende a reconocer su ritmo propio, logra después relacionarlo con el entorno para identificar el pulso de su corazón y el de otra persona, el ritmo al utilizar las palabras o fonemas para expresarse y diferenciarlo con los de las demás personas, su ritmo para caminar, trotar o correr y el que emplean sus pares, familia o docentes guía, el ritmo al realizar juegos percutivos con su cuerpo y también con una pareja o en grupo, el ritmo de su entorno próximo con los sonidos de la ciudad y demás ámbitos que logrará explorar y relacionar desde sus habilidades musicales y sus intereses.

## Contexto Académico

La institución en la que se desarrolla este proyecto se rige bajo la Secretaría de Integración Social, para introducir el concepto de educación inicial, entendida como aquella que se imparte a la primera infancia. Para estas edades el aprendizaje es algo vivencial y sensorial, por ello, en la disrupción presentada con la pandemia, se decide usar las TIC como herramientas de apoyo para afrontar esta emergencia sanitaria sin perder el tipo de aprendizaje para las edades correspondientes.

Esta es una institución de carácter privado que recibe niños y niñas de 4 meses a 6 años, donde se busca una formación no solo para el educando sino también para sus padres o primeros cuidadores y el núcleo familiar del mismo. El objetivo de la educación inicial es establecer rutinas básicas según la edad y fortalecer las habilidades sociales en un ambiente escolar. Desde el área de música se estimulan principalmente, las competencias relacionadas a la dimensión comunicativa, es por ello por lo que la asignación académica de música varía según el nivel para la estimulación del lenguaje y de acuerdo con los cortes de edad. A continuación, en la tabla 1 la relación de los niveles y la carga semanal:

**Tabla 1**

*Cortes de edad y asignación académica del área de música*

<b>Nivel</b>	<b>Cortes de edad aproximados</b>	<b>Carga semanal de música</b>	<b>Número de niños por nivel</b>
1	4 meses a un año o marcha estable.	5 encuentros de 30 min	2
2	Marcha estable hasta 2 años y medio	5 encuentros de 30 min	21
3	2 a 3 años y medio.	3 encuentros de 30 min	30
4	3 a 4 años y medio.	2 encuentros de 45 min	44
5	4 a 5 años y medio.	1 encuentro de 45 min	34

El proyecto educativo es enmarcado por la educación personalizada entendida como la educación centrada en cada persona, desde sus capacidades intrínsecas, teniendo al respeto como eje principal entre docentes y estudiantes para el intercambio y la construcción de conocimiento (Valero, 2000); y también la educación diferenciada, comprendiendo las capacidades que tiene cada mujer y cada hombre desde su singularidad, para su formación integral como persona (Ahedo, 2015). El calendario académico de la institución es de tipo B, el año escolar siempre inicia a principios de agosto y termina a finales de junio. Para ese entonces el equipo académico contaba con la directora académica, encargada de revisar los procesos a desarrollar según la malla curricular y los cortes de edad, haciendo el seguimiento a las actividades a realizar por las 9 directoras de grupo, las cuales estaban encargadas de liderar las actividades pedagógicas, organizar los horarios de clases remotas, llamar diariamente y acompañar de forma permanente a las familias para el fortalecimiento de hábitos en los niños; también estaban 2 docentes de área: una de inglés y otra de música, cada una, encargada de estimular y fortalecer las competencias del lenguaje materno o secundario según correspondiera a través de actividades según el corte de edad y de forma transversal en las dimensiones del ser correspondientes a la primera infancia; en este equipo también se encontraban, 9 auxiliares docentes, quienes en la presencialidad preparaban los materiales para las clases, acompañaban los hábitos de aseo de los niños y apoyaban el desarrollo de las actividades en las aulas correspondientes; desde la virtualidad estas auxiliares docentes tomaron el papel de la creación de recursos manuales para usarlos de forma digital, ya fuese en foto o de forma sincrónica en las clases remotas, también, de realizar una observación constante en cada uno de los niños para el desarrollo de las actividades, además de realizar los ejercicios correspondientes propuestos por la docente, para dar un ejemplo de cómo se desarrollaría la actividad preparada.

## **Contexto de la Investigación**

Según una línea de tiempo presentada por la OMS (2020), la pandemia del COVID-19 comenzó el 31 de diciembre de 2019 en Wuhan, China, cuando se reportaron casos de neumonía con presencia de una nueva sepa de Coronavirus; en menos de una semana, se presentó la primera muerte a causa de este letal microorganismo. Fue evidente la velocidad en el incremento de los contagios en China y por ello, se debieron tomar precauciones en todo el país, pero a pesar de ello, durante el mes de enero se identificaron contagios en Asia y el mundo, reportando así, 7818 casos confirmados para el 30 de enero del mismo año.

Este virus, logró llegar a muchos países y Colombia no fue la excepción, para el 02 de marzo del 2020 se identificaron cinco casos del nuevo Coronavirus y en tan sólo una semana, este dato ascendió a 23, y aun así, en dos semanas ya eran 168 casos confirmados, valores que daban una expectativa incontrolable para la nueva enfermedad (OMS, 2020).

La institución educativa donde se lleva a cabo el proyecto, después de un análisis minucioso de la situación global, decide no realizar actividades presenciales los días 16 y 17 de marzo, seguido de ello, se atiene a las medidas de aislamiento provisionales expedidas por la Presidencia de Colombia, las cuales comenzaron el 18 de marzo y se prolongaban según los avances de la emergencia sanitaria a nivel nacional y global (Presidencia de Colombia, 2020). El 25 de junio de 2020, siendo una institución de calendario tipo B, terminó el último periodo académico en la virtualidad.

Es así como desde el área de música en específico se debió tener en cuenta los recursos humanos y digitales para poder procurar una continuidad en los procesos académicos que se llevaban en la presencialidad y de esta forma realizar una autoevaluación de las competencias digitales que se tenían para ese entonces. Además, para cuando se

iniciaron las clases en la virtualidad, no se encontró material significativo que soportara los alcances de la enseñanza de la música en ecosistemas virtuales, por ello, se tuvo que relacionar las metodologías presenciales a los recursos digitales existentes y testear el alcance y pertinencia para estos entornos.

### **Pregunta de Investigación**

La situación de salud pública en el mundo fue para muchos un estado de constante estrés, preocupación y ansiedad que se manifestó en la vida cotidiana, tanto en los compromisos personales como en los laborales. Presentar una experiencia pedagógica para aportar a los procesos de enseñanza y aprendizaje de la música en la primera infancia, permite desde el rol docente, tener un panorama subjetivo que logre identificar los aciertos y desaciertos que se tienen al diseñar estrategias en un nuevo ecosistema de aprendizaje y que estas, tengan en cuenta los estados y sentimientos de la comunidad, para lograr transformar la práctica pedagógica y visionar la posibilidad de la educación musical virtual post pandemia. Con lo anterior, se visionan cinco palabras claves para identificar la investigación: Educación musical, educación de la primera infancia, Covid-19, experiencia pedagógica y estrategias pedagógicas. Acorde a esto, la pregunta que sustenta la investigación para la caracterización este proyecto es: ¿Cómo diseñar estrategias pedagógicas para la enseñanza del ritmo musical en la primera infancia y lograr una continuidad en los procesos académicos?

### **Estado del Arte**

Para el análisis bibliográfico de este proyecto, se tienen en cuenta las cinco palabras clave: educación musical, educación de la primera infancia, COVID -19, experiencia pedagógica y estrategias pedagógicas, relacionándolas entre sí para revisar artículos, documentos, entrevistas y demás encontrados en repositorios y bases de datos: Intellectum,

Scopus, Mendeley, Emerald Insight, Sage Journals Scrib y Taylor & Francis Online. Además, de artículos académicos de revistas indexadas encontradas en bases de datos como Latindex y Redalyc.

Al ser una innovación disruptiva a nivel global, las investigaciones que podrían aportar al estado del arte aún estaban en construcción, procurando poca o casi nada de información sobre el asunto específico en cuestión. Por ello, para la construcción de este estado del arte, se tuvo tres momentos de investigación documental para conocer otras experiencias alrededor del mundo: El proceso inicial de búsqueda tuvo su origen en marzo de 2020 hasta abril del mismo año, en este periodo, se indagaron las estrategias pedagógicas aplicadas a entornos virtuales que correspondieran a niños entre los 4 meses a los 6 años, encontrando algunos videos en YouTube sobre actividades para realizar en casa en compañía de un adulto, mas no, en sincronía con la docente y la mayoría de actividades para niños mayores de 3 años. Con lo anterior, se identificó el problema inicial: carencia de estrategias pedagógicas para la enseñanza de la música en la primera infancia en entornos virtuales, específicamente de las habilidades rítmicas. Esto abrió una nueva puerta para comenzar una investigación pertinente según las necesidades de la institución, de las familias, los niños y la docente.

La segunda etapa de búsqueda investigativa tuvo lugar desde mayo a diciembre de 2020, donde algunos docentes de música y de otras áreas habían hecho publicaciones en revistas científicas para compartir su posición frente a la virtualidad, y en algunas ocasiones, la visión de sus estudiantes, la pertinencia de continuar en esta modalidad y experiencias de aplicación de estrategias pedagógicas; con esta búsqueda, se logra conocer otras experiencias y visiones frente a la continuidad de los procesos académicos de la modalidad presencial en la nueva modalidad virtualidad y con esto, intentar relacionar las experiencias desde la

práctica docente para revisar si son aplicables al diseño de estrategias pedagógicas en la enseñanza de la música a nivel preescolar o si algo significativo puede aportar al objeto de estudio, como por ejemplo, puntos a tener en cuenta para el diseño de un recurso digital para estas edades y pautas de interacción en las clases. Desde el área específica, se identificaron algunas estrategias pedagógicas vía blogs para la creación de instrumentos musicales con materiales reciclables, también, podcast con juegos sonoros y videos con cuentos musicales como “Ritmos y sonidos” de Smile and Learn.

La última etapa de fundamentación investigativa para complementar el estado del arte se realizó en el primer semestre del año 2021, donde se encontró alrededor de 15 artículos más que contribuían a la investigación desde una visión más específica; estos artículos compartían estrategias, experiencias, videos, canciones, videojuegos, guías imprimibles, plantillas para cocrear, un sinnúmero de recursos aplicables para la enseñanza de la música en la virtualidad, con esto se descubre que ya existe material aplicable para niños de 2 años en adelante y que este podría complementar las estrategias aplicadas anteriormente.

Después de estos tres momentos, se categorizan los documentos encontrados en las experiencias pedagógicas con recursos TIC para la primera infancia, luego para la educación en general durante el Covid-19 y por último las experiencias musicales con TIC durante la pandemia.

***Experiencias pedagógicas con recursos TIC para la educación de la primera infancia.***

Antes de pensar en el Covid-19 como una disrupción educativa<sup>6</sup>, es necesario revisar si hay alguna experiencia pedagógica aplicada para la primera infancia en la que se haga una inmersión a los recursos TIC para el aprendizaje activo y no como objeto de entretenimiento. Se identifica entonces una experiencia llevada a cabo en el área de ciencias naturales para un preescolar en Bogotá, y a partir de una metodología cualitativa con la observación como técnica y el diario de campo como instrumento de recolección de datos, se decide crear una aplicación digital como recurso de aprendizaje. De esta experiencia se destaca la importancia de tener en cuenta los intereses de los niños para el diseño de los recursos, ya que a pesar de que sea algo digital y de por sí ya despierte curiosidad en ellos, es importante que sea llamativo por el diseño, los colores y sonidos que se presentan para que los estudiantes se sientan motivados a aprender utilizando el recurso. Como aprendizajes se identifican las TIC siendo apoyo para crear nuevos escenarios y/o modificar los existentes y así, representar diferentes realidades; además, también se menciona la importancia de la autoformación de los docentes como tutores principales en la experiencia (Garzón et al., 2017).

Lo anterior se conecta a nivel preescolar con las consideraciones de Gómez, Briceño y Flórez (2019) al plantear que al incorporar las TIC en este nivel, se crean nuevos caminos para la construcción del conocimiento teniendo en cuenta los intereses de los niños, las habilidades docentes y los resultados esperados por los padres; esto se evidenció a partir de entrevistas a profesores y estudiantes acerca del uso de recursos TIC para fines pedagógicos, encontrando que los docentes utilizan estas herramientas para compartir material didáctico que facilite la construcción de los conocimientos exigidos para los diferentes cursos, sin embargo los estudiantes los utilizan para el aprendizaje a partir de videos pero no con un uso netamente pedagógico (Gómez et al., 2019); con esta idea, el uso de las TIC, como

---

<sup>6</sup> Entiéndase disrupción educativa como una oportunidad imprevista que rompe los esquemas comúnmente utilizados en la educación.

herramienta pedagógica, surge de la necesidad que se tiene en el poder motivar a las nuevas generaciones bajo un idioma en el que están inmersos siempre.

### ***Experiencias pedagógicas con recursos TIC para la educación preescolar durante el Covid-19.***

Ahora bien, en cuanto a la innovación inmediata que invita la situación de pandemia, se encuentra una experiencia pedagógica para la primera infancia en una institución de Florida, Estados Unidos; pensar en clases virtuales para maternas y preescolares después del cierre definitivo de las instituciones presenta un proceso de creación de estrategias y de evaluación de estas, identificando etapas de adaptación (conocer el entorno, recursos, estados y sentimientos de la comunidad), mantenimiento (establecer estrategias e identificar limitantes para mejorarlas) y por último, aseguramiento con las familias (acompañamiento, preparación y disposición). Para recoger los datos, se lleva una libreta de notas en la que se diligencian los resultados observados para después analizar si las estrategias aplicadas fueron adecuadas o no según sus periodos de atención e interés y primordialmente el desarrollo de las competencias propias de la edad (Szente, 2020). A partir de esto, se identifica la importancia de desarrollar el proyecto por fases acordes a las necesidades de la comunidad educativa, además de reconocer que la autoevaluación, propia característica docente, permite transformar las estrategias pedagógicas y reconocer aciertos y desaciertos en la experiencia.

De la misma manera, es importante reconocer el impacto que tiene esta innovación en la educación y visionar que las familias que decidan continuar con las actividades académicas de forma virtual lograrán desarrollar nuevas habilidades y tener un nivel de independencia en el uso del hardware y software, para disfrutar las clases con un aprendizaje autodirigido y personalizado. Sin embargo, para algunas familias sería difícil la adaptación a este nuevo ambiente de aprendizaje y más de la forma en la que se realizó a causa de la emergencia

sanitaria, lo cual trae como consecuencia que por la dinámica familiar, algunos procesos académicos se vean detenidos (Livari et al., 2020). Según un estudio realizado por la UNESCO, UNICEF y el Banco Mundial, a nivel global no todos tuvieron las mismas herramientas para acceder a la educación de primera infancia, ya que no era una situación premeditada por los gobiernos, ocasionando que por ejemplo, 120 millones de niños de edad preescolar no lograron continuar su formación por falta de programas de educación a distancia, la ausencia de materiales en esta modalidad de aprendizaje en el hogar, entre otros (UNICEF, 2020).

### ***Experiencias pedagógicas durante el Covid-19 con recursos TIC para la educación musical.***

Desde la perspectiva docente en el área de música, se encuentra que para la evaluación de los procesos de los estudiantes es afectada directamente por la intermitencia de la comunicación, así lo demuestra un estudio realizado a 335 docentes, en el que se evidencia que el 82.7% de los docentes consideró que una evaluación sobre el área de música en un entorno virtual no era beneficiosa; sin embargo, más del 60% de los docentes que participaron, concluyen que la enseñanza de la música desde la virtualidad no tiene un aporte significativo por la inexistencia de recursos y habilidades digitales para el desarrollo de las clases musicales. Sin embargo, el 90 % de los docentes afirma que pudo fortalecer sus habilidades digitales gracias a la contingencia y que esperan poder fortalecer sus estrategias pedagógicas con los nuevos aprendizajes durante la pandemia (Calderón & Gustems, 2021).

Por ejemplo, en el aprendizaje y enseñanza de un instrumento como violín, pensar en virtualidad en música es un tema que, desde las experiencias docentes, se considera que los recursos aún se quedan cortos para que se logre desarrollar las estrategias pedagógicas tal como se hace en la presencialidad, desde la sensibilidad, limpieza en técnica, sonido y estilo.

Este fue el caso de 13 docentes de violín en Turquía quienes consideraron que es posible una educación virtual musical, aunque insuficiente (Kesendere et al., 2020).

Así como en la investigación anterior, la Universidad César Vallejo de la ciudad de Lima (Perú), también realizó una investigación para conocer la experiencia de 8 docentes de clarinete para niños y jóvenes durante los primeros meses de la pandemia. Específicamente en los niños, se encontró que es indispensable el acompañamiento continuo del padre de familia para realizar las actividades dirigidas por el docente, específicamente en la parte técnica. Se identifica que intentar utilizar las mismas estrategias de la presencialidad de forma repetitiva con el fin de enseñar, saturaría a los estudiantes dando como resultado poco o nulo interés de aprender, por ello es importante la creatividad en la planeación de los docentes y el acompañamiento de padres para una completa disposición y lograr experimentar y conocer los procesos educativos que hacen parte activa de la construcción del conocimiento y esta vez con medios digitales como puente (Melgar, 2021).

Con esto, se considera que es necesario incorporar adecuadamente las TIC en la enseñanza musical, y para ello el docente debe invertir tiempo para formarse, planificar, testear e iterar los proyectos que sean mediados por las TIC y así tener la destreza necesaria para utilizar diversos programas y recursos musicales, además de saber escoger las herramientas didácticas y la metodología correspondiente. Así lo demostró una investigación realizada en una institución de básica primaria a niños de 11 a 13 años en el desarrollo de las clases virtuales de música durante el COVID 19. Esta es una investigación cualitativa que utiliza instrumentos de recolección como la entrevista y encuesta para hacer una triangulación entre la perspectiva docente, la de los estudiantes y las conclusiones. Se considera que la observación no es un método adecuado ya que, por la contingencia y la mediación en las clases sincrónicas, no se puede establecer un contacto directo con el objeto de estudio, sin

embargo, se identifica como única técnica disponible para realizar el seguimiento (Gálvez, 2020).

De la misma forma, para la evaluación de los procesos de aprendizaje musical en una universidad de Perú y teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se considera la auto grabación: un procedimiento ya usado anteriormente por estudiantes. Estas medidas permitieron a los docentes de música específicamente, lograr una evaluación más afianzada y cercana a la realidad de cada estudiante, sumado a que la retroalimentación se llevaba a cabo de forma más objetiva y eficaz. Sin embargo, para que el docente enviara las correcciones respecto al aspecto técnico, también fue necesario que el docente compartiera videos de su autoría o se apoyara en material audiovisual disponible en internet de otros músicos. Otra de las estrategias usadas fue la motivación por medio de la investigación sonora como actividad constante para fortalecer las habilidades musicales y conocer otros lenguajes en estilos y géneros interpretativos. También, la lectura de textos cortos que presentaran nuevas músicas o técnicas y esto se compartía en foros de discusión y cuestionarios abiertos a la comunidad educativa. Como conclusión, se observó que por parte del estudiantado se fortalecieron los conocimientos básicos en grabación y edición, ya que, al ser esta parte de sus quehaceres diarios, se fueron familiarizando con los diferentes aplicativos, dando lugar a la apertura de nuevos conocimientos, y nuevas habilidades para ellos. Sin embargo, se resalta la necesidad de la presencialidad para la limpieza en la técnica interpretativa y estilística (Piachonkina, 2021).

Continuando con la perspectiva docente, en junio de 2020 es publicado en la revista *National association for music education* una investigación de carácter mixto en la que se analiza la experiencia en las clases de música a partir del Covid-19. Aunado a lo mencionado en las investigaciones ya descritas, se encuentra en esta experiencia una propuesta de

habilidades digitales, didácticas y metodológicas para los docentes de música del futuro<sup>7</sup>. Según Thornton (2020), tres son los factores fundamentales para lograr una transición efectiva respecto al nuevo ambiente digital: el primer factor es la creatividad, para potenciar la utilidad de los recursos digitales y físicos disponibles; después vienen los aportes de la comunidad, puesto que, al considerar las experiencias acertadas, se intercambian conocimientos que permiten afianzar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la virtualidad; por último, está la sensibilidad, la cual invita desde la empatía a conocer los sentimientos y estados de los estudiantes para que de esta forma se aborde a consciencia las estrategias pedagógicas pertinentes (Thornton, 2020). Con lo anterior, se fortalece la idea de pensarse como profesor del futuro, prepararse y adaptarse a nuevos ambientes de aprendizaje teniendo en cuenta los tres factores mencionados anteriormente (creatividad, aportes de la comunidad y sensibilidad).

En un artículo llamado “Humanización de la tecnología gracias al arte de hacer música” realizado por Lucía Rojas (2020), docente de música para la banda musical de una universidad la ciudad de Santiago (Chile), se aborda su experiencia en la enseñanza de la música enfocándose inicialmente en las habilidades sociales y después en las académicas, considerando que la transición a lo digital puede generar cierta zozobra en la comunidad educativa. Por ello, es importante que la creatividad sea el eje central para mantener activo un grupo musical y motivar a sus estudiantes por medio de reuniones virtuales en las que aplicaba la estrategia de identificar la sensación que les generaba hacer música y observar a otros artistas y agrupaciones ejemplares por medio de videos, mostrando un resultado armónico para la intervención musical a distancia. La sensibilidad musical y el trabajo

---

<sup>7</sup> Entiéndase como los docentes después de la pandemia, quienes, a partir de la experiencia disruptiva, lograron adquirir nuevas habilidades.

personalizado de la docente, trajo como consecuencia que los estudiantes se sintieran atraídos por el arte y la clase representara su momento de paz, armonía y bien estar (Rojas, 2020) .

Por su parte Rentería (2020), como profesora de música para primaria y secundaria, en su experiencia con la inmersión de las TIC para la enseñanza de la música durante el COVID 19, tiene como aprendizaje relacionar las bondades de ambos modelos de aprendizaje (virtual y presencial) para transformar las estrategias pedagógicas que eran pensadas antes de la pandemia; Desde este punto, la metodología usada fue la propuesta de cuatro divisiones de herramientas 2.0 para los docentes de música en las que se busca gestionar y organizar os temas de clase , después el de creación de materiales digitales, después, el evaluativo para poner a prueba los conocimientos construidos y por último, las aplicaciones para difundir los recursos digitales para la enseñanza y aprendizaje de la música (Rentería, 2020). A partir de esto se identifican las herramientas para gestionar y organizar los recursos digitales creados o hallados para las clases virtuales y presenciales como, por ejemplo: Google Drive, One Drive, Youtube, Cisco Webex y Google Classroom. En la segunda división, se utilizarían algunas de las herramientas de creación digital para realizar ejercicios musicales prácticos para las clases sincrónicas como, por ejemplo: Canva, Genially, Educaplay y GoConqr. En cuanto a las herramientas de evaluación, se elegiría la observación como técnica principal, ya que fue el medio idóneo para determinar los resultados en este apartado específico; y para la última división (difusión), se accedería a las plataformas como Youtube y Anchor.

### **Aprendizajes de la revisión bibliográfica**

Identificar los estados y emociones de los estudiantes logra motivarlos desde sus intereses para el aprendizaje de la música y esto debe ser lo primero antes de pensar en aprendizajes estructurados netamente académicos. También, se debe tener en cuenta los recursos humanos, digitales y físicos disponibles para diseñar las estrategias pedagógicas

afines a esto. De la misma forma, las técnicas de recolección de datos como la observación y el diario de campo son de gran importancia para consolidar la información y proceder a analizarla, se recomienda que el diario de campo debe ser diligenciado por la docente de inmediato se haga la aplicación del prototipo propuesto y se logre observar alguna novedad en el proceso, ya que esto procura datos reales que no sean manipulados por los pensamientos de la docente al intentar recordar la información más tarde.

En síntesis, los docentes de música alrededor del mundo seguirán escribiendo y proponiendo nuevas formas de entender la normalidad que hoy se sigue viviendo, encontrando más publicaciones con consejos, advertencias, iteraciones, metodologías y demás herramientas que se puedan integrar a la enseñanza de la música para todas las edades y en este caso específico para la primera infancia. Sin embargo, es importante continuar con la revisión constante del material bibliográfico y audiovisual para la construcción de estrategias pedagógicas que se apliquen en la virtualidad y también en la presencialidad mediada por TIC, para así consolidarlas y aprender de otras experiencias.

En este punto y después de esta amplia revisión bibliográfica, se visiona en el presente proyecto, un aporte al diseño y fundamentación de las estrategias pedagógicas pertinentes para el desarrollo de las habilidades rítmico-musicales en entornos virtuales para la primera infancia. Se espera que este proyecto contribuya a que los docentes de música para esta edad analicen las estrategias implementadas durante la etapa inicial de la pandemia en su práctica educativa y logren rediseñar, evaluar y/o modificarlas según las necesidades de la comunidad educativa, los recursos disponibles y los nuevos conocimientos adquiridos en esta experiencia disruptiva.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Diseñar estrategias pedagógicas de música en un ecosistema digital que logre la continuidad de las clases para niños de 4 meses a 6 años en una institución educativa de Bogotá, Colombia durante la pandemia COVID 19, entre los meses de marzo a junio de 2020.

### **Objetivos específicos**

- Definir las consideraciones que se deben tener para diseñar estrategias pedagógicas de música en un ecosistema digital para niños de 4 meses a 6 años.
- Proponer estrategias pedagógicas como prototipo que se relacione a las metodologías musicales conocidas y a los recursos disponibles.
- Aplicar las estrategias pedagógicas a los niños de 4 meses a 6 años en una institución educativa de Bogotá, Colombia durante la pandemia COVID 19, entre los meses de marzo a junio de 2020.
- Evaluar el impacto de las estrategias teniendo en cuenta los intereses y aprendizajes esperados de los niños de 4 meses a 6 años.

## Marco Teórico

A continuación, se presentan los conceptos estructurantes para este proyecto desde la perspectiva del aprendizaje y enseñanza musical para la primera infancia, habilidades musicales, los indicadores de la investigación, el enfoque investigativo y la triada epistémica: educación, TIC e innovación.

### Primera Infancia, Tecnología y Estrategia

Las estrategias que se plantean para lograr sobrellevar una problemática como esta, van de la mano de los conocimientos digitales de la docente, relacionado a la población a la que van dirigidas las clases. Para esta investigación, se tendrá en cuenta lo presentado por el *código de Infancia y Adolescencia*: la educación a la primera infancia, como aquella que es vista como generadora de hábitos y procesos comunicativos, corporales, éticos, sociales y demás, y que busca el desarrollo de los infantes con la adaptación a nuevos entornos: espacios, personas, olores, imágenes, entre otros estímulos, que desde el rol docente permitirán empezar a conocer el *cómo* aprenden los niños y *cuáles* son los mecanismos mentales para que cada uno logre un mejor y útil conocimiento (Congreso de la República, 2006).

Con relación a lo anterior, para el ambiente de aprendizaje a edad preescolar se debe tener en cuenta que sea en espacios conocidos para los niños, espacios que procuren darles una introducción al mundo que los rodea y que estimulen la construcción de los significados de su entorno. Sin embargo, la pandemia del Covid-19 representó una oportunidad para idear estrategias pedagógicas en un nuevo ecosistema de aprendizaje mediado por las TIC, para que este sea un espacio especialmente pensado para la construcción del conocimiento con el uso de recursos digitales, al que se acudió por la necesidad de continuar con los procesos de

desarrollo de los niños. Este ecosistema de aprendizaje mediado por TIC se toma para esta investigación como la conjunción ordenada de los recursos humanos, tecnológicos y pedagógicos, para procurar la formación y realización de los estudiantes. Tal como lo expresan Martínez y Pineda (2016), un ecosistema de aprendizaje mediado por TIC es un espacio para la interacción práctica de la teoría, con un interés de fomentar la autonomía y coherencia en los estudiantes, de forma que se logre una construcción del conocimiento utilizando a las TIC como la mediación para lograrlo, es decir que los recursos digitales solamente son un puente para la construcción del conocimiento, especialmente en la praxis, tanto para los estudiantes como para el docente.

Como respuesta inicial a los requerimientos de la comunidad educativa para continuar con la formación académica, se presenta una propuesta: la educación virtual, tomada desde el concepto de Sanabria (2020), como los procesos didácticos o de formación mediados por la tecnología donde el rol docente es de facilitador con propuestas personalizadas de recursos de aprendizaje y el del estudiante de protagonista de su aprendizaje. Esto se articula con las estrategias pedagógicas, donde Sierra (2007), propone que estas son las actividades y metodologías donde el fin principal es procurar el desarrollo de los estudiantes según los objetivos definidos. Para ello, el docente debe contar con pensamiento crítico para crear actividades y aplicar metodologías según el diagnóstico de grupo, y a su vez tener capacidad creativa para reestructurar las estrategias, según las transformaciones del grupo, las variantes y las necesidades; en síntesis, las estrategias pedagógicas hacen referencia a toda acción pedagógica que el docente realice para la construcción del conocimiento a través de un proceso de identificación, comparación y aplicación. Las herramientas utilizadas por el docente deben buscar esta construcción adecuadamente, sin interferencias visuales, sonoras o espaciales para que la conceptualización de los nuevos aprendizajes se dé de la forma más

natural y crítica posible, teniendo relación con la construcción social, cognitiva y emocional que se busca en la primera infancia.

La educación remota nunca había sido una necesidad para la institución donde se desarrolla este proyecto, debido a los puntos negativos que pueden traer la incorporación de las TIC para los niños de la primera infancia, como por ejemplo distracción por los juegos, ansiedad y/o dependencia tecnológica, mal desarrollo cerebral y otras consecuencias del mal uso de las herramientas (Mosquera et al., 2017). Sin embargo, los recursos TIC a esta edad, acompañados con un tutor adulto que regule su consumo, son una oportunidad para que el niño pueda explorar y conocer otro espacio fuera de lo físico y así aprender desde lo virtual reconociendo voces e imágenes de personas, animales u objetos ya conocidos (Miranda, 2008). Esto, especialmente para los niños mayores de 2 años y teniendo en cuenta que se debe tener una exposición de poco tiempo en las pantallas

La pandemia se presentó como una oportunidad para innovar en los procesos académicos y adoptar disruptivamente una tecnología en la primera infancia, esto porque al no tener los espacios físicos o los materiales disponibles para el desarrollo de las clases, los docentes tuvieron que idear nuevas formas de llegar a sus estudiantes y de esta forma dar una respuesta precisa e inmediata ante esta situación. Con esto, para esta investigación, la innovación se entenderá como de tipo disruptiva, siendo esta la oportunidad de transformar las estrategias pedagógicas a partir de ciertos recursos humanos, físicos y digitales (Christensen et al., 2015) para procurar la continuidad de las clases de música. Además de ello, para la innovación se tendrá en cuenta que esta debe ser admitida por las partes que requieren acceder a los servicios para que pueda ser apropiada en la comunidad educativa.

La educación virtual para esta edad se encontraba en un rasgo rezagado, siendo adoptadores tardíos de las tecnologías. Según Moore (2015), los pertenecientes a este rasgo,

no se interesan por implementar o apropiarse de las nuevas propuestas tecnológicas, a menos que sea estrictamente necesario, porque la sociedad casi en su totalidad lo implementó o dicha tecnología viene implícita en lo que se esté consumiendo. Este proceso de innovación a su vez se entiende de tipo discontinua, pues además de ofrecer un producto nuevo e introducirlo en una comunidad con una necesidad específica, ambas partes deben tener competencias digitales, dispositivos tecnológicos para acceder a las clases ofertadas y un espacio adecuado en casa para disponerse a recibirlas. Además, se presentan cambios significativos para concebir la educación, transiciones que no se tenían previstas tanto para las familias, como para la institución y los docentes, en la formación académica de niños de primera infancia (Moore, 2015).

Con esto, es importante resaltar que la exposición a pantalla para fines de formación académica que comenzó con la pandemia del COVID 19, trajo consigo nuevos desafíos para padres y cuidadores, puesto que a pesar de que se recomendara que el contacto con la pantalla no debe ser mayor a una hora por día para los niños menores a 5 años, (Council on communications and media, 2016), también, se debía cubrir una carga académica que casi siempre superaba ese límite de tiempo ya que esa carga era pensada para entornos presenciales y el periodo de atención en la presencialidad para niños de la primera infancia puede verse reducido a la mitad en la exposición a pantalla (Caraballo, 2018). Como no se mantuvo esta premisa, se recomendó siempre el acompañamiento permanente de los padres y/o cuidadores para fortalecer los periodos de atención de los niños en entornos virtuales y se hiciera un seguimiento más activo del proceso de aprendizaje desde la perspectiva de los cuidadores.

## **Primera Infancia y Habilidades Musicales**

En relación con la música, área en la que se desarrolla dicha experiencia, se busca que los niños identifiquen las sonoridades con las que más sientan afinidad para fortalecer sus aspectos social y corporal desde juegos colaborativos y de exploración sonora. La influencia de la música en la sociedad es innegable, y por ello, esto no puede ser ajeno a la actividad académica, donde cada vez más el uso de herramientas tecnológicas abre campo a que nuevos saberes sean incorporados. En esta área, se procura un estímulo en los procesos de construcción de conocimiento de los infantes, como una capacidad innata en todo ser humano puesto que el oído es uno de los primeros órganos en desarrollarse, entendiendo que desde la gestación del ser humano, en la semana 16 el feto responde a los estímulos sonoros percibidos, y así reconocer las voces que lo protegen además de acompañarlo siempre para que de la misma forma responda a los estímulos de entonación con movimientos corporales o modulaciones vocales cuando ya se tiene meses de nacido, fortaleciendo siempre la comunicación con su entorno más próximo (García, 2014). Al ser una forma de expresión natural, el niño logra relacionar la música para el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y motoras desde un lenguaje sencillo que reconoce desde su origen, logrando modelar su apreciación musical para la vida y de esta misma forma, mejorar sus competencias extra-musicales según la edad, reconociéndose como parte de una comunidad y los diferentes ritmos de vida que esta tiene. (Benítez et al., 2017).

En este orden de ideas, desde el área de música, el docente debe plantear estrategias que estimulen múltiples sentidos en el estudiante y de esta forma lo motive a él y su familia a continuar su formación musical con las herramientas disponibles, propendiendo desarrollar las competencias de cada etapa de desarrollo. Para Gervilla (2014), la expresión musical es planteada como elemento fundamental del ámbito de conocimiento comunicativo para el

currículo de educación infantil, puesto que por medio de ella, los niños y niñas logran sensibilizar su audición para discriminar y memorizar sonidos que después serán fonemas que se convertirán en sílabas y sucesivamente en palabras y frases; a través de la música como eje fundamental de la dimensión comunicativa se fortalece la coordinación, expresión corporal, trabajo en grupo y participación individual a través de danzas, juegos rítmicos, trazos gráficos y producción gestual y vocal. Con esto también se considera que las habilidades musicales que se fortalecen a esta edad deben estar relacionadas a los intereses de los niños, para que así se sientan motivados a aprender. Aunado a lo anterior, se relacionan los intereses y aprendizajes esperados; para el presente proyecto, se tendrá en cuenta los intereses planteados por la Secretaría de Educación de Nuevo León (2008), la cual propone que de 0 a 2 años, los niños se interesan por imitar movimientos, gestos y sonidos realizados por el adulto, de esta forma aprenden a reconocer su cuerpo y a utilizar los primeros fonemas del lenguaje, disfrutan de sonidos rítmicos repetitivos y aunque todavía se interesan solo por sí mismos individualmente, comienza a socializar; de 3 a 6 años los niños sitúan su atención en la formación de palabras, proponen nuevos sonidos con el cuerpo y son capaces de realizar secuencias de movimientos, además exploran nuevas sonoridades de objetos e instrumentos musicales para conocer las propiedades de los objetos y el sonido; también logran imaginar nuevos personajes, realizar juegos colaborativos y tener mayor autonomía e independencia.

### ***El ritmo como primera habilidad musical***

Como aprendizaje esperado para la educación musical a nivel inicial, se considera al ritmo como el elemento estructurante principal e intrínseco de la educación musical. Para poder identificar las características del ritmo y sus cualidades, se debe comenzar desde conceptualizar la música y proceder a entender sus componentes ya que de esta forma se podrá relacionar la importancia de este elemento de la música y los aprendizajes conceptuales

esperados. En la figura 1 se podrán observar los componentes de la música, esencialmente del ritmo, ya que este proyecto está centrado en el desarrollo de habilidades rítmicas en niños de 0 a 6 años.

**Figura 1**

*Elementos estructurantes de la música.*



*Nota.* Adaptado del libro “Guías de actividades musicales para el preescolar” de la Secretaría de Educación de Nuevo León, 2008.

A partir del mapa mental de la figura 1, se identifica uno de los elementos estructurante para la formación musical, y por donde se debe comenzar: el ritmo, pues este permite reconocer el pulso individual y grupal de una comunidad, identificando diferentes velocidades, la duración de las frases, los acentos con la intensidad del sonido, además de fortalecer las habilidades del lenguaje y el trabajo colaborativo con pares y adultos.

Teniendo en cuenta el enfoque pedagógico musical para esta investigación, el desarrollo de habilidades rítmicas será el objetivo fundamental para establecer los indicadores

que determinarán los aprendizajes esperados según la edad y sus intereses. A partir de este punto, se realiza un análisis a profundidad de los intereses de los niños según la edad y las cualidades del ritmo como elemento estructurante de la música (tabla 2), para identificar los aprendizajes esperados, los cuales serán los indicadores del proyecto.

**Tabla 2**

*Aprendizajes esperados según los intereses de los niños y las cualidades del ritmo como primera habilidad musical*

<b>Edad</b>	<b>Intereses</b>	<b>Conceptos del ritmo musical a trabajar.</b>	<b>Aprendizajes esperados (indicadores)</b>
0 a 2 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imitar movimientos, gestos y sonidos.</li> <li>- Sonidos rítmicos repetitivos.</li> <li>- Comienzan a socializar.</li> </ul>	Pulso → Velocidad  Acentos → Intensidad	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sensación de pulso individual.</li> <li>2. Imitar acentos de tiempo fuerte de compás marcados por la docente en secuencias rítmicas.</li> <li>3. Reconocer ritmos rápidos y lentos.</li> <li>4. Identificar sonidos fuertes y débiles.</li> </ol>
3 a 6 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formar palabras.</li> <li>- Explorar sonoridades con el cuerpo, objetos e instrumentos.</li> <li>- Creación de personajes.</li> <li>- Juegos colaborativos.</li> </ul>	Pulso → Velocidad  Esquema rítmico → Duración  Acentos → Intensidad	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar secuencias rítmicas con pulsos lento y rápido.</li> <li>2. Proponer ritmos de palabras marcando los acentos correspondientes.</li> <li>3. Entonar sonidos largos y cortos.</li> <li>4. Componer melodías sencillas para</li> </ol>

---

representar un personaje.

Ahora bien, la metodología debe relacionarse al objeto de estudio y al objetivo del proyecto, desde la corporalidad y oralidad; como lo expone el método de Carl Orff, el cuerpo puede convertirse en un instrumento para realizar percusiones, identificar acentos, pronunciación, ritmos y palabras, con este método el objetivo de enseñanza es estimular las habilidades de lenguaje y la exploración de los sonidos en juegos participativos y propositivos; también se utilizan instrumentos musicales de percusión con temperamento no definido para apoyar los propósitos de las actividades (Sequera, 2017). De la misma forma, Dalcroze involucra la música con canciones de fácil entonación, ritmo conocido según la región y armonía básica poco compleja, además, tiene en cuenta la expresión corporal mediante el ritmo, utilizando materiales que procuren movimientos como: telas, aros, pelotas y pañuelos, relacionados a instrumentos de percusión pequeños como: la pandereta, las maracas, el tambor y el sonajero. El objetivo de este método es reconocer el cuerpo como parte activa de la música para interiorizar los conceptos musicales y relacionarlos con recursos de apoyo para proponer, imitar e interiorizar el ritmo escuchado externamente (Vernia, 2012).

Estas dos metodologías siempre habían sido pensadas en espacios presenciales ya que la música, es un arte que necesita contacto e interacción con el otro, por ello es importante que el docente logre desde las habilidades sociales, establecer la interacción entre pares y el trabajo en equipo en sus clases, además de reconocer el contexto social al que se pertenece y así mismo, permitir explorar diferentes sonoridades del entorno, reconocerse como autor de un grupo y participar adecuadamente; también, desde las habilidades musicales, desarrollar el sentido del ritmo según la edad.

Se configura entonces la enseñanza musical en la institución educativa donde se lleva a cabo esta investigación, teniendo en cuenta que el área de música es vista como una asignatura que estimula y desarrolla las habilidades comunicativas y fortalece transversalmente todas las dimensiones del ser según las habilidades de cada nivel. Articular directamente el área de música al hacer cuentos musicales con diferentes voces para representar personajes, además de sentimientos y emociones contrastantes permitió fortalecer las dimensiones en cuestión. De esta forma, los niños imitarán los sonidos e identificarán las modulaciones vocales para representar ciertos estados. Este es un tema que debe fortalecerse continuamente a esta edad para la expresión de emociones y estados del ser. Invitar a cada niño a explorar su voz, los sonidos de su cuerpo y del entorno permitirá mejorar la comunicación consigo mismos y su entorno próximo. Por ello, la continuidad en la educación musical para la primera infancia toma un papel importante para cada edad y es necesario buscar alternativas para lograr aprendizajes significativos siempre.

### **Educación: Aprendizaje Significativo y Nuevas Estrategias**

Las tendencias vanguardistas en educación han tomado un papel preponderante en el rol docente, colmándolos de herramientas para que los educadores dirijan las clases y construyan los conocimientos que se requieren con sus aprendices. Sin embargo, las mencionadas estrategias quedan olvidadas a la vez que otras van tomando la batuta en los nuevos escenarios de estudio. Lo que se busca incansablemente es ir más allá de lo literal y sustantivo, es decir, construir conocimientos significativos, que bajo un modelo constructivista promuevan el intercambio conceptual y facilitar el aprendizaje.

De esta forma la educación trasciende cuando docente y estudiante construyen conocimiento al enseñar y aprender significativamente, siendo este, el proceso mediante el cual se asocian los conceptos previos con nuevas experiencias. El estudiante, toma el

concepto desde lo que este genera o significa, más no desde lo que su sentido lógico o estrictamente tangible lo muestra. Es así como se puede aprender algo sin relacionarlo directamente con un código específico, permitiendo redefinir ese algo las veces que se quiera mediante diferentes elementos. Para Ausubel, con un enfoque constructivista, el aprendizaje significativo es el proceso humano por excelencia, y más importante, para adquirir conocimiento, con el fin de almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo del conocimiento que se estudie. Es nuestra biblioteca personal de información. Se tiene que, si la información es recaudada de forma literal, fácilmente nuestra estructura mental o cognitiva la puede olvidar, ya que el constante flujo de ideas e información que de manera asidua nos llega, invita a nuestros sistemas de almacenamiento a renovar la misma, dejando de lado aquella que poco usamos, o que hace mucho tiempo recibimos. Por este motivo los conceptos de No-arbitrariedad y sustantividad son características fundamentales dentro del aprendizaje significativo, haciendo el papel de una especie de catalizador para crear un filtro que sintetice el conocimiento, y que más allá de estructuras rígidas e inflexibles, se asimilen las ideas como conceptos que pueden variar de cuerpo, pero mantienen el mismo significado. Permitiendo con esto al aprendiz el poder diferenciar entre las ideas, y así, darle siempre sentido a aquella que quiera exteriorizar, ya que no importará el medio por el cual la exprese, sino tener clara la concepción de este. El material significativo se relaciona con conocimientos relevantes llamados “subsumidores” de una forma no arbitraria. Es decir, el conocimiento previo de la persona sirve como raíz de ideas y orden, para comprender y fijar nuevos conocimientos que son anclados según las relaciones que se realicen (Viera Torres, 2003).

Para Moreira, el aprendizaje significativo es el resultado de integrar de forma positiva y constructiva el pensamiento, sentimiento y acción para ser conducidos al engrandecimiento humano. Bajo la anterior premisa, el autor le da un toque humanista al concepto, ya que

advierte a la vez que valora la influencia que tiene el conocimiento dentro del desarrollo de las personas; teniendo en cuenta que, este permite el crecimiento cognitivo, intelectual y estructural desde la personalidad, por lo que entre mejores conocimientos se aprehendan, más nutrida será la estructura mental del aprendiz. Es por medio de esta teoría que se pasa de un modelo netamente práctico a uno más metafísico, donde la calidad de las ideas y como estas sean tomadas reviste una importancia.(Moreira, 2017).

De esta forma, para este proyecto, el aprendizaje significativo se tomará a partir de estos dos autores como la construcción del conocimiento dada a partir de las nuevas ideas y conceptos que se retienen en la medida que los conceptos raíz estén adecuadamente claros y disponibles para el sujeto. Desde lo sustantivo, la sustancia del nuevo conocimiento es la experiencia que el sujeto logra tener y relacionar con sus conceptos previos y de esta forma conectar nuevos significados y conceptos aplicables a su vida, los cuales irá utilizando según el contexto y requerimientos que tenga.

### **Oportunidades de Enseñanza y Aprendizaje: Motivación.**

La observación es el medio idóneo para lograr un seguimiento efectivo a estas edades y más para el área de música, ya que las habilidades a desarrollar se materializan en la práctica cuando el estudiante aplica los conceptos al utilizar su cuerpo como instrumento o usando recursos físicos de apoyo como telas, instrumentos musicales y peluches. Esto se conecta directamente a la motivación intrínseca que presente en estudiante al asistir a las clases, puesto que, al atraer la atención del estudiante, seduciendo su interés, y generando un ambiente óptimo para que este desarrolle las actividades presentadas por el docente de la mejor forma, se logra la completa disposición para proponer y transformar las ideas raíz del conocimiento. Para llegar a lo anterior, el docente debe idear estrategias que motiven al

estudiante, pero también a los padres o cuidadores acompañantes, ya que ellos influyen en gran medida sobre sus hijos en las actividades que se realizan.

Acorde a lo anterior, se presentan entonces dos tipos de motivación: una intrínseca, y la otra extrínseca. Frente a esto tenemos que la primera alude a lo que nos impulsa a hacer cosas por el simple placer de realizarlas: la exclusiva y sencilla ejecución de la tarea o labor es suficiente recompensa; es generada por un genuino deseo sumado a un pensamiento de convicción. Por otro lado, tenemos que la motivación extrínseca se basa en aquellas recompensas que nos son dadas por la consecución de algún logro. Si bien esta genera de igual forma sensación de plenitud o satisfacción, la fuente del deseo proviene de un condicionante externo, el cual, si es omitido, de la misma forma desaparece con este el interés. Resulta imperioso el identificar por parte del docente qué factores motivan a sus estudiantes; depende también de este y de sus estrategias pedagógicas, que se logre una conexión inescindible, o, por el contrario, un corto circuito que no generará conocimiento significativo, por el contrario, evidenciará una fuerte brecha respecto al avance entre aquellos que logran encontrar el interés de sus estudiantes, y los que no (Morón, 2011).

Ahora bien, para que el docente advierta la motivación en los estudiantes, es necesario ir más allá de la atención observada en clase. Lo anterior se debe a que, para un niño, lo que realmente le resulta fascinante y atrae su interés, encuentra su fuente en otros aspectos, los cuales, si se detectan, pueden estos si ser considerados valederos a efectos de determinar la motivación de los estudiantes. Para la clase de música en específico, tenemos cuatro variables para tener en cuenta: la primera es la participación en clase, puesto que un alumno animado a participar por cuenta propia es un alumno que no solo desea estar en el aula, sino también ve en la clase una fuente de diversión o inspiración; ya sea porque siente que está avanzando en el aprendizaje, o porque la forma como se imparte la temática le permite sacar a relucir sus

cualidades personales. La segunda característica de un alumno motivado es la autonomía: esto obedece al hecho de lograr un trabajo independiente y voluntario, sin que medie coacción o reglas impositivas; cuando esto se advierte en un estudiante, es porque existe un interés genuino. Como tercer aspecto tenemos la curiosidad, siendo esta de gran relevancia, ya que, al ser inculcada dentro del niño en proceso de aprendizaje, este mostrará un deseo ferviente de aprender más y de indagar a través de la temática que se le presente. Esto resulta a la vez en un reto adicional para el docente, ya que, llegado a este punto, su deber es no dejar perder el ganado interés, por lo cual la creatividad y su capacidad para desarrollar clases que transmitan ideas nuevas e innovadoras, capaces de captar de forma asidua la atención de los estudiantes, serán clave para mantener al aula de clase en sintonía. Como último factor se encuentra la competitividad; la verdadera motivación lleva al estudiante a no conformarse solo con el poder participar y entregar su opinión respecto al tema de clase, sino también a desafiar a sus pares, con el fin de lograr ser el mejor calificado con base en los resultados. Esta competencia, que siempre debe mantenerse bajo parámetros sanos, tiene que ser dirigida por el docente, el cual al detectar esta característica en sus estudiantes, procure acudir a actividades que promuevan la consecución de logros desde la individualidad, con el fin de fomentar el mencionado interés (Fundación Universia, 2018).

En conclusión, la construcción del conocimiento siempre debe tener un flujo continuo de ideas y nuevos conocimientos a desarrollar con el docente y el grupo de estudiantes. También, se identifican dos indicadores para las estrategias pedagógicas los cuales, logran evaluar la efectividad de las estrategias: el aprendizaje significativo y la motivación. A partir de estos indicadores, se espera que para el diseño de las estrategias se tenga en cuenta uno o ambos aspectos. De igual forma, desde el ámbito musical, la relación del ritmo, sus cualidades y los intereses según la edad, serán tenidas en cuenta como indicadores de las habilidades musicales.

## **Indicadores del Proyecto**

### ***Estrategias Pedagógicas***

Aprendizaje significativo: Aplicación de conceptos de clases anteriores a futuros encuentros virtuales o situaciones cotidianas.

Motivación: participación en clase, autonomía, curiosidad, competitividad.

### ***Aprendizaje Musical***

#### ***De cero a 2 años:***

- Sensación de pulso individual.
- Imitar acentos de tiempo fuerte de compás marcados por la docente en secuencias rítmicas.
- Reconocer ritmos rápidos y lentos.
- Identificar sonidos fuertes y débiles.

#### ***De 3 a 6 años***

- Realizar secuencias rítmicas con pulsos lento y rápido.
- Proponer ritmos de palabras marcando los acentos correspondientes.
- Entonar sonidos largos y cortos.
- Componer melodías sencillas para representar un personaje.

## **Metodología**

### **Enfoque y Tipo de Investigación**

Esta es una investigación que pretende caracterizar la experiencia pedagógica y comprender la complejidad en la enseñanza y aprendizaje de la música reconociendo todos los actores, limitantes, escenarios y factores del entorno en la investigación para relacionarlos y analizarlos integralmente y así realizar aportaciones al área en cuestión (Sampieri et al., 2017). Es de metodología cualitativa, con tipo acción participativa contractual y un enfoque constructivista, en la que se centran los valores y conocimientos estratégicos de la docente más que en aspectos metodológicos; se enmarca en el análisis de las acciones ya realizadas para comprender la práctica educativa y fortalecerla o proponer un cambio.

Para la metodología cualitativa no hay un proceso definido para resolver el problema de investigación, es primordial comenzar por lo específico: explorar y examinar los hechos en sí desde un enfoque naturalista para describirlos y fabricar una teoría que represente lo que se observa según la perspectiva del investigador (Esterberg, 2002), en otras palabras, para esta metodología de investigación la observación y participación activa en los hechos a investigar es tal vez el proceso más importante, pues permite que el investigador analice y defina un significado y plantee la situación problema en el objeto de estudio.

Los instrumentos para la recolección de datos deben ser herramientas que permitan recoger las perspectivas subjetivas de los participantes como lo son sentimientos, experiencias, significados y demás aspectos que se identifiquen como importantes. Las preguntas deben ser abiertas para recolectar datos cualitativos que detallen la situación y que de esta forma el investigador logre analizar la respuesta verbal y no verbal a las mismas incógnitas desde un aspecto natural, es decir tal cual como se experimentan con sus manifestaciones originales (Patton, 2002); al obtener una respuesta natural a los estímulos

definidos por el investigador, se podría evaluar los indicadores pertinentes y/o realizar ajustes que mejoren la experiencia de la comunidad a la que va dirigida.

Ahora bien, al referirse de tipo acción participativa contractual, se considera que la acción participativa utiliza naturalmente un enfoque constructivista para el nuevo conocimiento o tecnología, en este tipo de investigación la docente es parte activa del proceso, diseñando, implementando y analizando las estrategias, además de ser quien conduce la investigación hacia la construcción del conocimiento con nueva tecnología para la comunidad, por ello la participación activa de la docente en cada una de las actividades fue primordial para la aplicación y observación de las estrategias. Se especifica que es de tipo contractual, puesto que, en este caso, solamente uno de los actores involucrados (docente de música) tiene el poder de decisión sobre la mayoría de las situaciones en el proceso de investigación, que en este caso aplicaría para el diseño, prototipado y testeo de las estrategias pedagógicas para la enseñanza de la música. Con esto, los demás participantes son parte de las actividades que define este actor de una forma activa, más no frente a las decisiones de diseño y aplicación (Zapata & Rondán, 2016) .

Aunado a lo anterior, el enfoque constructivista entendido desde la epistemología hace referencia a cómo es originado, transformado y consolidado el conocimiento en los estudiantes. De esta forma, el docente debe aplicar estrategias que permitan una construcción de conocimiento de forma subjetiva según la experiencia de cada estudiante en la práctica pedagógica (Castro et al., 2006). Con este enfoque, se trasciende de la acumulación de teorías o de información que es transmitida solamente por el docente, a una expansión de visión con un constante cuestionamiento de estas teorías y a una aplicabilidad a la cotidianidad de cada estudiante, por ello, es importante motivar en los niños y niñas un espíritu curioso y reflexivo para que realicen preguntas y a veces que sus mismos pares las contesten y que esas

respuestas se pongan a prueba, para que entre todos se logre construir un concepto que traiga aprendizajes significativos de gran valor para cada uno de los participantes en la clase, además de reconocer un significado subjetivo que se volverá objetivo al recoger las diferentes visiones de cada uno de los participantes y centrar los puntos en común.

### **Design Thinking para diseñar**

Según Colmenares (2012), para la investigación cualitativa con acción participativa, se recomiendan unas etapas para diagnosticar, idear, aplicar, evaluar y reorientar las acciones según el análisis evaluativo en la aplicación. Para este proyecto, estas etapas son relacionadas al diseño de las estrategias, donde se aplica el pensamiento basado en diseño o Design Thinking (DT), para solucionar un problema entendiendo la necesidad de la comunidad, tomando como referencia las teorías de diseño para identificar, conocer y prototipar un producto que pueda ser testeado y transformado según las nuevas necesidades que se evidencien en la comunidad, esta metodología puede describirse como un proceso continuo de mejoramiento, definición y diseño de nuevas oportunidades (Leinonen & Durall Gazulla, 2014).

Se necesita un perfil de investigador con habilidades para pensar en soluciones creativas y adaptativas que se centren en el ser humano, el medio ambiente y que sean prácticas y fáciles de entender para la comunidad en cuestión. El DT tiene 5 fases ordenadas para el diseño, las cuales son presentadas en la tabla 3 en el orden correspondiente y con sus significados.

**Tabla 3***Fases del diseño de estrategias pedagógicas*

Fases	Concepto
1. Empatía	En este momento se entiende el contexto y la necesidad desde la perspectiva de la comunidad educativa.
2. Definición	A partir del análisis de los datos recogidos en la primera etapa, se reconoce los puntos de valor, las necesidades y se define el problema real para los usuarios centrándolo en su condición humana
3. Ideación	Momento en el que se proponen soluciones a partir de ideas disruptivas, innovadoras y creativas que puedan resolver el problema
4. Prototipo	Consiste en decantar de todas las ideas, la más acertada que cumpla con los criterios establecidos en la fase de empatía y definición.
5. Testeo	Aplicar el prototipo y probar, evaluar e iterar si es necesario.

*Nota.* Adaptado del libro Design Thinking, análisis al comportamiento del consumidor de Tudela et al., 2018.

Cada etapa es parte del rompecabezas que resultará en clave para implementar las estrategias para la enseñanza de la música en la primera infancia a través de medios virtuales. En esta investigación, las etapas iniciales de empatía y definición tuvieron un tiempo corto y limitado para desarrollarse, sin embargo, las etapas de ideación, prototipado y testeo, fueron las que procuraron más tiempo a causa del análisis e iteraciones que se hacían constantemente en las estrategias aplicadas para las clases.

## **Sujetos /Participantes**

Los actores involucrados son los niños y niñas de 4 meses a 6 años de edad que pertenecen a la institución donde se lleva a cabo el proyecto y a los que su familia haya aceptado continuar su formación académica de forma remota. También, padres de familia, hermanos, abuelos, tíos, primos, niñeras o adultos acompañantes que hagan el papel de tutor o guía para los niños en el desarrollo de las clases de música. Comité directivo de la institución donde se desarrolla el proyecto, quienes son los encargados de tomar las decisiones en el manejo de la institución. Directoras de grupo encargadas de liderar los procesos académicos y proyecto de aula, además de realizar un seguimiento asiduo a las familias. Auxiliares docentes quienes preparan los materiales de clase y acompañan las actividades fortaleciendo la participación en clase. Los grupos académicos estaban organizados según la edad y acorde a lo presentado en la Tabla 1, dando un resultado de 131 niños con padres que decidieron continuar en el modelo virtual como respuesta a la disrupción.

## **Técnicas e Instrumentos**

Al ser una investigación cualitativa, es necesario que la técnica para recolectar la información sea organizada y estructurada en los instrumentos de recolección, por ello, y acorde a las edades en cuestión, se decide utilizar la observación como técnica. En el estado del arte, se encontraron algunas experiencias pedagógicas que utilizan esta técnica para recolectar la información, tanto para la primera infancia, como para otras edades en los entornos virtuales. Según Torroba Arroyo (1991), la observación para la investigación debe ser sistemática y por ende debe estar planificada y estructurada según el objeto y la metodología de investigación que se aborde. Es necesario identificar inicialmente el grupo, área, escenarios, y objetos a los que va dirigida la observación; también, tener unas categorías

específicas de análisis para tener en cuenta para evaluar. Esto se relaciona al diseño de las estrategias, puesto que en el momento para empatizar se observa analíticamente a la comunidad para entender sus necesidades, después se define un problema y en este punto es como categorizar el objeto de estudio, seguido de esto, se idean propuestas que se puedan gestionar según lo observado, por último se decantan estas propuestas para crear un prototipo y se aplica a la comunidad para observar según las categorías de los aprendizajes esperados, la motivación, el aprendizaje significativo y las propuestas de mejora pertinentes para cada estrategia planteada. La observación entonces se encuentra presente no sólo en la evaluación de los indicadores y categorías, sino también en la empatía, definición y creación de prototipo.

Ahora bien, el instrumento utilizado para la recolección de datos es un diario de campo, el cual, por medio de la caracterización de datos observables, se pretende hacer un registro continuo de información y de esta forma analizar los datos recogidos. Este registro continuo en el diario de campo permitió gestionar las actividades académicas, evaluar su efectividad y caracterizar las estrategias de motivación en los estudiantes para el aprendizaje de la música (Valverde, 1993). De esta forma, el diario de campo logra llevar cronológicamente las observaciones para analizarlas, iterarlas y así fortalecer las estrategias pedagógicas planteadas en el inicio del presente proyecto. El diario de campo es un instrumento que permite llevar ordenadamente las observaciones recogidas durante los encuentros virtuales, tal como lo presentó Szente (2020), la información observada en los encuentros es diligenciada durante la clase, especialmente, si hay alguna novedad y también, al finalizar la misma cuando la docente observa, que la estrategia aplicada cumple o no con los indicadores para los que fue ideada. Este instrumento tiene lugar en una agenda física, ya que es más fácil diligenciarlo y luego analizarlo. Como lo plantea Garzón et al. (2017) en su práctica educativa para “Verdelandia”, el diario de campo es llevado únicamente por el

investigador y es un instrumento que permite diligenciar resultados de la aplicación del prototipo, además de registrar las impresiones de los comportamientos y reacciones de los niños.

Como instrumento de organización de las planeaciones académicas, se utiliza el Plan Académico Semanal (PAS). Este formato es enviado cada jueves a los padres de familia, presentándoles las actividades que se realizarían la siguiente semana. En la figura 2 se observa un ejemplo de PAS para una clase sincrónica, se presenta entonces la duración del encuentro, la actividad, el material necesario y los aprendizajes esperados.

## Figura 2

### *PAS de clase sincrónica*

PAS		PROYECTO	
Curso:	Nursery		
Mes :	Junio	Semana:	11 al 15 de Mayo de 2020

+	Tiempo	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
	25 min	<p><b>Cuatro gusanitos CLASE SINCRÓNICA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo.</li> <li>2. Calentamiento de manos.</li> <li>3. Presentación de los gusanitos con risas de vocales. AEIOU</li> <li>4. Canciones de los gusanitos.</li> <li>5. Final de clase.</li> </ol>	<p>Para la interpretación del cuento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Marcador.</li> <li>• Silla.</li> </ul>	<p>Fortalece su motricidad fina moviendo los dedos individualmente.</p> <p>Crea personajes para la realización de un cuento.</p>

Después de la aplicación del PAS y el diligenciamiento del diario de campo con los aspectos observados, se continúa con el análisis de datos, relacionando la técnica y el instrumento de recolección de datos con las categorías referentes a los indicadores: motivación, aprendizaje significativo, aprendizajes esperados y propuestas de mejora.

## **Resultados: Implementación y evaluación**

Para el diseño e implementación de las estrategias pedagógicas, se presentan las cinco fases de creación de prototipo según el Design thinking, contribuyendo a la reflexión sobre la experiencia pedagógica en el diseño de estrategias para la educación musical con TIC para la primera infancia. A continuación, las fases que soportan el diseño de las estrategias y su desarrollo:

### **Fase 1: Empatía**

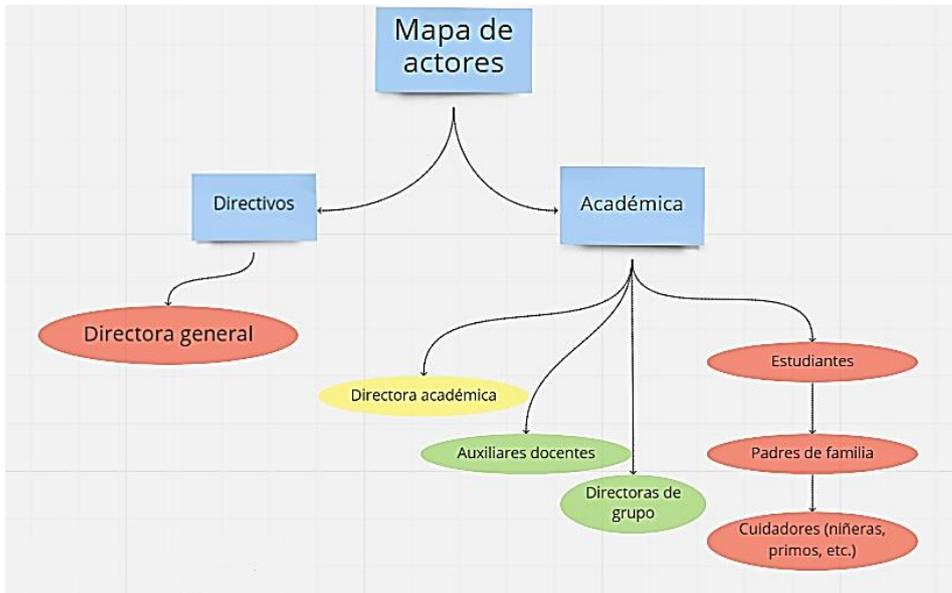
El estado de emergencia a nivel mundial procuró sentimientos y estados complejos en la comunidad académica. Pensar en una continuidad en los procesos educativos fue un reto tanto institucional como personal, sin embargo, entender el punto de partida, las necesidades de la comunidad y visionar una educación musical virtual para edades preescolares, despertaron el interés particular de la docente por darle una continuidad a los procesos académicos que se venían gestando en el año escolar.

A partir de este punto, es necesario conocer las perspectivas y visiones de la comunidad frente a la educación y la emergencia sanitaria, ya que, al desarrollar una investigación basada en diseño, se debe empatizar desde los diferentes roles involucrados. Por la edad de los estudiantes, es casi imposible conocer su posición frente al estado de emergencia actual, y el contacto con los padres de familia es casi nulo, por lo cual, se decide primero comenzar esta etapa de empatía identificando los actores involucrados y el nivel de contacto que se podía tener con ellos; esto se representó a partir de la figura 3 con el color

verde los roles en los que se podía tener contacto permanente y apoyo integral en el proyecto, con amarillo para el nivel moderado y con el rojo, el nivel nulo de contacto y/o apoyo.

### Figura 3

Mapa de actores



La directora general se encontraba en ese momento realizando el acompañamiento a las familias y capacitándose en el nuevo ambiente de aprendizaje, por lo que el proyecto para la enseñanza de la música no era su prioridad, la directora académica estaba trabajando en la propuesta educativa para el fortalecimiento de las habilidades según la edad y la elaboración de planes caseros para las familias, se lograba tener un contacto más cercano, sin embargo, las propuestas que se hacían debían llevarse a comité directivo y estudiarlas para tener el aval correspondiente, esto conllevaba un mayor tiempo para la cooperación del desarrollo del proyecto, por ello, se decide tener en cuenta el campo de acción de la docente solamente; las directoras de grupo, tenían contacto diario con los padres de familia y debían mantener también una comunicación constante con las docentes de área para realizar el seguimiento de las familias y de las actividades realizadas en casa y en clase sincrónica, por ello, el contacto con ellas fue permanente; las auxiliares docentes también debían estar disponibles para planear y ejecutar las actividades y recursos a desarrollar en las clases de área, ya que su

acompañamiento permitía una observación más profunda y detallada de los procesos de los niños; con los estudiantes solamente se tenía el encuentro sincrónico para desarrollar las actividades grupales, más no de forma personalizada para entrevistar o hablar específicamente de algún tema.

### ***Entrevistas a la comunidad educativa***

Teniendo presente esta premisa, se realiza un acercamiento inicial para entender los sentimientos, estados, fortalezas y necesidades de la comunidad y los actores involucrados según la cooptación pertinente, entendiendo que se tenía casi nulo acercamiento para aplicar entrevistas y demás a la directora general, los estudiantes, padres de familia y cuidadores. Por ello, se aplican 4 entrevistas no estructuradas con actores involucrados en el área verde y amarilla de la figura 3; en los participantes estaban: la directora académica, dos directoras de grupo y una auxiliar docente. La entrevista se enmarcó en dos preguntas consideradas a partir del análisis de la docente frente a la abrupta irrupción que se dio en marzo con el gran salto a la virtualidad como única respuesta educativa para la continuidad de los procesos de formación: ¿cómo se siente con la nueva realidad académica? ¿Considera posible la educación virtual para niños de estas edades?, a partir de estas incógnitas y según las respuestas se desencadenaron otras preguntas en una conversación informal, para conocer los sentimientos, estados, fortalezas y necesidades de cada uno. Para la directora académica la conversación se desarrolló en la continuidad de los procesos de formación para los niños y sus familias, además de la importancia de la creación de los protocolos y pautas para padres y docentes en el desarrollo de las clases desde la virtualidad, teniendo en cuenta el tiempo de exposición a pantalla de los niños y la seguridad cibernética; para las directoras de grupo el tema que tomó mayor relevancia fue las habilidades digitales, las pautas de crianza para las familias y el reto de planear, gestionar y realizar las clases desde la virtualidad para lograr cubrir los aprendizajes esperados; para la auxiliar docente, la conversación se desarrolló en el

bajo conocimiento para la creación de recursos digitales, la falta de equipos TIC para acceder adecuadamente a las clases y el acompañamiento y observación del grupo en las actividades.

Los resultados de la entrevista arrojaron que la incertidumbre y la fe eran ejes transversales, de la misma forma, desde el aspecto académico, la preocupación por el bajo conocimiento de los recursos TIC, el diseño de materiales digitales, la continuidad de los procesos escolares y el desarrollo de las habilidades de área según la edad fueron los puntos de encuentro que lograron identificarse. Con esto, se evidencian los conceptos de valor para la comunidad educativa, sus preocupaciones y su perspectiva desde diferentes puntos de vista. El propósito de realizar estas entrevistas informales con la comunidad fue conocer sus necesidades y tratar de identificar qué puntos de convergencia se tenía para relacionarlos al área de la música.

### ***Entrevistas a docentes de música***

Es pertinente contrastar el panorama de esta institución con docentes de música pertenecientes a otras instituciones para entender desde el área específica, cuál era su perspectiva y prospectiva. Con esto, se contacta entonces a 3 docentes con experiencia mayor a tres años en educación musical para la primera infancia (Jacqueline Ocampo, Natalia Castillo y Rodrigo Llanos) y se aplica una entrevista semi-estructurada con cada uno para que de esta forma se pueda conocer otras experiencias desde el mismo punto de partida para identificar aciertos y desaciertos que podrían presentarse como parte de la experiencia pedagógica musical en entornos virtuales. Para ello se realizaron las siguientes preguntas, basadas en los resultados obtenidos en las anteriores entrevistas, pero esta vez aplicados específicamente a música y al análisis de la reflexión realizada por la docente frente a cómo se sentía, qué retos se preveían y los objetivos en cuanto a intereses y aprendizajes esperados que se tenían para esta migración pedagógica; de esta forma, lograr adentrarse un poco más

en el diseño y aplicación de estrategias pedagógicas para la enseñanza de la música en estas edades según la visión profesional y personal de docentes en la misma situación:

1. ¿Considera eficaz la educación musical virtual para la primera infancia?

Dos de ellos consideró que, con niños de edades superiores a dos años y medio, es eficaz la educación musical virtual para interactuar entre pares y docentes; también consideran que esto es posible con el acompañamiento permanente de padres y/o cuidadores, además de una completa disposición y seguimiento de los procesos llevados en clase. Uno de los docentes opinó que no es eficaz, justificando la necesidad de estas edades para aprender a través de la experiencia corporal en el seguimiento de patrones rítmicos, además de la imitación de fonemas, sonidos y melodías que en la virtualidad procuraría una ruptura en la limpieza y perfección de la interpretación relacionada a una experiencia presencial.

2. ¿Cree usted que se cubren los intereses y aprendizajes esperados en la música para estas edades desde la virtualidad?

Los tres docentes convergen en que las habilidades musicales para las edades en cuestión están asociadas al libre desarrollo de cada etapa a través del juego con la exploración sonora, imitación corporal, secuencias musicales y especialmente rítmicas. Dos de los docentes opinan que el aprendizaje de la música en entornos virtuales puede cubrir intereses y aprendizajes esperados desde la música para la primera infancia. Uno de los docentes considera que cubriría los intereses de los niños, pero en los aprendizajes musicales esperados, es necesario hacerlo desde la observación presencial ya que la virtualidad no permite evidenciar correctamente estos procesos.

3. ¿Qué estrategias pedagógicas ha aplicado en la virtualidad y para qué edades?

Se mencionaron estrategias pedagógicas como invitar a los padres de familia como parte activa de la clase, realizar manualidades creativas y sonoras, explorar objetos de la casa y sus propiedades acústicas, aeróbicos rítmicos con videos, juegos de ritmo y vasos, juegos corporales y adivinanzas. Los tres docentes convergen en que sus clases van dirigidas a niños de aproximadamente 1 año y medio en adelante.

Analizando estas entrevistas, se observa que, desde la perspectiva de estos docentes, intentar motivar a los niños a aprender música en un modelo a distancia, resulta en un reto bastante grande, dada la naturaleza del área en cuestión, además, como lo expresan (Garzón et al., 2017) en su experiencia pedagógica, con los recursos TIC se pueden crear contenidos digitales que relacionen la realidad de su entorno, sin embargo es necesario que el docente tenga conocimientos básicos en el manejo de herramientas como Paint o Power Point, y con ello la invitación está implícita para la autogestión en la formación digital para la enseñanza. No se descarta la posibilidad de que investigando y relacionando nuevas estrategias pedagógicas se pueda constatar la educación virtual para el área de la música a pesar de que sea un ecosistema difícil para la enseñanza y aprendizaje. La creatividad, planeación y profesionalismo de cada docente, permitirá desarrollar las habilidades correspondientes a la edad y motivar a los niños para el aprendizaje de la música.

## **Fase 2: Definición**

Después de la etapa de empatía, se comienza a definir el problema teniendo en cuenta las necesidades analizadas en las entrevistas aplicadas en la primera etapa. Con lo anterior, se identifica desde la comunidad y el área específica de música, la necesidad de dar una continuidad a los procesos académicos a partir del diseño de estrategias pedagógicas virtuales para la primera infancia. Desde la definición de este objetivo, se desencadenan preguntas que soportan la investigación: ¿Qué consideraciones se deben tener para diseñar las estrategias?

¿Cómo se pueden diseñar? Para definir los pasos a seguir, se realiza un análisis asiduo de las herramientas que se tienen para desarrollar el proyecto, también las habilidades digitales y los instrumentos de recolección que se pueden utilizar para la observación y reflexión de la aplicación de estrategias pedagógicas ideadas.

Se delimitan primero los recursos físicos no asociados a la tecnología como lo son: papelería, ropa, cojines, ollas, lápices, juguetes y demás artículos disponibles regularmente en las casas para utilizar como recurso de exploración sonora en las clases. Seguido de esto, se identifican las herramientas TIC que tiene la docente: un computador Hp Pavilion de 2 núcleos, micrófono y audífonos inalámbricos de 5 metros de alcance, sonido estéreo tipo parlante con conexión por cable de 3.5mm de 1 metro de largo, teclado Yamaha de 4/8 gama media, guitarra acústica gama media e instrumentos de percusión menor gama baja. Respecto a las habilidades digitales: uso de herramientas básicas del paquete de Microsoft Office, manejo muy básico de programas de edición de audio y video como OpenShot y Audacity, diplomado de la enseñanza en entornos virtuales, conocimiento de aplicativos virtuales de diseño como Canva, Genially y Mindmeister.

Aunado a lo anterior, se resalta la importancia de la creatividad como habilidad pedagógica puesto que a pesar de que el área en cuestión es un arte, esto no quiere decir que todos los docentes de música para la primera infancia sean potencialmente creativos para diseñar las estrategias pedagógicas que construyan un aprendizaje significativo tanto en los educandos como en ellos mismos; la creatividad va más allá del arte y no se encasilla al simple hecho de hacer algo artístico, la creatividad es la relación del objeto y el sujeto, entendiendo sus particularidades, intereses, motivaciones y potencialidades, de allí la construcción de propuestas educativas con resultado significativo (Elisondo, 2018). Ser creativo para el diseño de las estrategias, invita a tener en cuenta todo lo material e inmaterial

que pueda referirse a los actores involucrados y a trascender conceptualmente en el único uso destinado inicialmente para cualquier objeto, para así, relacionarlo según los intereses del sujeto y los objetivos que se plantean para la clase; esta habilidad se consigue evaluando las estrategias y replanteando los recursos e iterando las ideas previamente aplicadas, contrastando, cambiando e ideando de forma divergente. Respecto a las habilidades digitales básicas que se mencionan como segundo pilar para la creación de estrategias, es importante que el docente tenga un conocimiento básico en el manejo de hardware y software requeridos para ingresar a las clases e invitar a los estudiantes a unirse

En este punto, se inicia el marco teórico de la investigación para identificar el contexto científico y relacionar la primera infancia a la música y la tecnología, entendiendo el hilo conductor que prima en los intereses de las etapas de desarrollo y los aprendizajes esperados para el área de música, por ejemplo y de los apartados más importantes están los intereses y aprendizajes esperados de los niños, esto acorde a sus edades y a los requerimientos de la institución. Acorde a lo investigado, se identifican los intereses teniendo en cuenta la guía para la primera infancia de la Secretaría de Educación de Nuevo León (2008), donde se advierten los intereses acordes a los procesos de lenguaje desde la música de los niños de 0 a 6 años, enfocándose en la importancia de los sonidos rítmicos repetitivos y las secuencias musicales para la exploración auditiva; esto, se relaciona a la primera habilidad musical que se debe desarrollar en el ser humano: El ritmo.

A partir de ello, se realiza una conceptualización del ritmo, como elemento estructurante de la música, para entender las cualidades que lo califican y que pueden relacionarse a los intereses de los niños antes descritos, encontrando que el pulso y acento procuran ser conceptos muy importantes para entender el lenguaje desde lo corporal y oral.

Con lo anterior, al relacionar los intereses y los conceptos musicales a fortalecer y/o desarrollar, se construyen los indicadores del proyecto, presentados en la tabla 2.

Después de ello, se relacionan las metodologías musicales usadas en la presencialidad con el nuevo ecosistema de aprendizaje. Con esto, se define que se aplicarán dos metodologías didácticas para la enseñanza de la música, primero la metodología Orff, la cual tiene como premisa la exploración de sonidos corporales para identificar acentos, ritmos y percusiones, utilizando también instrumentos musicales con temperamento no definido (Sequera, 2017) y la metodología Dalcroze, la cual utiliza canciones con ritmos y melodías sencillas, además de materiales que procuren movimiento como telas y pañuelos para hacer al cuerpo parte activa del aprendizaje (Vernia, 2012). Se busca entonces, poder diseñar estrategias que logren una continuidad y un fortalecimiento de habilidades rítmicas para estas edades y definir cuál es exactamente el problema y qué se puede realizar para resolverlo con los conocimientos, habilidades y recursos físicos y digitales que se tienen.

Definir cómo se pueden diseñar estrategias pedagógicas en un nuevo entorno digital, requiere no solo de la disposición, si no de la apertura a reaprender y a explorar nuevas formas de construir el conocimiento sin perder el objetivo principal de fortalecer las habilidades según la edad. Las estrategias pedagógicas se diseñan a partir de la identificación de los recursos con los que se cuenta, ya sean físicos, digitales o de conocimiento, de la misma forma, se debe conocer los intereses y aprendizajes para las edades a las que irían dirigidas las estrategias y por último, se debe estar abierto a que hayan imprevistos en la aplicación de las estrategias, ya que a veces surgen nuevas ideas y propuestas por los educandos, los cuales abren un amplio panorama de posibilidades para el desarrollo de la idea inicial presentada por la docente. Por esto, siempre es importante llevar todas las observaciones recogidas en el testeo por medio de algún instrumento que en este caso será el

diario de campo, el cual podrá ser diligenciado con frases concisas en el momento de la implementación de las estrategias, para efectos de no perder la atención lograda entre estudiantes y docentes.

### **Fase 3: Ideación**

A partir de lo anterior, se relacionan las metodologías musicales clásicas de Orff y Dalcroze utilizadas por la docente en la presencialidad para intentar trasladarlas al ecosistema de aprendizaje mediado por TIC, para la construcción del conocimiento a partir de la reflexión de este nuevo espacio para interactuar, conectar y vincular con las ideas de sus amigos de grupo y las docentes (Martínez y Pineda, 2016). De esta forma, ambas metodologías musicales propenden el desarrollo del pulso, ritmo y acento de los niños y en la idea de interacción y reflexión, la exploración sonora de los objetos, instrumentos musicales y hasta incluso el propio cuerpo es posible con mediación de las TIC. Tal como lo dice Sequera (2017) el objetivo principal de la educación musical para estas edades es lograr una exploración sonora a partir de la “instrumentación de las diversas posibilidades corporales”, es decir, jugar con la voz, el movimiento, los acentos, percusiones y ritmos físicos para entender el lenguaje musical desde algo intrínseco y natural.

El acercamiento sensorial desde la virtualidad representó uno de los mayores retos para lograr esa sensación corporal natural que se busca en la música, por ello la ideación para estas estrategias debió tener siempre la consigna de relacionar intereses y aprendizajes esperados, para que fuese el mismo estudiante quien describiera, detallara y profundizara sobre sus sensaciones y experiencias frente a la música y de esta forma realizar las iteraciones correspondientes según la estrategia y la edad. Cabe aclarar que, en el caso de los niños menores a dos años, el adulto acompañante siempre tuvo el papel de “intérprete” en las apreciaciones de estimulación musical que podían presentar los niños en las clases y fue por

medio de la observación que la docente identificó el disfrute o disgusto por parte de los niños en las actividades de las clases sincrónicas, ya que de forma asincrónicas fue imposible realizar seguimiento.

Antes, de idear estrategias propias, se realiza una revisión de las estrategias pedagógicas encontradas en la plataforma de YouTube para la primera infancia; muchas de ellas divertidas, pero difíciles de aplicar en la sincronía a causa de los materiales, conocimientos de los padres, guía de uso de materiales, periodos de atención, tiempo y demás. Sin embargo, a partir de esta primera búsqueda de estrategias, se identifica la importancia de realizar las actividades con un lenguaje más sencillo y con participación activa de los niños; se tiene en cuenta que el tiempo de periodo de atención en pantalla para los niños puede reducirse a la mitad según el Council on communications and media (2016), y por ello, el desarrollo de las actividades también debe ser corto.

Con este análisis, se considera que desde esta fase (ideación), el pensamiento de diseño se aplicará de forma cíclica para cada mes, entendiendo que los procesos de ideación, prototipado y testeado e iteraciones tendrán lugar en marzo, abril, mayo y junio. Inicialmente, se realiza una lluvia de ideas para cada mes, en su espacio de tiempo correspondiente para que de esta forma se puedan identificar qué otras estrategias aplicar; seguido de esto se hace una selección por clasificación teniendo en cuenta si eran clases sincrónicas o asincrónicas y las prioridades según el proceso de formación que se llevase, para relacionar y contrastar las ideas recogidas con los aprendizajes esperados, las metodologías musicales y los recursos disponibles para crear las estrategias. A continuación, el proceso mes a mes:

En el mes de marzo, las clases debían ser asincrónicas, pues era la transición viable para el entorno virtual, además de ser la decisión que se tomó desde la dirección académica de la institución. Esto se soportaba con un Plan Académico Semanal (PAS) el cual era

enviado a los padres de familia y en este se les explicaba el desarrollo de las actividades en sólo texto y algunas imágenes. Se presenta entonces en la figura 4 la primera lluvia de ideas en el mes de marzo, entendiendo los conocimientos y recursos de la docente, las metodologías y los aprendizajes esperados para las edades. Después de ello, se hace una selección por clasificación de la lluvia de ideas de este mes, entendiendo la premura y poca preparación de los recursos, ya que sólo se tuvieron dos días para enviar la planeación a los padres, comenzando con las clases asincrónicas el día 16 de marzo. Las ideas seleccionadas, enmarcadas en círculo rojo en la figura 4 son las que se advirtieron para aplicar en el PAS, sin embargo, se continúan considerando las demás ideas para futuros meses, teniendo en cuenta que se tendrá un poco más de tiempo para diseñarlas.

#### Figura 4

*Lluvia de ideas de marzo y selección por clasificación*



La primera estrategia, tiene como objetivo presentar un elemento motivador para los niños en el que puedan participar e identificar componentes conocidos, relacionando las estrategias presenciales a la nueva realidad académica (Moreira & Delgadillo, 2015); por

ello y relacionando las ideas recogidas para este mes, se prototipa la estrategia **E001**: creación de un canal de YouTube para compartir un video de saludo y otro de despedida de la clase con una propuesta Tv Learning participativo, es decir que por medio de videos educativos organizados de forma estructurada con intencionalidad del docente en construir aprendizajes significativos, el estudiante pueda sentirse motivado a participar en la clase desde su casa al cantar e imitar los movimientos correspondientes de la canción (Jimenez, 2019). Para el diseño de esta estrategia, se tuvo en cuenta el uso de instrumentos conocidos por los niños: guitarra, maracas y piano, también fue importante tener en cuenta el ángulo de la cámara, el sonido, la entonación de la docente y la duración de los videos para la grabación.

Es a partir de los videos que se logra motivar a los educandos desde las herramientas TIC utilizadas en su entorno próximo, siendo estas, herramientas conocidas pero no usadas por ellos de forma pedagógica, por esto, les llama la atención para explorarlas y aprender (Heras Escribano, 2015), con lo anterior y para este punto se diseña la estrategia **E002**, la cual se idea en simultáneo con la **E001** y es continuar con los videos, pero comenzar con temas específicos semanales para que los niños recuerden canciones ya conocidas, sus instrumentos favoritos y discriminen auditivamente instrumentos musicales identificados en las clases presenciales. Para esta **E002**, se desprenden 3 estrategias, las cuales son presentadas en la tabla 4.

**Tabla 4**

*Diseño de estrategias de marzo*

<b>Código</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Diseño</b>
<b>E002A</b>	Fortalecer habilidades básicas de entonación y	Se realiza la grabación ‘a capella’ de 2 videos con canciones de juego de manos trabajadas anteriormente en la presencialidad. Tal como lo expone Carl Orff en su

---

ritmo, identificando sonidos conocidos e imitándolos según sea el caso. método: el cuerpo se convierte en un instrumento para identificar acentos y ritmos (Sequera, 2017). Se hace la primera prueba de encuadre, teniendo en cuenta el ángulo de la cámara, el sonido y la luz de este, por ello un video es en vertical y el otro en horizontal. Los videos tienen un tiempo menor a 2 minutos cada uno, para probar el tiempo de periodo de atención en pantalla de los niños.

## **E002B**

Se diseña a partir de instrumentos conocidos y llamativos para los niños el video de la siguiente semana, por ello, las campanas temperadas con colores Orff fueron las primeras utilizadas para fortalecer la entonación y ritmo. El objetivo con este segundo video es que logren imitar los sonidos de las campanas presentadas por la docente, además de identificar los colores de estas.

Se solicita por medio del PAS que los padres tengan previamente preparados objetos de los colores de las campanas (rojo, naranja, amarillo, verde, azul claro, azul oscuro y morado). Para el diseño del libreto de este video, se realiza una corta introducción de identificación del instrumento que se presentará y se procede a explorar juntos los colores y sonidos de las campanas: conforme se va sacando una campana, se entona su color y se solicita a los niños que busquen un objeto del mismo color. Al finalizar las ocho campanas, se canta la canción del “campanero”, la cual es conocida por ellos, es repetitiva, tiene un ritmo conocido, armonía sencilla y va por grados conjuntos en las campanas, lo cual y según Dalcroze permite que sea de fácil seguimiento y entonación para los niños (Vernia, 2012). Para finalizar, se realiza una despedida corta entonando las ocho campanas para reforzar la escala mayor diatónica a nivel auditivo.

## E002C

Con el último video de este mes, se piensa en un diseño de guion de video para presentar los bits de instrumentos, los cuales son fotos de instrumentos musicales reales que se utilizaban en clase presencial para fortalecer el proceso lector y de lenguaje con la discriminación auditiva y visual de estas imágenes.

Para el guion, se realiza primero una introducción y se solicita a los niños “ayudar” a la docente a buscar la foto de la pandera imitando la onomatopeya y la técnica interpretativa que esta tiene. Seguido de esto y apoyado en una propuesta de video educativo participativo, se mostrarán fotos de otros instrumentos, preguntándole a los niños como si estuvieran físicamente con la docente, si esa foto representa a la pandereta. Se presentarán 2 instrumentos en este orden: maracas y luego piano, Se identificará cada uno y se realizará la técnica interpretativa y su onomatopeya, invitando a los niños a imitar los sonidos. Después de esto, se hará el recuento de los tres instrumentos vistos en el video realizando su técnica interpretativa y su sonido onomatopéyico. Por último, se presentará una pandereta real y se realizarán ritmos rápidos y lentos con la pandereta para que los niños los imiten en casa.

Para el mes de abril y teniendo en cuenta los aprendizajes obtenidos de marzo, se realiza la segunda lluvia de ideas, previendo que se comenzaría entonces con las clases sincrónicas con los cinco niveles. El proceso de ideación para este mes recopiló algunas de las ideas del mes de marzo y nuevas opciones para el mes de abril en cuanto al desarrollo de clases en la sincronía. Fue satisfactorio ver que había ideas que podían desarrollarse y aplicarse en la virtualidad para estas edades, ahora, había que seleccionar las más pertinentes

teniendo en cuenta los recursos con los que se contaba; por ello, al iniciar las clases sincrónicas y poder realizar un seguimiento más asiduo en las actividades y según los aprendizajes esperados y los intereses de la edad se hace una agrupación de ideas relacionadas y luego se realiza la selección por clasificación. En la figura 5 se observa entonces la lluvia de ideas con la clasificación por selección con los círculos rojos.

### Figura 5

*Lluvia de ideas de abril y selección por clasificación*



Se analiza entonces que inicialmente, es importante identificar los recursos disponibles para dirigir movimientos precisos teniendo en cuenta la dinámica, pulso y acento de una canción con la latencia<sup>8</sup> que se genera al utilizar plataformas “sincrónicas” en la plataforma Zoom, la cual es en la que se comienzan las clases, esto entendiendo que la ideación de nuevas estrategias para los próximos meses se hará efectiva al conocer con qué herramientas y limitantes se cuenta. Antes de pensar en diseñar nuevas estrategias, se realiza

<sup>8</sup> Entiéndase como el tiempo en el que tarda en transmitirse el sonido y el video en entornos sincrónicos para llegar al receptor, es decir el corto retardo que se presenta para hacer llegar los datos, haciendo que no sea totalmente sincrónico.

una prueba de sonido y video en la plataforma: Inicialmente se programan dos encuentros sincrónicos con una docente directora de grupo para que entre las dos se realice una prueba y así entender cómo hacer el ingreso, la creación de invitación virtual al evento y cómo utilizar las herramientas de la plataforma. Para comenzar solo se utilizó la activación y desactivación de micrófonos y cámaras para realizar juegos dirigidos de imitación de movimientos según la música, esto funcionó bastante bien y los niños lograron seguir a cabalidad las instrucciones, sin embargo, en cada clase se observaba cómo el adulto acompañante dejaba de activar y desactivar el micrófono y cámara, dando como resultado una autonomía por parte de los niños para realizarlo cuando eligieran y no según la instrucción, perdiendo un poco el orden de la clase. También a partir de esta exploración de las herramientas, se reforzó la seguridad para los participantes de las sesiones sincrónicas, permitiendo el ingreso solamente de los usuarios de los padres acompañantes a la clase, de esta forma, se lograba proteger el acceso y no tener interrupciones inoportunas, además de reconocer la importancia del papel del adulto acompañante, para regular el consumo digital de los niños y el aprendizaje del buen uso de las herramientas (Estefanell & UNICEF Uruguay, 2020). Al explorar más la plataforma se encontraron las opciones de compartir contenido, las cuales permitieron la interacción con el grupo para sorpresas auditivas y visuales que resultaran en transformación de contenido para solicitarles propuestas nuevas y representar animales u objetos. Se realiza exploración de aplicaciones básicas de Windows como Paint, visor de imágenes y Power Point. Se logró con ello, compartir pantalla para transformar una foto o realizar un dibujo en Paint que ellos pudieran simular en casa en lápiz y papel, además, con la opción más utilizada: “solo audio”, se pudo realizar coreografías guiadas, sorpresa de sonidos de personajes y demás, resultando en trabajo en equipo para relacionar y complementar ideas del grupo.

A partir de este proceso, se identifica la importancia de idear una estrategia para las pautas de interacción de la docente con los estudiantes y así mismo entre estudiante y

estudiante, buscando una dinámica de clase que logre desarrollar a cabalidad un tema y respetar las normas básicas de convivencia. Por ello, se diseña la estrategia **E003**, referente a las pautas de interacción; después de esto, la siguiente estrategia será realizar una exploración sonora con elementos de la casa para proceder a juegos de discriminación auditiva que permitan una atención constante, un reto y un reconocimiento auditivo de sonidos cotidianos, luego, juegos de imitación corporal con secuencias rítmicas y, por último, manualidades sonoras y cuentos musicales. Con estas ideas, la fase de ideación diseña estrategias a aplicar teniendo en cuenta los indicadores e intereses de los niños. A continuación, en la tabla 4 se relacionan los códigos, objetivo y diseño de cada estrategia para este mes:

**Tabla 5**

*Diseño de estrategias para el mes de abril*

<b>Código</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Diseño</b>
<b>E003</b>	<p><b>Identificar las pautas de interacción pertinentes para desarrollar a cabalidad una actividad.</b></p> <p><b>Motivar a los niños a participar en la clase de forma autónoma.</b></p>	<p><b>Pautas de interacción.</b></p> <p>Para retomar el orden en la clase, la docente exploró las herramientas para tener un control grupal en las participaciones de los niños. Con esto, se realiza un proceso de ideación para presentar reglas básicas de convivencia desde la virtualidad, teniendo en cuenta los desafíos que se observaban en las primeras clases sincrónicas, como, por ejemplo, el control de la activación de los micrófonos para la participación, escuchar las intervenciones de los participantes respetando su opinión y seguir las instrucciones, acorde a lo solicitado por la docente.</p> <p>Se idea entonces para los niños de 2 años en adelante, crear un cuadro con una plantilla con diseño atractivo en Canva, que tenga un color fuerte y presente dibujos de niños interactuando pacíficamente. En este, se presentarían 3 pautas que propendan el respeto por la</p>

palabra del otro y el seguimiento de las instrucciones de la docente. Este cuadro se presentaría cada sesión sincrónica.

Para los niños menores a 2 años, solamente se idea presentar las figuras que definen las pautas anteriormente creadas.

**E004** Motivar desde la participación y competitividad de la música para conocer los intereses de los niños con el fin de relacionar el área con el proyecto de aula.  
De 0 a 2 años:  
Sensación de pulso individual, reconocer ritmos rápidos y lentos.

De 3 a 6: Realizar secuencias rítmicas con pulsos rápidos y lentos.

**Canciones infantiles participativas para el desarrollo de una actividad de clase socializando sus muñecos y peluches favoritos.**

Como inicio de la migración al ecosistema digital sincrónico, se caracteriza cada uno de los grupos de acuerdo con los participantes activos en la sala. La directora de grupo creó las reuniones y verificó que todos los niños estuvieran presentes antes de iniciar la clase de música.

Esta estrategia se diseña a partir de los intereses y gustos de los niños, puesto que es de cierta forma una etapa de adaptación tanto para los niños como para los adultos acompañantes y docente. Por ello, se solicita en las clases sincrónicas que los niños puedan traer invitados como, por ejemplo: su peluche favorito, el juguete que más le gusta, etc. También, se considera muy importante la interacción entre pares y la de docente-estudiante para estas edades, ya que en el contexto presencial de 0 a 2 años es el momento en el que el niño comienza a socializar, a expresarse oral y gestualmente con el otro y a darse cuenta que es parte

de una sociedad (Secretaría de Educación de Nuevo León, 2008).

Con estas premisas, se diseña el primer juego participativo identificando partes del cuerpo para bailar un twist, el cual se representa con el peluche o juguete acompañante del niño, teniendo en cuenta las instrucciones de la canción previamente. esto con el fin de reconocer ritmos rápidos y lentos para imitar secuencias rítmicas con el cuerpo.

Tener un contacto vivencial con el ritmo mediante la música y la expresión corporal utilizando recursos cotidianos, instrumentos de percusión pequeños o el mismo cuerpo para representar una obra es fundamental para estas edades, tal como dice Vernia (2012): reconocer el cuerpo como parte activa de la música permite interiorizar los conceptos musicales y relacionarlos al aprendizaje y recursos para proponer, imitar e interiorizar secuencias.

Para esta clase sincrónica, se idea que cada niño presente su juguete o peluche acompañante, para que después se realice un calentamiento corporal y seguido de ello, se haga el baile del twist, para que de esta forma se finalice la clase con una relajación corporal corta.

**E005** De 3 a 6 años:  
Identificar sonidos largos y cortos.  
Realizar secuencias rítmicas.

**Libros y notas musicales.**

Una de las estrategias diseñadas en la sincronía para el grado de prekínder fue solicitar 8 libros para realizar una escalera musical con las notas de la escala mayor de Do, relacionando la altura de las notas a los sonidos de las campanas Orff las cuales están afinadas en el temperamento correspondiente. En clase, también se

Aplicar conceptos de clases anteriores a futuros encuentros virtuales o situaciones cotidianas, fortaleciendo su aprendizaje significativo.

utiliza el piano como instrumento musical para hacer un juego con las notas musicales, arpeggios y dinámicas: primero se presenta el piano, se entona la escala mayor de Do y se hace un juego de pregunta-respuesta en el que los niños deben participar desde sus casas cantando lo mismo que la docente. Esto, teniendo en cuenta que cada actividad no debe superar los 5 minutos, ya que como lo afirma Caraballo (2018), para las actividades presenciales para un niño de 4 a 5 años deben tener una duración de 10 minutos aproximadamente y esto llevado a la pantalla puede verse reducido hasta a la mitad (Caraballo, 2018).

**E005A** Realizar las secuencias rítmicas que fortalezcan la sensación de pulso individual.

Fortalecer la motivación a partir de la autonomía y curiosidad.

### **Secuencias rítmicas de repetición.**

Para el diseño de esta estrategia, se recogen los aprendizajes de la estrategia **E005**, para cantar una corta canción africana a modo juego pregunta-respuesta en el que se realizan entonaciones contrastantes y se fortalece el lenguaje materno para todas las edades. La canción seleccionada es “Oh e lele”, la cual es corta y fácil de aprender, tiene la siguiente letra:

*Oh e lele*

*A lele titi mati*

*A mossa mossa mossa*

*Oh e lé paluá, palué*

En la clase sincrónica, se les solicita a los niños traer un tambor o algo que pueda simularlo como una olla, cojín o balde; inicialmente, se presenta el canto Oh e lele con la entonación original del mismo y se invita a los niños a cantarlo, una vez aprendido, la docente propone diferentes entonaciones para la letra de la canción, manteniendo el pulso constante de la misma.

Seguido de esto, se les pregunta a los niños y/o acompañantes si alguno quiere dirigir la actividad y los demás repetimos sus propuestas, con ello, se busca que sea autónoma su participación en la dirección del juego. Para finalizar, se realiza una relajación vocal y relajación de manos.

- E006** Participación activa y autónoma en las clases sincrónicas.
- De 0 a 2 años:** Identificar sonidos fuertes y débiles.
- De 3 a 6:** Imitar melodías sencillas para representar un personaje.
- Cuentos musicales. (No quiero ser una rana).**
- Para el diseño de esta estrategia se tuvo en cuenta los resultados de la anterior estrategia **E005A**, evidenciando el interés de los niños por los acentos de las palabras y la entonación de estas. Por ello, se plantea utilizar una canción corporal llamada “Salta la rana” de Nora Galit, la cual se había trabajado algunas veces en la presencialidad, y sumarle más movimientos, sentimientos y emociones para representar los estados de la rana en el cuento musical. Ahora bien, con el cuento “no quiero ser una rana” de Dev Petty, se busca enlazar la temática y presentar inicialmente el cuento con parlamentos en entonación musical para que de esta forma la historia busque presentarse de manera interesante para los niños.
- E007** Identificar una estructura de clase que procure una participación activa y autónoma en los encuentros sincrónicos.
- Identificar una estructura de clase (secuencia didáctica)**
- A partir de los aprendizajes de las anteriores estrategias, se comienza a diseñar una estructura de clase que permita tener un orden cronológico frente al desarrollo de la clase. Como primera medida, se tiene como premisa la secuencia didáctica planteada en la guía elaborada por Díaz Barriga (2013), donde propone que cada clase debe tener tres momentos: apertura, desarrollo y cierre. Cada uno de estos momentos debe

estar acompañado de una evaluación formativa y sumativa las cuales permiten acompañar los procesos de los estudiantes mediante la observación de los aciertos y retos que se presenten para ellos (Díaz Barriga, 2013).

Se idea el diseño de la estructura de clase dividiendo el tiempo entre los tres momentos: apertura, desarrollo y cierre, relacionados a la duración total de los encuentros sincrónicos: de 30 a 40 min.

**E008** Imitar acentos de tiempo fuerte con un instrumento. Proponer ritmos y secuencias. Participación en clase y curiosidad por los materiales. Utilizar conceptos previos para construir nuevos significados.

### **Manualidades sonoras.**

Para esta propuesta se tiene en cuenta que por seguridad y desde los lineamientos de la institución, no es permitida la manipulación de leguminosas, globos elásticos, cauchos, pinchos o de cualquier objeto pequeño que pueda representar peligro de asfixia para los niños. Por esta razón, las manualidades sonoras que se diseñarían para esta parte debían ser diferentes a las que comúnmente se idean como maracas de semillas, o tambores con rollos de papel y globos y además ser sencillas de hacer, utilizando los pocos materiales disponibles en clase, para que puedan terminarse en un solo encuentro.

Lo primero que se hace es realizar una exploración de los objetos caseros y cotidianos que procuran sonido. De esta forma, se les solicita a los niños que busquen en casa un objeto sonoro: algo que tenga cuerdas que puedan sonar o que, al sacudir, golpear, soplar o raspar, produzca sonido, esto teniendo en cuenta las cualidades del sonido de los instrumentos musicales. Seguido de este primer encuentro, se idea el diseño de la creación de 3 instrumentos de percusión: un sonajero para los niños de 0 a 2 años, un triángulo para los niños

de 2 y medio a 4 años y un xilófono para los de 4 y medio en adelante.

Teniendo ya las ideas del diseño de las estrategias y después de realizar el proceso de prototipo y testeo en el mes de abril, se procede al mes de mayo con una nueva lluvia de ideas y su selección por clasificación como se puede observar en la figura 6.

## Figura 6

*Lluvia de ideas de mayo y selección por clasificación*



En este mes, se continúan fortaleciendo las habilidades musicales del ritmo, a partir de juegos y secuencias corporales aplicadas a la música folclórica como lo es la cumbia, currulao, salsa y bullerengue; para ello, a partir de la forma musical de una obra en cada estilo, la docente idea movimientos específicos utilizando una palabra del estilo musical que represente los acentos según el pulso correspondiente, para que de esta manera, los niños comiencen a reconocer la forma musical de las canciones y a identificar los cambios sonoros en las obras, teniendo en cuenta el ritmo y el acento de cada lenguaje musical. También y a partir de los intereses observados en los meses anteriores, se continúa con la exploración de

objetos caseros, pero esta vez con el enfoque de musicalización de historias, esto representado a clasificar materiales según su sonoridad para imitar sonidos de la naturaleza, de animales o de personajes acorde a la narración que realice la docente en el cuento. A continuación, se presentan en orden cronológico, el diseño de las estrategias para mayo:

**Tabla 6**

*Diseño de estrategias para mayo*

<b>Código</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Diseño</b>
<b>E009</b>	<p>Imitar acentos de tiempo fuerte de compás en secuencias rítmicas.</p> <p>Proponer ritmos de palabras con la música.</p> <p>Identificar sonidos fuertes y débiles.</p>	<p><b>Ritmo y secuencias a través del folclor.</b></p> <p>Para diseñar esta estrategia, se tiene en cuenta que, para conceptualizar el ritmo, se deben conocer los 3 aspectos que lo conforman: pulso, esquema rítmico y acento, además de las cualidades que califican a cada aspecto: velocidad, duración e intensidad. (Secretaría de Educación de Nuevo León, 2008); a partir de ello y teniendo como premisa la metodología Orff, al utilizar el cuerpo como instrumento, se diseña inicialmente un acercamiento al ritmo a partir de secuencias rítmicas corporales sencillas, como, por ejemplo, llevar el pulso con las palmas y luego, alternando este sonido con percusión en las piernas y, por último, con el uso de una mesa. Esto, se realizaría con canciones infantiles conocidas acordes al proyecto de aula de cada nivel. Por ejemplo, para el nivel 1, se utilizaría una canción de la mariposa; para el nivel 2 una canción de los payasos, para el nivel 3 sobre el deporte, con el 4 sería de las profesiones y para el 5 acerca de los dinosaurios. Además de ello, esta estrategia tendría como segunda instancia, la ubicación espacial e imitación de sonidos de objetos, animales y medios de transporte conocidos al imitar los movimientos de la canción “yo me muevo”;</p>

---

Por último y teniendo como premisa la imitación de movimientos y sonidos, se presentaría una canción del folclor colombiano en la que se fortalezca la expresión corporal y discriminación auditiva de instrumentos y forma musical a través de secuencias rítmicas corporales según la forma musical de un currulao llamado “el currulao me llama”. Utilizar pañuelo como objeto de expresión artística bajo los lineamientos de la metodología Dalcroze con música y movimiento.

**E010** Memorizar secuencias e identificar sonidos. Motivación a partir de la curiosidad.

### **Colores y movimiento.**

El objetivo de esta estrategia está enmarcado en el seguimiento de secuencias rítmicas con los colores utilizando prendas de uso cotidiano, relacionándolas a sonidos contrastantes para fortalecer la discriminación auditiva y memoria de secuencias. Tal como lo expone Miranda (2008), los recursos TIC a esta edad son una oportunidad para que el niño pueda explorar y conocer desde lo virtual diferentes voces de personas, animales u objetos ya conocidos para relacionarlos a un contexto específico ( Miranda, 2008). De esta forma, las TIC funcionan como puente entre la discriminación auditiva de sonidos fuertes y débiles, y, los movimientos corporales para representarlos.

Se idea entonces que para los niños de 0 a 2 años se trabajen solo dos colores, pensando en sus intereses de sonidos rítmicos repetitivos y la imitación de movimientos sencillos enfocados a la identificación de agudos y graves, si se escuchaba un sonido agudo, el primer color iba hacia arriba de la cabeza y si se escuchaba un sonido grave, el color contrario iba hacia los pies. Esta actividad debe ser apoyada por los adultos acompañantes.

Para los niños de 3 a 6 años, se utilizarían 4 prendas de diferentes colores, cuando la docente cantara el sonido correspondiente o primera sílaba del color, debían mostrar la prenda correspondiente en cámara. Se idea para el diseño que se tengan presentes los sonidos agudos, graves, suaves y fuertes para realizar la actividad.

**E011** Explorar sonoridades del cuerpo y de objetos cotidianos. Identificar sonidos fuertes y débiles. Proponer melodías, ritmos y secuencias.

**Musicalización de cuentos.**

Para el diseño de esta estrategia, se idea una clase donde inicialmente se trabaje percusión corporal, para ello se revisa el esquema corporal, reconociendo manos, pies, piernas, brazos, pecho, abdomen, rostro, espalda y demás y se realiza la pregunta: ¿qué sonidos puedo hacer con mi cuerpo? La docente propone dos sonidos: aplauso y zapateo; la docente auxiliar también propone dos: chasquido de dedos y golpes en el pecho como un gorila; todos los niños en casa intentan imitar las sonoridades, después el niño o niña que tenga alguna idea de creación de sonido con su cuerpo levanta la mano y lo comparte con el grupo y todos imitamos el movimiento y sonoridad.

A partir de lo anterior, para la próxima clase, se propone explorar elementos en casa y proponer sonoridades dependiendo del contexto de un cuento, por ejemplo, se piensa utilizar un cuento llamado “En mi tribu”, basado en una canción con el mismo nombre de la autora Maria Costumero. Para esta actividad la docente solicitará materiales sonoros para que representen lluvia, arena, viento: cucharas, una hoja de papel, una funda de almohada y demás disponibles en casa como por ejemplo un tarro con tapa, colores o una olla y, además, se invitará a los niños a buscar otras opciones sonoras en casa. El cuento relata la historia de un viajero que quiere conocer

a la tribu y debe viajar en su caballo cruzando una selva, un desierto, y la lluvia hasta llegar a una isla donde estaba la tribu y a partir de ahí realizar secuencias rítmicas para cantar con la tribu aprendiendo que para la tribu cualquier objeto y hasta el cuerpo puede ser un instrumento.

Mayo fue el mes en el que se evidenció mayor acople a las actividades sincrónicas, sin embargo, a partir de junio se presentan nuevas oportunidades para el cierre de año escolar, puesto que se debe evaluar de forma cualitativa los procesos de los niños desde la virtualidad, además también se comienza a utilizar una nueva plataforma: Cisco Webex, para las clases sincrónicas, de la misma forma, está la graduación de los niños de pre kínder como suceso importante que debe tener un reconocimiento como en la presencialidad, donde los niños se presentaban en un teatro para cantar una canción de despedida de año.

Al realizar una prueba de revisión de las estrategias para Zoom aplicadas a Cisco Webex, se evidencia que utilizar la nueva aplicación significaría un retroceso en los aprendizajes digitales que los niños y la docente ya tenían para Zoom, puesto que también se hizo necesario repensar y realizar una lluvia de ideas exclusiva para Cisco Webex para poder continuar con los procesos e idear otros recursos que suplieran las necesidades. Para esta ideación, se tuvo que tener en cuenta que por efectos de la baja calidad de audio y video, para la plataforma Cisco Webex, se debía utilizar conexión a internet directamente por cable, además, no se tenía habilitada la opción de “compartir solo audio”, tampoco se recomienda compartir pantalla y, si el usuario tenía poca capacidad de internet de inmediato lo retiraba del encuentro sincrónico, a pesar de que solo solicitaba 2mbps bidireccional para cada dispositivo conectado a una reunión virtual con video (Cisco Webex, 2020).

Teniendo en cuenta lo anterior, se presenta en la figura 7, la lluvia de ideas y su selección por clasificación para el mes de junio, ideando en tres aspectos: evaluación de aprendizajes esperados, graduación de prekínder y la nueva plataforma.

### Figura 7

#### Lluvia de ideas de junio y selección por clasificación



Teniendo tres eventos prioritarios para el mes de junio, las estrategias pensadas aumentaron significativamente, por ejemplo, para el cierre y evaluación del año escolar, las actividades de composición, discriminación auditiva y participación activa en clase fueron las que marcaron la prioridad en este ámbito, sin embargo, para los grupos que continuaron con las actividades en la nueva plataforma Cisco Webex, resultó en un retroceso frente a las habilidades y estrategias digitales que ya se habían gestado en los meses anteriores, ya que debían utilizarse materiales manuales y anticuados para lograr continuar el proceso. Por último, para la graduación de los niños de prekínder, se plantea la creación de un video tipo coro, donde cada niño enviaría un video cantando la canción de graduación y la docente realizaría la edición para que quedaran todos cantando al mismo ritmo y en el mismo video, esto se hizo creando un recurso visual para relacionar las imágenes a la letra de la canción,

también se realizó un podcast y un video de YouTube con las imágenes y el audio de la canción.

A continuación, en la tabla 7, se presentarán las estrategias ideadas para este último mes:

**Tabla 7**

*Diseño de estrategias para junio*

<b>Código</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Diseño</b>
<b>E012</b>	Cantar llevando un pulso estable al entonar una canción.  Motivación desde la autonomía.	<b>Montaje coro de grado Prekínder.</b>  Lo primero que se realiza es enviar las propuestas de canciones a las directivas para que estas aprueben una de ellas para el montaje. La canción seleccionada es Colorín colorado de Nora Galit. Después, la docente analiza la armonía, ritmo y melodía de la canción para tenerla lista en las próximas clases. Se idea entonces desarrollar este montaje en dos clases sincrónicas y con apoyo de recursos asincrónicos compartidos a los padres. En la primera clase sincrónica se diseña una presentación de Power Point con imágenes de la canción, para que en clase se cree en conjunto con los niños, una historia que se relacione a la letra original de la canción, y así, en clases futuras se puedan relacionar las imágenes a la letra original de la canción.  Para la segunda sesión sincrónica, se prepara una grabación de video con la canción y las imágenes utilizadas en la clase sincrónica anterior. De esta manera, se logra que los niños realicen la entonación melódica y rítmica de la canción con las imágenes. También, se graba la clase sincrónica para que sea

---

compartida con los padres de familia que lo soliciten.

Además de esto, se crea un podcast en Anchor para tener una pista de referencia y así que cada niño al grabar su parte de la canción escuchara solamente este audio como una pista,

Se idea elaborar un manual de grabación tipo documento de Word, para dar las pautas de realización de la grabación utilizando audífonos para escuchar el podcast de Anchor como pista para grabar el video. Para esto se necesitarán: audífonos, dos celulares, un espacio amplio para grabar y alguien que pueda apoyar grabando.

Para el diseño y edición del video tipo coral se realiza una prueba con el programa OpenShot, de esta forma todos los niños aparecerían en pantalla y cantarían de forma sincronizada sobre la pista de la canción. También, se solicita foto de la firma de cada niño para ponerla al final del video como una especie de créditos finales.

**E013** Motivar la participación en clase, curiosidad y autonomía.

**Fiesta de corazones de colores (Actividad de cierre de año).**

En compañía de una directora de grupo, se idea realizar una fiesta virtual con cada uno de los niveles de niños, para ello, se solicita a cada una de las familias que traiga un corazón de papel que esté coloreado por los niños donde se escriba una virtud que como familia deseen compartir con el grupo. Después, cada uno regala la virtud y dice por qué comparte esa virtud, mientras tanto, la docente compartirá pantalla con los corazones de los colores escogidos por los niños y la virtud que presenten.

Seguido de ello, se realizará un baile de corazones de colores simulando una hora loca, donde se les invita a traer pelucas, gafas, collares y demás elementos para disfrazarse y bailar; la mezcla musical la realizará la docente de música en la plataforma Audacity con canciones de folclor colombiano y algunas infantiles, con una duración de 4 minutos: Caracoles de colores, Agua que va a llover, Tamarindo seco y Twist de la gallina; para esta parte de la celebración. Por último, se idea realizar una crepe de dulce con frutas utilizando una tortilla delgada y arequipe como si fuese un compartir de alimentos de forma virtual para el cierre de la fiesta.

**E014** Examinar las competencias musicales adquiridas en este trimestre.

**Evaluación de los aprendizajes esperados.**

Para evaluar las competencias musicales de cada nivel, la técnica principal fue la observación por medio de juegos participativos en este último mes. Se considera evaluar la motivación y el aprendizaje significativo, en las clases teniendo en cuenta la participación, autonomía, curiosidad y competitividad a lo largo de este periodo, además de la aplicación de conceptos musicales de clases anteriores a futuros encuentros.

La evaluación de los conocimientos musicales se realiza a nivel general a partir de la creación de melodías para proponer personajes, también en la identificación y clasificación de instrumentos musicales según su timbre y la realización de una secuencia de movimientos al ritmo de la música con sonidos largos, cortos, rápidos y lentos.

A nivel específico, para los niños de 0 a 2 años especialmente, la sensación de pulso se evaluaría a

partir de aplaudir al ritmo de su canción favorita mientras el papá o mamá marcaría también el pulso con sus manos. Para la imitación de acentos de tiempo fuerte se realizarían secuencias rítmicas donde el niño deba responder al estímulo realizado por el padre e imitarlo en un ciclo rítmico repetitivo. En el reconocimiento de ritmos rápidos y lentos, y también fuertes y débiles, se evaluaría a partir de la respuesta corporal a cada uno de los estímulos presentados por la docente y el adulto acompañante.

En los niños de 3 a 6 años, se realizaría un proceso similar, presentando un nivel más alto de competitividad, para lograr que en las dos semanas donde se realice la evaluación cualitativa, logren las competencias esperadas. Realizar secuencias rítmicas y de reconocimiento de acentos con palabras conocidas. Para la entonación y composición de melodías, se observó que tenían más elementos para realizarlas, para ello se haría un juego de pregunta y respuesta utilizando las notas de la escala mayor de DO con fonemas -Pom y -Bam. Secuencia de hasta 5 sonidos. También se evaluaría la discriminación auditiva de los instrumentos musicales utilizados para saludar a lo largo del periodo académico.

Para los niños de prekínder, también se evalúa la entonación de la escala musical de DO y la repetición de secuencias melódicas con las notas pertenecientes a la escala, además de la correcta entonación melódica.

#### **Fase 4: Prototipo**

Para el prototipado, se presenta una planeación que es dirigida a padres de familia y un guion base para que la docente aplique la estrategia en el desarrollo de la clase. Con el PAS, se estructura el orden de las clases y se presentan los objetivos de la actividad con un lenguaje sencillo para que sea de fácil comprensión. Para la sincronía, la actividad se presentaba de forma muy básica sin entrar en detalles y la planeación específica de cada punto, se realizaba siguiendo una estructura de clase para la docente. Sin embargo, en el guion docente, si se harán algunas apreciaciones de esta índole para la correcta aplicación de la estrategia presentada para que pueda ser transformada por cada docente, según sus conocimientos metodológicos y las necesidades del grupo al que se aplicarían dichas estrategias.

#### ***Marzo***

***E001.*** Creación de canal en YouTube donde se planea compartir los videos de forma privada, es decir, solamente las personas que tengan el enlace podrán acceder únicamente al video enviado para el desarrollo de la clase. Los videos que se compartan aquí serán en propuesta de video educativo. El canal tendrá como foto de perfil a la docente con el uniforme del colegio y como descripción del canal se compartirá: “En este canal encontrarás los videos para continuar tu aprendizaje musical a través de juegos y retos. ¡Vamos a divertirnos mientras aprendemos cantando!”

Para el video de saludo, se utiliza en este mes la guitarra, maracas y el piano; primero se caracteriza el instrumento, presentando sus partes y su sonido característico, después se entona la canción con la que normalmente se saludaba en la presencialidad, esta tiene la siguiente letra: “Hola, hola, yo digo hola, yo estoy bien y espero que tú también”, la cual es tomada de la canción “hola, hola” de Vanessa Mispireta Cabrera como complemento y

activación corporal se continúa con el círculo armónico, pero se cambia la letra a “saludamos con las manos” y se hacen dos círculos armónicos a un ritmo rápido mientras los niños sacuden las manos. Después, con otra parte del cuerpo (pies, cabeza, lengua, ojos...), y por último se canta “con todo el cuerpo”, para cerrar el saludo de inicio de clase.

Para el video de final de clase, se utiliza la guitarra y las campanas para entonar una canción inédita con la siguiente letra “La clase ya acabó, mucho aprendí yo, vamos a descansar. La clase ya acabó, aprendí y jugué, vamos a descansar”.

**E002.** Al continuar con clases sincrónicas, se diseñan entonces el libreto de cuatro videos que busquen una construcción musical a distancia para los niños de la primera infancia, por ello, se graban dos canciones de calentamiento de manos para que posterior a ello, se realicen otras actividades en casa, las cuales son compartidas en el PAS. Luego se realiza grabación del video con las campanas temperadas con colores Orff. Por último, se diseña un guion para presentar los instrumentos musicales utilizando bits de instrumentos. Para la grabación de estos videos es importante tener en cuenta que la docente debe tener una excelente presentación personal y utilizar el uniforme de dotación del colegio, también, buscar un lugar donde el fondo sea de un solo tono y no haya algún elemento en el encuadre que llame la atención visual de los niños A continuación los prototipos para este mes:

**E002A: Videos de calentamiento de manos.** Se inicia el video sentada en el piso para tener contacto con el suelo mientras la docente entona a capella la canción “Manos arriba y abajo” de Nora Galit, siguiendo las instrucciones de la canción. Después invita a los niños a que lo hagan con ella desde casa, entonces lo canta una vez más siguiendo las instrucciones.

Para el segundo video de calentamiento de manos, se realiza una breve introducción en la que se les dice a los niños que antes de tocar cualquier instrumento se deben preparar las manos realizando un calentamiento. Se comienza a cantar la canción “con mis manitos” de Miss Rosi, realizando todos los movimientos que la canción invita a hacer. Al finalizar la canción y terminando con movimiento de deditos de araña, se invita a los niños a “hacer arañitas” en la cabeza, en los hombros y en las orejas.

Para los padres de familia se compartieron los siguientes PAS:

### Figura 8

#### PAS 1 de la E002A

DIMENSION	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
Comunicativa y Cognitiva	Se comenzará la clase con la canción de inicio de clase, seguido de esto, cantaremos la canción “Con mis manitas” para prepararnos para interpretar un instrumento. Retomaremos la interpretación del instrumento en casa para reforzar rápido y lento. Seguido de esto jugaremos el juego “a bailar y parar” el cual se desarrolla en la interpretación del instrumento mientras la música suena y en el momento que esta se pause, se debe parar la interpretación. Este ejercicio se puede hacer con cualquier música, recomiendo algunas: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mrXTQZW9b08">https://www.youtube.com/watch?v=mrXTQZW9b08</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KpTwiHODWjU">https://www.youtube.com/watch?v=KpTwiHODWjU</a>  Para finalizar cantaremos la canción de final de clase	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parlante</li> <li>• Videos de youtube</li> <li>• Instrumentos musicales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disociación de interpretación y movimiento</li> <li>• Atención auditiva</li> </ul>

## Figura 9

### PAS 2 de la E002A

<p>Comunica tiva y corporal</p>	<p><b>Alto y bajo</b></p> <p>Después de cantar el <b>inicio de clase</b>, procederán a cantar la canción <b>manos arriba y abajo</b> para que después papá o mamá relacione estos conceptos con personas altas y personas bajas: Alto como papa y bajo como (nombre de su hijo), indicándole que muy pronto crecerá y será igual de alto o alta como papá o mamá.</p> <p>Después le dirá que también hay animales que son altos y otros que son bajos y observarán juntos los animales imitando los sonidos agudos y graves según el animal.</p> <p>Luego bailarán al ritmo de la canción <b>baile instrumental</b> realizando los movimientos de jirafa empuñándose y estirando el cuello, y pollitos simulando las alas recogidas y la cabeza hacia abajo (alto y bajo), después con avestruz y hormiga de la misma forma.</p> <p>Para finalizar cantarán la canción de <b>final de clase</b>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Inicio de clase</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6CpwYSDM7y8">ps://www.youtube.com/watch?v=6CpwYSDM7y8</a></li> <li>● <b>Final de clase</b> <a href="ps://www.youtube.com/watch?v=X92bxL45A9A">ps://www.youtube.com/watch?v=X92bxL45A9A</a></li> </ul> <p><b>Manos arriba y abajo</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7hHI3I9r1Nk">https://www.youtube.com/watch?v=7hHI3I9r1Nk</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Baile instrumental:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iwKS4b9aUeI">https://www.youtube.com/watch?v=iwKS4b9aUeI</a></li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Baila rítmicamente siguiendo la música</li> <li>● Identifica animales e imita su movimiento.</li> </ul>
---	--	---	--

**E002B: Colores con campanas.** Para esta actividad, se hacen dos videos, uno para los niños de 0 a 2 años con los colores primarios y otro para los niños de 3 a 6 exactamente igual, pero con los 7 colores de las campanas. Se realiza el siguiente guion para la docente, en el video de los niños de 0 a 2 años, considerando que para el otro video se mantendría el guion realizando algunos ajustes en cuanto a los colores presentados:

1. Previo al video, preparar solo tres campanas con los colores primarios. Luego hacer la presentación del instrumento como si fuese una caja de sorpresas, utilizando el estuche y tocándolo por fuera para que suene y se invite a los niños a intentar adivinar qué instrumento es.
2. Abrir lentamente el estuche y asombrarse con el contenido de este.
3. Presentar tres campanas de colores entonando una melodía sencilla improvisada.

4. Después de cantar cada color, solicitar a los niños que pausen el video y vayan a buscar un objeto en su casa que tenga el mismo color de la campana.
5. Tocar de forma ascendente las campanas, para que los niños escuchen el arpeggio de Do mayor.
6. Entonar la canción “campanero” y por último cantar la escala diatónica de las campanas con los fonemas “din” y “don”.
7. Cierre de motivación con la frase “¡lo hiciste muy bien!”.

Para los padres de familia se envía el PAS con la actividad a realizar en casa (figura 10), y se utiliza el mismo contenido para la actividad de los niños mayores a 3 años, cambiando los materiales solamente.

### Figura 10

#### PAS de la E002B

Comunicativa y Cognitiva (Miércoles)	<p>Después de cantar la canción de inicio de clase, cantaremos la canción.</p> <p>Para continuar con la actividad papá o mamá mostrara 1 objeto por color primario, resaltando sus características en función. Después reproducirá el video “Colores primarios con campanas” y seguirá las instrucciones ahí presentadas, deberá pausar el video conforme se de la indicación.</p> <p>Para finalizar, cantaremos la canción de final de clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetos de la casa de los colores primarios (Amarillo, azul y rojo)</li> <li>• <b>Maracas Inicio de Clase:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=klgm7m0Hnuw">https://www.youtube.com/watch?v=klgm7m0Hnuw</a></li> <li>• <b>Campanas Final de clase:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=04ZkuwVnn-c">https://www.youtube.com/watch?v=04ZkuwVnn-c</a></li> <li>• <b>Colores primarios con campanas</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iq3owbirAbM">https://www.youtube.com/watch?v=iq3owbirAbM</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relacionar sonidos con colores</li> <li>• Escucha activa, desarrollo del oído melódico.</li> </ul>
--------------------------------------	--	--	---

**E002C: Bits de instrumentos.** Se presenta el guion del video para realizar la grabación. Guión del video:

1. Introducción presentando la técnica interpretativa del instrumento y su onomatopeya.
2. Invitar a los niños a buscar la foto de la pandereta.

3. Mostrar la foto de las maracas, y preguntar si esa es la pandereta. Imitar el sonido y la técnica interpretativa de las maracas e invitar a los niños a realizar el mismo sonido y movimiento.
4. Mostrar la foto del piano, y preguntar si esa es la pandereta. Imitar el sonido y la técnica interpretativa del piano e invitar a los niños a realizar el mismo sonido y movimiento.
5. Mostrar la foto de la pandereta y preguntar si esa es la que estábamos buscando. Imitar su sonido con la voz y simular que se toca este instrumento con las manos.
6. Repasar los instrumentos presentados con su onomatopeya.
7. Presentar una pandereta real, tocar ritmos rápidos y lentos con la canción “la pandereta suena así”.
8. Terminar el video con la frase “¡lo hiciste muy bien!”.

Para los padres de familia se comparte el PAS de la figura 11.

## Figura 11

### PAS de la E002C

Comunicativa y Cognitiva	<p>Después de cantar la canción de inicio de clase, Dispondrá a su hijo para ver el video: "Pandereta Bits de Instrumentos" e intentará imitar las acciones ahí presentadas.</p> <p>Si usted tiene una pandereta en casa, utilicela para el juego de bailar y parar con música. En caso de no tener pandereta, escuchen el video "Sonido de pandereta" e imiten la interpretación con las palmas, seguido de esto, podrían jugar el juego de bailar y parar con música y con las palmas.</p> <p>Para finalizar cantaremos la canción de final de clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Parlante</li><li>• <b>Pandereta Bits de Instrumentos</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o8_GQ0ewc3E">https://www.youtube.com/watch?v=o8_GQ0ewc3E</a></li><li>• <b>Inicio de Clase:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IncgoWv_cpA">https://www.youtube.com/watch?v=IncgoWv_cpA</a></li><li>• <b>Final de clase:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5rxAAwUtpYr">https://www.youtube.com/watch?v=5rxAAwUtpYr</a></li><li>• <b>Sonido de pandereta</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=irYyUBdxYq0">https://www.youtube.com/watch?v=irYyUBdxYq0</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Imitación de onomatopeyas instrumentales.</li><li>• Atención auditiva.</li><li>• Interpretación corporal y rítmica.</li></ul>
--------------------------	---	--	---

## Abril

En este mes inician las clases sincrónicas y con ello, las pautas de interacción, la exploración musical asistida y la imitación corporal con secuencias rítmicas.

**E003: Pautas de interacción.** Teniendo en cuenta la primicia del respeto por la palabra del participante en cada una de las clases, además de la importancia del seguimiento de instrucciones en la virtualidad, se presentan 3 reglas que deben ser respetadas por todos los niños, a partir de dos figuras, una para los niños de 0 a 2 años y otra para los niños de 3 a 6 años.

**Figura 12**

*E003 para niños de 3 a 6 años*



**Figura 13**

*E003 para niños de 0 a 2 años*



**E004:** A partir de este mes, el PAS que se compartió a los padres de familia iba con resaltado amarillo para la planeación de la clase sincrónica, en la figura 14 la estrategia E004.

### Figura 14

#### PAS de la E004

DIMENSIÓN	TIEMPO	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
Comunicativa y cognitivo	30 min	<p><b>Twist del cuerpo CLASE SINCRÓNICA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo.</li> <li>2. Presentar peluche acompañante.</li> <li>3. Calentamiento corporal.</li> <li>4. Baile del movimiento.</li> <li>5. Twist del cuerpo despacio.</li> <li>6. Twist del cuerpo a ritmo.</li> <li>7. Relajación corporal.</li> <li>8. Cierre.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Peluche o juguete favorito.</li> <li>● Espacio amplio para bailar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizar movimientos con ritmo.</li> <li>● Juego participativo.</li> </ul>

Para la aplicación de este PAS, la docente debe conocer la canción “Twist del cuerpo” de La Pandilla de Drilo y seguir la siguiente estructura de clase:

1. Conexión de los niños según el enlace enviado con anticipación. Revisar la asistencia con la lista del grupo y recordar materiales necesarios para la clase.
2. Saludo con la canción que siempre se utilizó para saludar: “Hola, yo te digo hola”.
3. Recordar pautas de clase con la infografía.
4. La docente presenta su peluche y luego le pregunta al grupo quién quiere seguir para presentar su acompañante de clase, invitando a los niños a participar libremente, pero en orden.
5. Realizar un calentamiento corporal dirigido por la docente con una melodía improvisada, repetitiva y entonada por grados conjuntos con la escala mayor diatónica ascendente, en la que se mencionan las partes del cuerpo a estiraren el orden melódico

que se presenta naturalmente la escala (de abajo a arriba): comenzando por pies, luego piernas, cadera, brazos, espalda, cuello y cabeza.

6. Juego de estatua con baile libre utilizando el peluche al ritmo de la canción “Este es el baile del movimiento” de Dúo tiempo de sol.
7. Hacer una introducción al ritmo twist mostrando cómo se baila el twist para después identificar las partes del cuerpo que se utilizarán para hacer el baile del twist del cuerpo.
8. Practicar el twist del cuerpo con movimientos lentos y luego a ritmo rápido.
9. Cantar y bailar despacio el twist del cuerpo en parejas, utilizando el juguete o peluche invitado.
10. Continuar con una relajación corporal basada en el estiramiento que se hizo al inicio de clase, utilizando la escala mayor diatónica pero esta vez de forma descendente, relajando desde la cabeza hasta los pies.
11. Cantar la canción que siempre se usa para finalizar la clase (La clase ya acabó). Despedirse de los niños y sus juguetes.

**E005.** Para la clase sincrónica se envía a los padres de familia el PAS de la figura 15.

**Figura 15**

*PAS de la E005*

DIMENSION	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
Comunicativa y cognitivo	<b>El piano y las notas musicales CLASE SINCRÓNICA</b>  1. Saludo. 2. Presentación de las campanas musicales. 3. Entonar escala musical de Do. 4. Crear la escalera musical con los libros. 5. Juego de pregunta respuesta con el piano. 6. Despedida	<ul style="list-style-type: none"><li>• 8 libros o cuadernos.</li><li>• Mesa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Relación de sonidos a nombre de notas</li><li>• Identificar sonidos largos y cortos.</li><li>• Realizar secuencias rítmicas.</li><li>• Entrenamiento auditivo para la entonación</li></ul>

De esta forma, la docente plantea la estructura de clase sincrónica, teniendo en cuenta que se debe tener un juego de 8 campanas temperadas en la escala diatónica de Do. Entonces el orden de clase queda así:

1. Conexión de los niños según el enlace enviado con anticipación. Revisar la asistencia con la lista del grupo y recordar materiales necesarios para la clase.
2. Saludo con la canción que siempre se utilizó para saludar: “Hola, yo te digo hola”.
3. Recordar pautas de clase con la infografía.
4. Presentar las campanas y sus colores e invitar a los niños a entonar los colores según el sonido escuchado. Cuando ya estén las 8 campanas afuera de su estuche, se entona la escala mayor de Do orden ascendente.
5. Cantar juntos la escala musical entonando el nombre de las notas. Después, se realiza una dinámica en la que la docente entona una nota musical y el grupo continúa con la siguiente, después la docente y de nuevo el grupo seguido de ella y así sucesivamente.
6. Crear la escalera musical siguiendo las instrucciones sonoras de la escala diatónica mayor de Do: cada libro representará una nota musical, entonces cuando

cantamos la primera nota, se pone el primer libro, al cantar la segunda nota iría el siguiente encima del primero, dejando un pequeño espacio para hacer la escalera, de forma que al jugar con los dedos índice y corazón se simulen 2 piernas que suben por la escalera.

7. Presentar el piano y su sonoridad con la escala musical.
8. Se realiza el juego de pregunta y respuesta en el que la docente canta y toca una secuencia de 3 notas musicales en el piano y los niños deben responder imitando la misma melodía que propone la docente.
9. Recordar el nombre de todas las notas al desarmar la escalera de libros escala por escala, nota por nota.
10. Cantar la canción que siempre se usa para finalizar la clase (La clase ya acabó).

**E005A:** Para los padres de familia se comparte el PAS de la figura 16.

### Figura 16

*PAS de la E005A*

DIMENSION	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
Comunicativa y cognitivo	<p><b>Ritmo con Oh e lele CLASE SINCRONICA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo.</li> <li>2. Calentamiento de manos.</li> <li>3. Presentación del tambor con su pulso estable.</li> <li>4. Entonación de la canción "Oh e lele".</li> <li>5. Juego de pregunta-respuesta.</li> <li>6. Relajación vocal y corporal.</li> <li>7. Despedida.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tambor o algo que lo simule como una olla, tarro o cojín.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar secuencias rítmicas.</li> <li>• Fortalecimiento de la sensación del pulso individual.</li> </ul>

La docente sigue la estructura de clase, teniendo en cuenta que, para desarrollarla, debe tener un tambor y conocer la canción "Con mis manitos" de Miss Rosi y el canto tradicional africano "Oh e lele":

1. Conexión de los niños según el enlace enviado con anticipación. Revisar la asistencia con la lista del grupo y recordar materiales necesarios para la clase.
2. Saludo con la canción que siempre se utilizó para saludar: “Hola, yo te digo hola”.
3. Recordar pautas de clase con la infografía.
4. Realizar calentamiento de manos entonando la canción “Con mis manitos” de Miss Rosi y al finalizar la canción invitar a los niños a hacer un pulso estable aplaudiendo al ritmo de la docente.
5. Presentación de los tambores de la docente y de cada uno de los niños.
6. Invitar al grupo a hacer un ritmo de pulso estable juntos y después dejar descansar las manos sobre las piernas o la mesa.
7. Cantar la canción “Oh e lele” para presentarla a los niños y enseñárselas a partir de la repetición: la docente canta una frase y los niños repiten exactamente igual.
8. Una vez entendida la dinámica, se realiza el juego de pregunta y respuesta realizando una imitación de entonaciones contrastantes propuestas por la docente.
9. Utilizar el tambor para llevar el pulso de la canción y cantar según la dinámica.
10. Preguntar si algún niño o niña quiere dirigir el juego, explicando que el o ella canta primero y los demás respondemos tal cual cante.
11. Relajar las manos cantando la melodía de la canción “Con mis manitos” de Miss Rosi, pero cambiando la letra a “con mis manitos puedo hacer muchas cosas, se pueden relajar en mi cabeza, en mis hombros...”

12. Relajar la voz al hacer burbujas con los labios y respirando profundamente 4 veces en silencio.

13. Cantar la canción que siempre se usa para finalizar la clase (La clase ya acabó).

Después de estas clases, los niños se sintieron más seguros en la participación de los juegos de pregunta-respuesta, además disfrutaban de expresarse corporalmente con la música, por ello, se continuó con la estrategia de los cuentos musicales, para continuar fortaleciendo el entrenamiento auditivo para el ritmo y el proyecto de aula:

**E006.** Para los padres de familia se compartió el PAS de la figura 17.

### Figura 17

PAS de la E006

DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
Comunicativa y cognitivo	<p><b>La rana que salta CLASE SINCRÓNICA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo.</li> <li>2. Presentar personajes del cuento.</li> <li>3. Lectura del cuento “no quiero ser una rana”.</li> <li>4. Recordar tonos de voz de cada personaje.</li> <li>5. Juego “Salta la rana”</li> <li>6. Relajación corporal.</li> <li>7. Despedida.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacio amplio y ropa cómoda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sigue instrucciones con la música</li> <li>• Interpreta una secuencia rítmica.</li> <li>• Realiza coreografías de bailes, canciones.</li> </ul>

Con lo anterior, la docente debe seguir la siguiente estructura de clase, teniendo en cuenta que debe tener una guitarra, conocer el cuento “No quiero ser una rana” de Dev Petty y la canción de Nora Galit llamada “Salta la rana”:

1. Conexión de los niños según el enlace enviado con anticipación. Revisar la asistencia con la lista del grupo y recordar materiales necesarios para la clase.
2. Saludo con la canción que siempre se utilizó para saludar: “Hola, yo te digo hola”.
3. Recordar pautas de clase con la infografía.

4. Presentar los personajes del cuento mostrando su dibujo al compartir pantalla y haciendo una entonación de voz diferente para cada uno.
5. Compartir pantalla con el cuento “No quiero ser una rana” y leerlo con voz cantada utilizando como base melódica la canción “Salta la rana” de Nora Galit. Apagar la cámara para que los niños vean solamente el cuento.
6. Realizar juego de imitación con los tonos de voz de los personajes del cuento, preguntándole a los niños si logran imitar las diferentes voces de los personajes.
7. Cantar la canción original de “Salta la rana” de Nora Galit e invitar a los niños a imitar los movimientos y estados que ahí se presentan.
8. Sumarle más acciones, estados, emociones y sentimientos a la canción, manteniendo la forma y melodía correspondiente: trotar, soplar, gatear, enojarse, llorar, bailar, gritar, girar y rodar.
9. Realizar relajación corporal utilizando la canción también como base ritmo-melódica invitando a los niños a: caminar de puntitas, dar pasos largos, sentarse, tocarse la punta de la nariz, acostarse, estirar brazos, estirar piernas, estirar todo el cuerpo, dormir.
10. En completo silencio por parte de los niños, la docente contará hasta 10 para después invitarlos a sentarse en el escritorio y regresar al computador.
11. Cantar la canción que siempre se usa para finalizar la clase (La clase ya acabó).

**E007:** Se decide entonces dividir el tiempo de clase entre los tres momentos, dando como resultado un aproximado de 10 a 13 minutos por cada momento. Para el primero, el de apertura, se tomó en cuenta el tiempo de conexión, el saludo, verificación de materiales

solicitados y lista de asistencia. Para el desarrollo, se presenta el tema con el objetivo de la clase y la actividad principal, para hacer la actividad de clase. Para el momento de cierre, se realiza un recuento de la actividad desarrollada, se organiza el espacio de trabajo y cantamos la canción para despedirnos.

*E008.* Esta estrategia se desarrolla en 2 clases sincrónicas, a continuación, en la figura 18, se presenta el PAS que se compartió para los niños de nivel 1 y 2 para la clase 1 y en la figura 19 la clase 2.

### Figura 18

*PAS de la clase 1 de la E008*

DIMENSION	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
Comunicativa y corporal	<p><b>Los sonidos de mi casa CLASE SINCÓNICA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo.</li> <li>2. Juego del ritmo.</li> <li>3. El tambor y su sonido.</li> <li>4. Objetos que simulan al tambor.</li> <li>5. Las maracas y su sonido.</li> <li>6. Objetos que simulan a las maracas.</li> <li>7. Concierto de objetos.</li> <li>8. Despedida</li> </ol>	Objetos sonoros que al sacudir, golpear, soplar, acariciar o raspar, produzca sonido.	Identificar el acento fuerte del compás 2/4 y 4/4 a partir de juegos de pulso rítmico.

## Figura 19

*PAS de la clase 2 de la E008*

DIMENSION	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
Comunicativa y corporal	<b>Sonajero musical CLASE SINCRÓNICA</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Saludo.</li><li>2. Identificar cualidades del sonido según lo presentado en la clase pasada.</li><li>3. Presentar el sonajero.</li><li>4. Canción del sonajero bailarín.</li><li>5. Creación del sonajero.</li><li>6. Juego del sonajero bailarín.</li><li>7. Despedida.</li></ol>	Tiras de papel seda Un palito de paleta. Pegante. Cinta.	Identificar cualidades del sonido  Fortalecer tiempos fuertes según un pulso específico.

A partir de lo anterior, las manualidades sonoras que se realizarían corresponden a las figuras 20, 21 y 22.

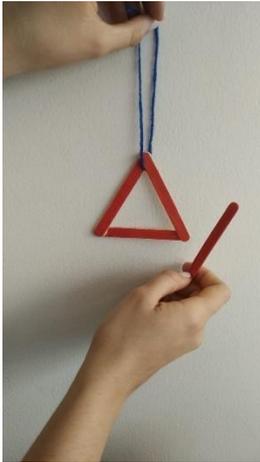
## Figura 20

*Muestra de sonajero para niños de 0 a 2 años tomado de la fabricación de la docente Lina Hernández.*



### **Figura 21**

*Muestra de triángulo de palitos realizado por la docente Maria del Rosario Padilla, para niños de 2 y medio a 4 años.*



### **Figura 22**

*Muestra de xilófono realizado por la docente Maria del Rosario Padilla, para niños de 4 años y medio en adelante.*



Teniendo en cuenta la secuencia didáctica identificada en la estrategia E007 se propone una estructura con partes específicas de la clase para que la docente ejecute en el orden como está en la tabla 8, y a partir de este momento se toma como referencia este orden. Se debe tener un tambor, unas maracas y objetos sonoros disponibles en casa para seguir la estructura de la E008-1.

**Tabla 8***Estructura de clase E008-1*

<b>Partes de la clase</b>	<b>Tiempo en minutos</b>
Conectividad y preparación de materiales: Conexión de los niños según el enlace enviado con anticipación. Revisar la asistencia con la lista del grupo y recordar materiales necesarios para la clase.	5
Saludo con la canción que siempre se utilizó para saludar: “Hola, yo te digo hola”. Recordar pautas de clase con la infografía.	5
Realizar juego de introducción al ritmo con secuencia de un aplauso y un pulso en diferentes partes del cuerpo: primero la cabeza, después los hombros y por último el pecho.	5
<p>A. Presentar el tambor y hacer un ritmo con él. Caracterizarlo: ¿qué creen ustedes que lo hace tambor para que suene así? (suena al golpearse, tiene un cuero estirado y una caja que resuena...) Y después de eso, solicitar los objetos disponibles que puedan tener las características del tambor para simular su sonido.</p> <p>B. Presentar las maracas y hacer un ritmo con ellas. Caracterizarlas: ¿qué creen ustedes que las hace maracas para que suene así? (suena al sacudirse, tiene semillas por dentro...) Y después de eso, solicitar los objetos disponibles que puedan tener las características de las maracas para simular su sonido.</p> <p>C. Realizar concierto de objetos preguntando sus canciones favoritas para cantar y bailar al ritmo de los objetos. Solicitar a los niños que digan qué objeto usarán y en qué instrumento lo convertirán y por qué.</p>	10
Despedirse al cantar la canción que siempre se usa para finalizar la clase (La clase ya acabó).	5

Para la segunda clase de la E008 se continúa con la siguiente estructura, entendiendo que la docente debe tener un tambor, unas maracas, un sonajero de tablitas, un sonajero que represente el resultado de la manualidad ya realizada, imágenes de sonajeros de papel, tela y cascabeles; también deberá preparar los mismos materiales de papelería solicitados a los niños:

**Tabla 9***Estructura para la E008-2*

<b>Partes de la clase</b>	<b>Tiempo en minutos</b>
Conectividad y preparación de materiales: Conexión de los niños según el enlace enviado con anticipación. Revisar la asistencia con la lista del grupo y recordar materiales necesarios para la clase.	5
Saludo con la canción que siempre se utilizó para saludar: “Hola, yo te digo hola”. Recordar pautas de clase con la infografía.	5
Recordar las sonoridades logradas en la clase pasada: ¿qué objetos podrían representar al tambor y a las maracas? ¿Por qué?	5
<p>A. Presentar el sonajero y hacer un ritmo con él. Caracterizarlo: ¿qué creen ustedes que lo hace sonajero para que suene así? (suena al sacudirse porque tiene unas tablitas de madera). Presentar imágenes de sonajeros de otros materiales: papel, tela, cascabeles.</p> <p>B. Utilizar el sonajero de papel para entonar la canción del “sonajero bailarín”: una melodía improvisada sobre grados conjuntos de una escala mayor cualquiera en la que se canta:</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Este es el sonajero, suena suena así, cuando yo lo sacudo, suena suena así, parece que bailara, moviendo todo el cuerpo y cuando yo lo veo me pongo a bailar</i></p>	10
<p>C. Invitar a los niños a crear su propio sonajero para hacer el juego: primero se le solicitará al adulto acompañante que ponga una línea muy delgada de pegante desde la mitad a una de las puntas del palito de paleta, seguido de esto, la docente dará la instrucción a los niños de pegar una a una las tiras de papel en la línea de pegante, cuando finalicen esa línea, lo harán por el otro lado. En caso tal de requerirlo, se le solicitará al adulto acompañante que refuerce el sonajero utilizando cinta pegante.</p> <p>D. Cuando todos los niños ya tengan listo su sonajero, lo agitaremos muy rápido para que se seque pronto y podamos jugar. Cada uno de los participantes mostrará su sonajero al grupo y después se invitarán a los niños a cantar la canción del “sonajero bailarín”, utilizando la misma melodía que se presentó en la clase, pero esta vez se le añadirá una segunda estrofa:</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Este es el sonajero, suena suena así, cuando yo lo sacudo, suena suena así, y si lo pongo en mi cabeza, yo la sacudo así y si lo pongo en mis pies yo los sacudo así</i></p>	

**(REPETIR TODA LA CANCIÓN Y CAMBIAR LAS PARTES DEL CUERPO)**

- E. Por último, solicitar a los niños sentarse y respirar muy profundo por 3 veces.

5

Despedirse al cantar la canción que siempre se usa para finalizar la clase (La clase ya acabó).

Esta estrategia se aplica con los niños menores de 2 años, sin embargo, para los niños de 2 y medio a 4 años, se aplicó la misma estructura, pero se planeó diferente manualidad sonora: el triángulo utilizando 4 palitos de paleta, una tira de lana de 10 centímetros, y silicona fría. De la misma forma fue para los niños de 4 años y medio en adelante, cambiando la manualidad sonora por xilófono con 1/8 de cartón paja, 5 tiras de papel de colores (seda, iris o cualquier disponible), dos palitos de paleta, dos tiras de papel seda negro o blanco, pegante y marcadores de colores. Esta distribución de instrumentos musicales por edades se pensó acorde a sus habilidades motrices.

## **Mayo**

*E009.* Para esta estrategia, se tiene en cuenta que cada nivel tiene un proyecto de aula diferente, por ello, se planea una misma estrategia para diferentes temas, utilizando canciones representativas según sea el caso. Para el nivel 1 se utilizó la canción “Vuelen vuelen mariposas” de Pinkfong, para el nivel 2 la canción “El payaso Plim Plim”, en el 3 con el tema del deporte, se cantó “El baile del cuerpo” de Coreokids, para el nivel 4 “Los oficios” de AglaE, por último, para el nivel 5 “Cinco dinosaurios” de Plim Plim.

A continuación, se presenta la estructura de la estrategia a partir de tres PAS compartidos a los padres de familia del nivel 3 (niños de 2 a 3 años), con una clase de fortalecimiento al pulso y acento rítmico, la segunda clase con ritmo y juegos corporales y por último la tercera

clase con la introducción de un ritmo folclórico (currulao). Este PAS se mantuvo para los otros niveles, con la variación de las canciones según el proyecto de aula:

**Clase 1:** Introducción al ritmo y acento con el cuerpo.

**Figura 23**

*PAS de la E009-1*

DIMENSION	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
Comunicativa y corporal	<p><b>Bailarines con ritmo CLASE SINCRÓNICA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo</li> <li>2. Calentamiento de manos y activación corporal.</li> <li>3. Juego de imitación de acentos con la canción “El baile del cuerpo”.</li> <li>4. Baile libre de la canción.</li> <li>5. Relajación corporal.</li> <li>6. Despedida.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ropa cómoda y espacio amplio para bailar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ejecuta movimientos teniendo en cuenta pulso y acento de las canciones.</li> <li>● Imita movimientos para crear sonidos.</li> </ul>

Y su respectiva estructura para la docente, teniendo en cuenta que la docente debe conocer la canción “Con mis manitas” de Miss Rosi y “El baile del cuerpo” de Coreo Kids. Entendiendo que hay algunos puntos constantes en la aplicación de estrategias, se realiza una tabla más corta, así:

**Tabla 10**

*Estructura de clase E009-1*

Partes de la clase	Tiempo en minutos
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conectividad y preparación de materiales: Conexión de los niños según el enlace enviado con anticipación.</li> <li>● Revisar la asistencia con la lista del grupo y recordar materiales necesarios para la clase.</li> <li>● Saludo con la canción que siempre se utilizó para saludar: “Hola, yo te digo hola”.</li> <li>● Recordar pautas de clase con la infografía.</li> </ul>	7+5

---

Juego introducción con calentamiento de manos con la canción “Con mis manitos” de Miss Rosi. Calentamiento corporal al estirar el cuerpo utilizando la estrategia de calentamiento de la E004: calentamiento corporal dirigido por la docente con una melodía improvisada, repetitiva y entonada por grados conjuntos con la escala mayor diatónica ascendente, en la que se mencionan las partes del cuerpo a estiraren el orden melódico que se presenta naturalmente la escala (de abajo a arriba): comenzando por pies, luego piernas, cadera, brazos, espalda, cuello y cabeza. 8

- A. Utilizar la melodía del coro de la canción “El baile del cuerpo” de Coreo Kids para cantar sin acompañamiento instrumental, realizando los acentos de la canción al aplaudir y los tiempos débiles en la mesa, entonces los acentos serían en las sílabas marcadas con negrita: 15

Yo **tengo** un **cuerpo** y lo **voy** a mover  
Lo **voy** a mover, lo **voy** a mover  
Yo **tengo** un **cuerpo** y lo **voy** a mover  
Desde **la** **cabeza** hasta los **pies**.

- B. Escuchar la canción y las partes del cuerpo que invita a mover, invitar a los niños a bailar al ritmo de la canción siguiendo las instrucciones.  
C. Relajar el cuerpo utilizando la misma melodía empleada en la E004 estirando extremidades suavemente.

Despedirse al cantar la canción que siempre se usa para finalizar la clase (La clase ya acabó). 5

**Clase 2:** Introducción a la discriminación auditiva de sonidos percibidos en casa, imitación de estos y sus movimientos. Se envía el siguiente PAS a los padres de familia:

## Figura 24

PAS de la E009-2.

DIMENSION	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
Comunicativa y corporal	<p><b>Yo me muevo CLASE SINCRONICA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo</li> <li>2. Activación corporal.</li> <li>3. Juego de imitación de movimientos corporales.</li> <li>4. Baile libre de la canción.</li> <li>5. Relajación corporal.</li> <li>6. Despedida.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ropa cómoda y espacio amplio para bailar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imita movimientos corporales siguiendo un ritmo específico.</li> </ul>

De la misma forma, la estructura en la tabla 11 para el desarrollo de la clase sincrónica por parte de la docente, entendiéndose que debe conocer la canción “Yo me muevo” y tener el acompañamiento para interpretar la canción en guitarra o algún instrumento acompañante.

**Tabla 11**

Estructura de la E009-2

Partes de la clase	Tiempo en minutos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conectividad y preparación de materiales: Conexión de los niños según el enlace enviado con anticipación.</li> <li>• Revisar la asistencia con la lista del grupo y recordar materiales necesarios para la clase.</li> <li>• Saludo con la canción que siempre se utilizó para saludar: “Hola, yo te digo hola”.</li> <li>• Recordar pautas de clase con la infografía.</li> </ul>	7+5
<p>A. Realizar activación corporal recordando la melodía del coro de la canción “El baile del cuerpo” de Coreo Kids y realizando los acentos de la canción al aplaudir y los tiempos débiles en la mesa como se hizo en la clase anterior.</p> <p>B. Bailar la canción para mover todo el cuerpo.</p>	8
<p>A. Preguntar a los niños qué sonidos han escuchado en su casa, ¿se escuchan pájaros? ¿algún perro? ¿tal vez voces? ¿o una licuadora? Y anotarlos en un bloc de notas del computador o en un cuaderno.</p>	15

- C. Presentar la canción “Yo me muevo”, diciéndole a los niños que imitaremos sonidos de varios objetos, animales y personas según nos diga la canción. Inicialmente se hará muy lento a capella con la voz de la docente y después se reproducirá la canción para hacerlo al ritmo original.
- D. A partir de los sonidos recogidos en el punto B, preguntarles a los niños cómo imitarían los sonidos de la casa, y bailar y cantar al ritmo de la guitarra, entonando los objetos o animales propuestos por ellos.
- E. Relajar el cuerpo utilizando la misma melodía de la canción de Coreo Kids estirando extremidades, espalda y cuello.

5

Despedirse al cantar la canción que siempre se usa para finalizar la clase (La clase ya acabó).

**Clase 3:** Aplicación de acento, pulso y movimiento con el cuerpo. Juego de discriminación auditiva pero esta vez con instrumentos musicales. También la relación a la forma musical con el pañuelo. Se comparte el PAS de la figura 25.

**Figura 25**

*PAS de la E009-3*

DIMENSION	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
Comunicativa y corporal	<p><b>El currulao me llama CLASE SINCRÓNICA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo</li> <li>2. Activación corporal.</li> <li>3. Presentar el ritmo “currulao” y sus instrumentos.</li> <li>4. Juego de discriminación auditiva de instrumentos musicales del currulao.</li> <li>5. Pulso y acento del currulao.</li> <li>6. Baile del currulao.</li> <li>7. Relajación corporal.</li> <li>8. Despedida.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ropa cómoda y espacio amplio para bailar.</li> <li>• Un pañuelo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los acentos de una obra musical y sus cambios en cuanto forma musical.</li> <li>• Escuchar tiempos fuertes en compases compuestos (6/8)</li> </ul>

Y su estructura en la tabla 12, entendiendo que la docente debe entender previamente la forma musical de la canción “El currulao me llama” del Grupo Bahía, saber bailar el currulao con el pañuelo y tener un video por cada instrumento que se presentará a los niños (marimba, coro de pregón, guasá, cununo y piano).

**Tabla 12***Estructura de la E009-3*

<b>Partes de la clase</b>	<b>Tiempo en minutos</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Conectividad y preparación de materiales: Conexión de los niños según el enlace enviado con anticipación.</li><li>• Revisar la asistencia con la lista del grupo y recordar materiales necesarios para la clase.</li><li>• Saludo con la canción que siempre se utilizó para saludar: “Hola, yo te digo hola”.</li><li>• Recordar pautas de clase con la infografía.</li></ul>	7+5
<p>A. Realizar activación corporal recordando la melodía del coro de la canción “El baile del cuerpo” de Coreo Kids y realizando los acentos de la canción al aplaudir y los tiempos débiles en la mesa como se hizo en la clase anterior.</p> <p>B. Bailar la canción para mover todo el cuerpo.</p>	8
<p>A. Presentar el ritmo currulao y realizar un baile libre según les inspire este género a los niños. Observar las diferentes expresiones que presentan.</p> <p>B. Compartir pantalla para mostrar uno a uno los instrumentos de este currulao: marimba, coro de pregón, guasá, cununo y piano. Mostrar videos cortos de instrumentistas interpretando cada uno de los instrumentos y solicitar onomatopeyas de los sonidos de cada instrumento e imitarlas.</p> <p>C. Reproducir la canción “El currulao me llama” del Grupo Bahía y mostrar a los niños cuándo se van escuchando los instrumentos vistos en el anterior punto e imitar sus sonoridades juntos.</p> <p>D. Juego de discriminación auditiva: Reproducir solamente el audio de los videos vistos anteriormente y dar la instrucción a los niños de que deben adivinar qué instrumento es el que suena.</p> <p>E. Con las palmas, hacer el pulso de la canción. Después con los pies.</p> <p>F. Utilizar el pañuelo para bailar y mostrar a los niños cómo se baila este género. Realizar un baile libre.</p> <p>G. Relajar el cuerpo utilizando la misma melodía de la canción de Coreo Kids estirando extremidades, espalda y cuello.</p>	15

Despedirse al cantar la canción que siempre se usa para finalizar la clase (La clase ya acabó).

**E010:** A continuación, el PAS en la figura 26 enviado a los padres de familia de los niños de 0 a 2 años, a quienes solamente se les solicitó dos telas de colores: una amarilla y una roja.

### Figura 26

*PAS de la E010*

DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
Comunicativa y cognitivo	<p><b>Los colores y el ritmo. CLASE SINCRÓNICA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo.</li> <li>2. Canción: "Al son son".</li> <li>3. Calentamiento corporal con imitación de los sonidos.</li> <li>4. Secuencias rítmico-corporales con las telas.</li> <li>5. Relajación corporal</li> <li>6. Despedida</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 tela o prenda de color amarillo.</li> <li>• 1 tela o prenda de color rojo.</li> <li>• Espacio amplio y cómodo para trabajar en piso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza movimientos corporales mostrando un adecuado control postural.</li> <li>• Relaciona colores y movimiento.</li> <li>• Fortalecer la discriminación auditiva de sonidos cotidianos.</li> <li>• Memorizar secuencias melódicas y rítmicas.</li> </ul>

Se mantiene la misma estructura para todos. Para los niños mayores a 3 años, se les solicita cuatro prendas: una amarilla, roja, otra azul y otra de color verde; además, en la canción utilizada en clase, se entonan las notas musicales con los respectivos nombres.

Para la aplicación de esta estrategia (tabla 13) es importante que la docente tenga el número de telas de colores acordes a la edad, tenga la música del álbum *Babies Go Bob Marley* y que además conozca la melodía y el acompañamiento armónico de la canción "Así es la música" de Junior Express.

### Tabla 13

*Estructura de la E010*

Partes de la clase	Tiempo min
--------------------	------------

- Conectividad y preparación de materiales: Conexión de los niños según el enlace enviado con anticipación.
- Revisar la asistencia con la lista del grupo y recordar materiales necesarios para la clase.
- Saludo con la canción que siempre se utilizó para saludar: “Hola, yo te digo hola”.
- Recordar pautas de clase con la infografía.

5

- A. Presentar la canción “Así es la música” de Junior Express, cambiando el nombre de las notas musicales por una sílaba como Bom, Pom o La.
- B. Realizar un calentamiento corporal estirando el cuerpo y bailando la canción presentada previamente.

10

- A. Utilizar las telas para clasificar los sonidos de la canción, comenzando desde los pies hasta arriba de la cabeza, tal como se presenta la escala mayor en la canción, de graves a agudos.
- B. Secuencias rítmicas de colores según la entonación de la docente, si suena muy grave los pañuelos irán a los pies, y si suena muy agudo, los pañuelos irán hasta más arriba de la cabeza.
- C. Ahora el pañuelo rojo se quedará en los pies y el amarillo en la cabeza. Cuando se escuche un sonido agudo, moverán el pañuelo de la cabeza (amarillo) y cuando escuchen un sonido grave, moverán el pañuelo de los pies (rojo).
- D. Relajación muscular con respiración profunda mientras se reproduce 1 minuto del álbum Babes Go Bob Marley.

5

Despedirse al cantar la canción que siempre se usa para finalizar la clase (La clase ya acabó).

**E011:** Como última estrategia para este mes, se inicia una musicalización de cuentos a partir de la exploración de los sonidos del cuerpo y de objetos. Se planean dos clases para llevar a cabo esta estrategia. A continuación, se presenta el PAS enviado a los padres de familia de los niños del nivel 3, figura 27.

**Clase 1.**

**Figura 27**

*PAS de la E011-1*

DIMENSION	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
Comunicativa y corporal	<p><b>Los sonidos de mi cuerpo CLASE SINCÓNICA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo.</li> <li>2. ¿Cómo es mi cuerpo?.</li> <li>3. Activación corporal.</li> <li>4. ¿Qué sonidos puedo hacer con mi cuerpo?.</li> <li>5. Canción “el ritmo y mi cuerpo”.</li> <li>6. Despedida.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ropa cómoda y espacio amplio para bailar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imita movimientos para crear sonidos.</li> <li>• Explorar sonoridades del cuerpo.</li> </ul>

Y su respectiva estructura de clase para que la desarrolle la docente, teniendo en cuenta que debe conocer la canción “En mi tribu” de María Costumero y tener un tambor:

**Tabla 14**

*Estructura de la clase E011-1*

Partes de la clase	Tiempo min
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conectividad y preparación de materiales: Conexión de los niños según el enlace enviado con anticipación.</li> <li>• Revisar la asistencia con la lista del grupo y recordar materiales necesarios para la clase.</li> <li>• Saludo con la canción que siempre se utilizó para saludar: “Hola, yo te digo hola”.</li> <li>• Recordar pautas de clase con la infografía.</li> </ul>	7+5
<p>A. Compartir pantalla para que la docente realice un dibujo de un cuerpo de una niña y de un niño y preguntarles a los niños: ¿cómo es tu cuerpo?, para que de esta forma ellos identifiquen las partes de su cuerpo y quede un dibujo representando el cuerpo masculino y el otro femenino.</p> <p>B. Realizar un calentamiento corporal estirando el cuerpo improvisando una melodía sobre la escala mayor de Do, en la que se canten las partes del cuerpo a estirar, esto teniendo en cuenta las partes del cuerpo compartidas por los niños en el punto anterior.</p>	8

- A. Presentar a los niños el juego de los sonidos del cuerpo y preguntarles ¿qué sonidos puedo hacer con mi cuerpo?, poner el ejemplo: aplaudir y zapatear. Si se tiene auxiliar docente, escribirle internamente que proponga algún sonido con el cuerpo como, por ejemplo: chasquido de dedos y golpes en el pecho como un gorila
- B. Invitar a todos los niños a imitar los sonidos propuestos. Solicitarles que den ideas de nuevos sonidos para que todos los niños y la docente imiten esos movimientos.
- C. Ahora, se cantará una canción improvisada, utilizando el tambor como instrumento acompañante y tomando como base melódica la canción “En mi tribu” de María Costumero con la siguiente letra: *“suena suena, todo el cuerpo, voy cantando y el ritmo llevando”*. Invitar a los niños a bailar al ritmo de la canción y haciendo su percusión corporal favorita.
- D. Relajación muscular con respiración profunda mientras se reproduce 1 minuto del álbum Babies Go Bob Marley.

5

Despedirse al cantar la canción que siempre se usa para finalizar la clase (La clase ya acabó).

**Clase 2:** Se planea la segunda clase con sonidos corporales y de objetos.

## Figura 28

PAS de la E011-2

DIMENSION	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
Comunicativa y corporal	<p><b>En mi tribu CLASE SINCRÓNICA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo.</li> <li>2. Recordar sonoridades del cuerpo.</li> <li>3. Presentar objetos sonoros de la casa. ¿Cómo qué suenan?</li> <li>4. Cuento “En mi tribu”.</li> <li>5. Despedida.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ropa cómoda y espacio amplio para bailar.</li> <li>• Objetos sonoros en casa que representen lluvia, arena y viento como por ejemplo: una hoja de papel, cucharas, una bolsa de papel, un tarro con tapa, colores o una olla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora sonoridades de los objetos.</li> <li>• Identifica sonidos fuertes y débiles.</li> <li>• Propone secuencias rítmicas.</li> </ul>

Con este PAS, la estructura de clase en la tabla a seguir por la docente, teniendo en cuenta que se debe tener un tambor para marcar el pulso de la canción, conocer la canción de María Costumero: “En mi tribu”, y tener los objetos sonoros presentados en el PAS.

### Tabla 15

*Estructura de la E011-2*

Partes de la clase	Tiempo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conectividad y preparación de materiales: Conexión de los niños según el enlace enviado con anticipación.</li> <li>• Revisar la asistencia con la lista del grupo y recordar materiales necesarios para la clase.</li> <li>• Saludo con la canción que siempre se utilizó para saludar: “Hola, yo te digo hola”.</li> <li>• Recordar pautas de clase con la infografía.</li> </ul>	7+5
<p>A. Recordar algunas de las sonoridades del cuerpo presentadas en la clase anterior y propuestas también por los niños.</p> <p>B. Cantar la canción improvisada de la clase pasada, utilizando el tambor como instrumento acompañante y tomando como base melódica la canción “En mi tribu” de María Costumero con la siguiente letra: <i>“Suena suena, todo el cuerpo, voy cantando y el ritmo llevando”</i>. Invitar a los niños a bailar al ritmo de la canción y haciendo su percusión corporal favorita.</p>	8
<p>C. Presentar los objetos sonoros solicitados en PAS. Si los niños tienen los mismos objetos, imitar las sonoridades propuestas por la docente, si trajeron otros objetos, que los muestren y hagan los sonidos con ellos. Preguntarles como qué situación suena, como cuando llueve, como cuando camino... etc.</p> <p>D. Realizar lectura del cuento basado en la canción “En mi tribu”, utilizar el anexo B de este documento.</p> <p>E. Bailar con la canción mi tribu, realizando percusiones con el cuerpo y con los objetos.</p>	15

Despedirse al cantar la canción que siempre se usa para finalizar la clase (La clase ya acabó).

## Junio

Para este mes se aplican las anteriores estrategias realizando variaciones de tema o profundizando según las propuestas de los estudiantes. Además, para cubrir las necesidades de la institución tal como lo son la graduación de prekínder, fiesta de despedida y evaluación de trimestre final, se crean tres estrategias así:

**E012.** Para esta estrategia se planean dos clases sincrónicas de introducción y dos clases más de repaso con la misma estructura de la segunda clase.

**Clase 1:** A continuación, el PAS enviado a los padres de familia del grado prekínder, para el montaje del concierto de grado:

### Figura 29

*PAS de la E012-1*

DIMENSIÓN	TIEMPO	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
Comunicativa y cognitivo	30 min	<p><b>Coro de grado CLASE SINCRÓNICA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo.</li> <li>2. Introducción del concierto de grado.</li> <li>3. Presentación graduación del 2019.</li> <li>4. Creación de cuento de concierto de grado.</li> <li>5. Despedida.</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Crea un cuento a partir de una secuencia de imágenes.</li> </ul>

Con ello, la estructura de clase en la tabla 14, para que siga la docente, entendiéndolo que debe conocer la canción “Colorín colorado” de Nora Galit, tener un video de la presentación de grado del año pasado y una presentación en Power Point con imágenes alusivas a la letra de la canción.

**Tabla 16**

*Estructura de la clase E012-1*

<b>Partes de la clase</b>	<b>Tiempo</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Conectividad y preparación de materiales: Conexión de los niños según el enlace enviado con anticipación.</li><li>• Revisar la asistencia con la lista del grupo y recordar materiales necesarios para la clase.</li><li>• Saludo con la canción que siempre se utilizó para saludar: “Hola, yo te digo hola”.</li><li>• Recordar pautas de clase con la infografía.</li></ul>	7+5
<p>A. Iniciar preguntando a los niños: ¿Qué es lo que más te gusta de ser un niño o niña de prekínder? Esto con la finalidad de introducir el tema de grado de prekínder.</p> <p>B. Contar a los niños sobre el importante evento de la ceremonia de grado y anticiparles que, por este año, se presentarán virtualmente y para ello se deben practicar para aprenderse la canción de grado y luego hacer un video en casa con la canción.</p>	8
<p>A. Mostrar un corto video de 30 segundos del grado de prekínder del año pasado cuando cantaron la canción de despedida del preescolar para que tengan un ejemplo de cómo se hizo.</p> <p>B. Presentarles las imágenes en Power Point y proponer a los niños crear un cuento a partir de ellas, con el sentido de ir encaminando la historia a la letra de la canción.</p>	15
<p>Despedirse al cantar la canción que siempre se usa para finalizar la clase (La clase ya acabó).</p>	5

**Clase 2:** Como continuación se planea el PAS para compartir a los padres de familia en la figura 32.

### Figura 30

#### PAS de la E012-2

DIMENSIÓN	TIEMPO	ACTIVIDAD	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
Comunicativa y cognitivo	30 min	<b>Ensayo CLASE SINCRÓNICA</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo.</li> <li>2. Introducción del concierto de grado.</li> <li>3. Presentación de imágenes en orden. Repaso.</li> <li>4. Canción sin imágenes, cantada por todos.</li> <li>5. Despedida.</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa frases de la canción.</li> <li>• Entonación de una canción llevando el pulso de la misma.</li> </ul>

Con ella, la estructura de clase para la docente en la tabla 16, teniendo en cuenta que debe conocer la canción y tener un piano:

### Tabla 17

#### Estructura de la E012-2

Partes de la clase	Tiempo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conectividad y preparación de materiales: Conexión de los niños según el enlace enviado con anticipación.</li> <li>• Revisar la asistencia con la lista del grupo y recordar materiales necesarios para la clase.</li> <li>• Saludo con la canción que siempre se utilizó para saludar: “Hola, yo te digo hola”.</li> <li>• Recordar pautas de clase con la infografía.</li> </ul>	7+5
<ol style="list-style-type: none"> <li>A. Recordar a los niños sobre el importante evento de la ceremonia de grado y anticiparles que, por este año, se presentarán virtualmente y para ello se deben practicar para aprenderse la canción de grado y luego hacer un video en casa con la canción.</li> <li>B. Recordar el cuento creado la clase pasada con las imágenes.</li> </ol>	8
<ol style="list-style-type: none"> <li>A. Cantar la canción con la letra original e ir mostrando las imágenes. Invitar a los niños que canten con la docente mientras ella muestra las imágenes de Power Point.</li> </ol>	15

- B. Practicar la canción cantando con las imágenes a un ritmo más rápido.
- C. Cantar la canción sin mostrar las imágenes como un ejercicio de memoria para los niños.

5

Despedirse al cantar la canción que siempre se usa para finalizar la clase (La clase ya acabó).

Para la grabación del video de cada niño y niña, se les comparte a las familias un manual de grabación que deben tener en cuenta antes de grabar en casa (ver anexo 4).

En la práctica que deben realizar los niños en casa, se planea enviar a los padres de familia un video de la grabación de clase. De la misma forma, para la grabación del podcast, se descarga la aplicación Anchor y se realiza la grabación en vivo de la canción para obtener el enlace que se compartirá a los padres de familia.

**E013:** Para esta estrategia, se les comparte a los padres de familia el PAS (figura 32).

### Figura 31

#### *PAS de la E013*

FECHA	ACTIVIDAD / DIMENSIÓN	MATERIAL	APRENDIZAJES ESPERADOS
<b>Semana 23-25 JUNIO</b>	<p><b>Fiesta de corazones de colores</b></p> <p>Cada niño traera a clase un corazón en papel de su color favorito con un deseo para las profesoras y los compañeros en forma de gratitud por el año escolar, Estarán vestidos con una prenda de su color favorito.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bienvenida y Saludo</li> <li>2. Cada niño(a) presentara a la clase su corazón y su deseo.</li> <li>3. En conjunto entonaremos una canción y realizaremos un juego musical con cada uno de los instrumentos llevados a la fiesta.</li> <li>4. Realizaremos un baile divertido, cada niño(a) podrá ponerse su sombrero, gafas, collares o prendas de disfraz para bailar.</li> <li>5. Prepararemos crepes dulces, siguiendo las indicaciones de la docente.</li> <li>6. Compartiremos el momento de la comida juntos.</li> <li>7. Despedida</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corazón de papel del color favorito</li> <li>• Instrumento musical</li> <li>• Sombrero</li> <li>• Gafas</li> <li>• Collar</li> <li>• Prendas de disfraz</li> <li>• Pitos</li> <li>• Tortilla bimbo</li> <li>• Arequipe o mermelada</li> <li>• Banano</li> <li>• Durazno o mango en trozos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fortalecer vínculos de amistad.</li> </ul>

Para el desarrollo de esta actividad, se crea una mezcla de canciones utilizando la aplicación Audacity. Es necesario que la docente tenga todos los materiales solicitados en el PAS para seguir la siguiente estructura:

**Tabla 18***Estructura de la clase E013*

<b>Partes de la clase</b>	<b>Tiempo</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Conectividad y preparación de materiales: Conexión de los niños según el enlace enviado con anticipación.</li><li>• Revisar la asistencia con la lista del grupo y recordar materiales necesarios para la clase.</li><li>• Saludo con la canción que siempre se utilizó para saludar: “Hola, yo te digo hola”.</li><li>• Recordar pautas de clase con la infografía.</li></ul>	7+5
A. Cada niño presentará el corazón de papel con su deseo para la clase.	8
<p>A. Pedir a los niños que muestren su instrumento musical e invitarlos a cantar la canción que más les guste. Solicitar que algún niño o niña dé una idea para cantar y todos juntos entonar la canción y tocar su instrumento.</p> <p>B. Ahora, se les dirá a los niños que haremos el baile de la fiesta y que para ello deben usar sus gafas, pelucas, disfraces y demás objetos que trajeron a clase.</p> <p>C. Reproducir la pista previamente preparada y bailar al ritmo de la canción.</p> <p>D. Preparar la comida para “compartir”. Comenzando con lavado de manos, alistar los ingredientes, poner el plato en la mesa, poner la crepa y aderezar con lo que tengan en casa y/o lo que más les guste en caso tal de que no tengan los materiales de comida.</p> <p>E. Conversar sobre el año escolar y las experiencias con los amigos.</p>	15
Despedirse al cantar la canción que siempre se usa para finalizar la clase (La clase ya acabó).	5

**E014:**

Para esta estrategia, se planea a partir de juegos participativos realizados en clases sincrónicas, y en el diario de campo se diligencie qué niños no logran los indicadores para continuar con el seguimiento; al finalizar la clase de evaluación, se realiza un análisis cuantitativo de cuántos niños logran entender los conceptos según el juego participativo aplicado. A continuación, se presenta en la tabla 18, el formato utilizado para la relación de las actividades y los indicadores según las edades:

**Tabla 19***Evaluación de indicadores E014*

<b>X a X años</b>	<b>Motivación:</b> - Participación en clase - Autonomía - Curiosidad - Competitividad	<b>Aprendizaje significativo:</b> Aplicación de conceptos previos para construir nuevos significados aplicables a un contexto específico.	<b>Sensación de pulso</b> / <b>Ritmo y acento</b>	<b>Imitación de acentos</b> / <b>Entonación y composición de melodías</b>	<b>Discriminación de sonidos rápidos, lentos, fuertes y débiles</b> / <b>Sonidos de instrumentos musicales</b>
<b>Nivel X</b>	X de x cantidad de niños lograron la competencia.				

## Fase 5: Testeo

Con el nuevo ecosistema de aprendizaje presentado de forma disruptiva, la implementación y testeo de las estrategias se hicieron conforme las necesidades observadas y registradas en el diario de campo. Con las categorías, las observaciones y su análisis, se realiza una tabla de testeo e iteraciones, donde se presentan las iteraciones realizadas a las estrategias, la evaluación de los indicadores y el análisis de las observaciones según las categorías y a la experiencia pedagógica llevada a cabo.

### Marzo

**Tabla 20**

*Aplicación y evaluación de estrategias para marzo*

MARZO				
Estrategia	Categoría de análisis	Diario de campo	Análisis del diario de campo	Evaluación de indicadores
E001	Motivación.	Se obtiene un video que es compartido por los padres de familia y en él se observa la participación y motivación de los niños.	Presentar un elemento motivador y conocido para ellos, permitió crear una conexión más directa y es observable a partir de los videos de cómo los niños se alegran al escuchar los instrumentos musicales y las canciones que ya se sabían. No se obtuvieron evidencias de los videos de despedida de clase, sin	Inicialmente no se obtiene una respuesta al uso de los videos, sin embargo, durante la primera semana se evidencian las visitas en el canal de YouTube y en la segunda semana, tres padres de

embargo, este fue un excelente primer acercamiento a la virtualidad desde el área de música, con muy buenos resultados evidenciados en el video compartido por padres. Por ello, se decide que esta estrategia deberá mantenerse por el periodo que dure la virtualidad.

familia comparten a las directoras de grupo videos de prueba en los que se ven a los niños participando de las clases asincrónicas y con estas pruebas, se logra observar que esta estrategia motiva a los educandos a partir de las herramientas TIC conocidas en su entorno próximo como una herramienta de entretenimiento, para darles ahora un uso pedagógico.

**E002A**

Aprendizaje  
s esperados

Se escucha y se entiende bien. A partir de la única evidencia recogida, es observable que los niños disfrutaban de las actividades musicales.

Es muy importante tener en cuenta el ángulo, la luz y el sonido del video ya que de esta forma se puede lograr un acercamiento más efectivo con los niños.

En cuanto a las habilidades musicales, solamente se obtuvieron 2 pruebas en las que se veían a los niños realizando los movimientos respectivos presentados en los videos. Además, se observaba también el manejo del ritmo y la

		Se recoge solo una evidencia del video horizontal, se ven tres hermanos realizando los movimientos de la canción y cantándola al ritmo y entonación correspondientes.	Es difícil hacerle un seguimiento a la reproducción de los videos realizada en casa por las familias, ya que no se envían suficientes evidencias	melodía en niños de 2 años en adelante.
	Propuestas de mejora	Visualmente no es muy agradable el estilo vertical, ya que se pierde mucho espacio en la pantalla con las barras negras laterales.	También deben tenerse en cuenta los encuadres de los videos para que estos sean visualmente atractivos para los niños, se recomienda usar en lo posible el encuadre horizontal para grabar las actividades.	
<b>E002B</b>	Aprendizaje esperados	No hay evaluación directa del material con los niños.	No se logra hacer un seguimiento asiduo ni se evidencia que los padres de familia realicen las actividades con sus hijos, ya que la docente de	A partir de las visitas en YouTube se evidenció la cantidad de reproducciones del video, sin

		El audio del video es suficiente para lograr reconocer los sonidos.	música no tiene contacto directo con las familias y estos no comparten videos o algún otro material de prueba.	embargo, no se logró realizar un seguimiento con este material respecto a las habilidades musicales.
	Propuesta de mejora	Se requiere más tiempo para identificar, repetir y entonar.  Usar más sílabas para repetir los sonidos (-ma, -ba, -le).	Se observa que el ritmo con la que son entonadas las campanas es muy rápido, ya que a pesar de que los niños ya conocen este instrumento, es importante que imiten los sonidos, identificar los colores por si solos y también jugar con algunos fonemas para que de esta forma se fortalezcan las habilidades comunicativas.	
<b>E002C</b>	Aprendizaje s esperados.	Muy poco tiempo para escuchar el sonido real de la pandereta.  Faltó invitar a los niños a tocar la pandereta con la docente al final.	Es casi imposible verificar la utilidad de los videos para las familias si no se evalúa el uso del material creado para la construcción de conocimiento, todo esto pensando el rol docente como facilitador en el uso de las herramientas tecnológicas, apoyado en el concepto de Sanabria (2020), quien dice que en la educación virtual, el docente es quien media el acceso a la información para que el estudiante sea el	No se logra realizar seguimiento.

<p>Corte abrupto de final de video.</p> <p>Hubiese sido ideal presentar los tres instrumentos de forma real para tener más claro el sonido que cada uno tiene.</p>	<p>protagonista de la construcción de su aprendizaje, teniendo en cuenta que para la primera infancia, los padres de familia están involucrados por completo en la formación.</p> <p>A través de las directoras de grupo, se recogen algunas de las impresiones de los padres, quienes solicitan reiteradamente las clases sincrónicas para realizar las actividades ya que expresan no tener las competencias pedagógicas para dirigir las actividades asincrónicas enviadas.</p>
--	--

***Abril***

**Tabla 21**

*Aplicación y evaluación de estrategias para abril*

<b>ABRIL</b>				
<b>Estrategia</b>	<b>Categoría de análisis</b>	<b>Diario de campo</b>	<b>Análisis del diario de campo</b>	<b>Evaluación de indicadores</b>
<b>E003</b>	Motivación	Sólo el control de micrófonos y cámaras no es suficiente ya que los niños	Inicialmente, el adulto estaba encargado del control de cámaras y micrófonos, pero después de la primera semana de clase, los niños de un	En cuanto a los indicadores de estrategia, se considera que son alcanzados, ya que los niños se

	<p>solicitan innovación permanente para las actividades.</p> <p>Los niños siguen las pautas presentadas al inicio de la clase tras repetirlas varias veces en el primer encuentro.</p>	<p>año en adelante entienden qué se debe hacer para activar o desactivar estas opciones y logran una mayor independencia en el uso de los dispositivos, así que ellos asumen de forma autónoma su propia participación. Con ello, se hace necesario la creación de la infografía para recordar las pautas de interacción en la clase de música y presentarlas de una forma más divertida.</p>	<p>motivan a participar en la clase de forma autónoma y esto es observable al recordar las pautas de interacción continuamente, ya que la mayoría de los niños quiere participar al mismo tiempo. También, es observable la motivación a partir de la participación en clase, siendo esta fuente de diversión e inspiración; de la misma forma, la autonomía se advierte cuando a pesar de las reglas, existe un interés genuino de aportar a la clase.</p>
Propuestas de mejora	<p>Mucho de los niños de prekínder se memorizaron las pautas y las repetían en las siguientes clases.</p> <p>Los niños menores de 2 años no logran seguir a cabalidad las instrucciones a pesar de que se hace de forma repetitiva.</p>	<p>En los niños menores a 2 años, se tuvo que ser muy reiterativo en cada encuentro, para que se recordaran las pautas, sin embargo, era constante la activación de micrófonos por parte de los niños y a veces los padres también los activaban para que sus hijos fuesen escuchados de inmediato. Cuando definitivamente no funcionaba esa estrategia de repetición, se hacía un minijuego rompe hielo entonando una canción de movimiento con la siguiente letra: “lento muy lento vamos andando, rápido rápido</p>	

rápido, ALTO. Sacudir, sacudir, manos a sacudir, rápido, lento y a parar”. Con esta dinámica, se logra captar de nuevo la atención de los niños para recordar la actividad que se está desarrollando y las pautas de interacción que se tiene.

Para los niños mayores a 3 años, funcionó presentar la infografía al inicio de clase siempre, y justo después de la segunda clase, mucho de ellos ya se habían memorizado las pautas. Sucedió también, que cuando la actividad que se estaba haciendo era muy emocionante y todos activaban los micrófonos, la docente compartía pantalla con el dibujo del niño levantando la mano y todos guardaban silencio y empezaban a levantar la mano de forma digital o físicamente en su casa para tener su turno y poder compartir sus impresiones de la actividad.

<b>Estrategia</b>	<b>Categoría de análisis</b>	<b>Diario de campo</b>	<b>Análisis del diario de campo</b>	<b>Evaluación de indicadores</b>
<b>E004</b>	Motivación	Los niños disfrutaban mucho al traer sus peluches y juguetes favoritos, sin embargo, hace falta tener pautas desde el inicio para presentar los juguetes.	En la canción de saludo se optó por preguntarles a los niños con qué partes del cuerpo podríamos saludar, de esta forma comenzaron participando en la clase desde el principio y cantando la canción que ya habían escuchado en los videos de marzo y en las clases presenciales anteriores a este mes. En este primer paso, se evidencia compañía de los padres o niñeras de los niños, más no de una forma activa.	Para la estrategia, la motivación se observó a partir de la competitividad en la participación de clase, es decir, percibir en los niños ese deseo de desafiar a sus compañeros en velocidad, precisión y ritmo para la actividad.
	Aprendizaje esperados	Los niños de 3 años en adelante se conectan unos minutos antes y logran entablar conversaciones con sus pares para preguntar sobre los juguetes y crear historias.  El baile twist con peluche les resultó divertido, sin embargo, se considera que	En los primeros encuentros sincrónicos, fue evidente la necesidad de los niños en socializar con sus amigos, especialmente en los niños de 2 a 6 años, ya que identificaban las voces y fisionomía de sus compañeros de aula y se alegraban al compartir con ellos.	En los indicadores de ritmo musical, para los niños de 0 a 2 años, al imitar movimientos con la música haciéndolo de forma repetitiva, logran identificar su pulso individual y retarse a intentarlo de forma lenta y rápida. Para estas edades, solo se encontraron 3 casos específicos en los que los niños no quisieron participar y al intentar motivarlos, se escondían o cerraban la

podría involucrarse a los adultos acompañantes para realizar los movimientos.

El video no tiene un buen encuadre y el espacio era muy pequeño para realizar la actividad.

Para los niños de 0 a 2 años, no se tenía un contacto visual claro y aunque escuchaban la voz de la docente fueron muy pocos los momentos en los que permanecían el contacto visual para las clases.

Presentar los peluches y juguetes favoritos resultó en una estrategia que se podría aplicar en otras clases, sin embargo, se debe tener en cuenta que deben haber “pautas para los invitados especiales” ya que a veces por la emoción de los niños, puede producirse cierto desorden al querer compartir y presentar a sus juguetes. Por ello, se estableció que para el saludo está bien que bailen y utilicen el recurso, pero que después el juguete debe quedarse sobre la mesa “descansando un ratito” mientras la docente da las instrucciones del desarrollo de la actividad; es importante aclararle a los niños desde el principio que hay momentos para cada cosa y siendo la música un

ventana del encuentro sincrónico, dando como resultado que se salieran de la clase. Al analizar esto con la docente directora de grupo de los casos específicos, se lograba entender que estos niños no disfrutaban de las clases de baile porque los hacía sentir incómodos y a pesar de que el adulto acompañante en casa los motivara, no lograban conectar con la actividad. Dado que era una actividad grupal, no se intervino más a fondo, sino que se respetaron los gustos de los niños.

Para los niños de 3 a 6 años y a partir de su interés según su edad en la creación de personajes y exploración de sonidos, el reto de diferentes pulsos para realizar la actividad, hizo que estuviesen siempre atentos a hacer el juego corporal adecuadamente, sólo se

área que los invita a expresarse oral y corporalmente, se deben respetar los espacios para cantar, escuchar, bailar o demás actividades que se realicen según la planeación aplicada.

En el twist, les pareció muy divertido hacerlo con el peluche, sin embargo, la canción invita a que se utilicen partes del cuerpo que algunos peluches o juguetes como carros no consentían, como por ejemplo cadera, pies, orejas, entre otros; por esta razón y en pro de la interacción adulto acompañante – niño, se invita a miembros familiares o cuidadores a que sean parte de la actividad con el fin de fortalecer las habilidades sociales de los niños y con ello sus habilidades rítmicas haciendo el aprendizaje una acto vivencial y divertido (Vernia, 2012). Con esto, los niños se emocionaron mucho al presentar a la persona que los acompañó para la actividad, además, se motivaron de forma

tuvo 2 casos de niños que dijeron haber sentido frustración en el momento de hacerlo “a toda velocidad”, puesto que querían hacerlo perfecto y dado el pulso del reto, ninguno pudo, pero estos casos específicos se trabajaron a partir de la observación de que “era un reto imposible” y por eso ninguno lo lograba, haciéndoles entender que no eran los únicos, de esta forma, los demás niños también los motivaron a seguir intentando el juego juntos.

significativa puesto que se sentían seguros al realizar el baile con personas de su entorno, siendo la música la intermediaria para abrir espacios lúdicos, creativos y divertidos para las familias, lo cual representó un momento para aliviar carga y estrés respecto a la situación global que se vivía para ese entonces (Calderón & Gustems, 2021).

Por la buena acogida que tuvo esta actividad, se decide realizar un video de refuerzo en casa para que las familias que así lo decidan puedan practicarlo y bailarlo desde su autonomía horaria. Para ello, se utiliza un espacio libre de objetos y se solicita la ayuda de dos personas: una encargada de realizar el baile con la docente y la otra encargada de realizar la grabación correspondiente. Como resultado, se observa que se entiende la actividad, sin embargo, el espacio no era suficiente para poder realizarlo correctamente, pero era el que

estaba disponible en la situación actual global que se vivía, ya que no se podían utilizar espacios diferentes a los disponibles en la casa.

Estrategia	Categoría de análisis	Diario de campo	Análisis del diario de campo	Evaluación de indicadores
<b>E005</b>	Aprendizaje esperados	<p>Utilizar libros para crear una escalera, resultó en un juego divertido para los niños.</p> <p>En clase algunos de los niños de prekínder mencionan que vieron el video de las notas musicales, pero que no lograron cantar todas las notas.</p>	<p>En la clase sincrónica, la escalera de libros fue divertida porque cuando se les caía, debían volver a entonar la escala hasta la nota en la que íbamos y a modo de “ayuda” la docente invitaba intencionalmente a todos los niños a entonarla con el niño al que se le caía para ayudarlo a recordar cómo era el orden de las notas y sus sonidos, esto con el objetivo de continuar fortaleciendo su entrenamiento auditivo y entonación.</p> <p>Se analiza de nuevo el video del piano y las notas musicales y es observable que las secuencias de notas se desarrollan muy rápido, por lo que se evidencia que es por esta razón</p>	<p>Para los niños de 3 a 6 años, se evaluaron las secuencias rítmicas y la discriminación de sonidos largos y cortos. Con el juego de pregunta y respuesta, todos lograron realizar las secuencias ritmo-melódicas con máximo 5 notas musicales; sin embargo, la docente intentó cantar la secuencia melódica de la canción “Estrellita”, y con esto, 5 de 20 niños lograron memorizar hasta 7 notas de la canción. En imitación de sonidos, también se logró que los niños entonaran adecuadamente los sonidos largos y cortos, además muchos propusieron secuencias de sonidos</p>

Aprendizaje  
significativo

que los niños no tienen suficiente tiempo para escuchar, procesar y dar una respuesta a ello.

Sin embargo, se observa que en las clases sincrónicas varios niños son capaces de entonar y cantar adecuadamente las notas musicales y al realizar el juego de pregunta y respuesta en clase, logran desarrollarlo con ritmo lento pero seguro en su participación.

A partir de la actividad anterior, los padres de familia expresaron por medio de las directoras de grupo la idea de que les había gustado mucho poder tener una actividad grabada para realizarla en cualquier momento, por ello, se decide comenzar a realizar videos de refuerzo de las actividades para que los padres de familia o cuidadores los reproduzcan en su autonomía horaria.

largos y cortos, creando un juego de participación en clase.

Para la estrategia, es observable el aprendizaje significativo, a partir de que es necesario que esté interiorizada melódicamente la escala tonal mayor para que el nombre de las notas musicales pueda ser aprendido; con esto, el sentido de los nombres radica en el sentido melódico entendido previamente, para que de esta forma haya una construcción significativa y en futuras clases, composiciones sencillas que conecten esta teoría musical. Esto se evidenció en las próximas clases cuando los niños (con una sola clase del nombre de las notas musicales) lograban recordar la secuencia melódica y crear “canciones” a partir de ello. Es claro,

que no todos los niños tienen la misma habilidad musical, sin embargo, al final del año escolar, todos lograron crear música en frases largas y/o cortas utilizando las notas musicales.

Estrategia	Categoría de análisis	Diario de campo	Análisis del diario de campo	Evaluación de indicadores
E005A	Motivación	<p>A algunos niños les costó llevar el pulso y cantar al mismo tiempo.</p> <p>Es casi imposible observar si el niño logra llevar un pulso acorde a los acentos y ritmos de la canción, ya que la latencia sonora no permite evidenciar correctamente esta habilidad.</p>	<p>Se empezó a realizar juegos de interacción como pregunta y respuesta entre docente-estudiante y entre estudiante-estudiante; algunos de los juegos como estrategia pedagógica aplicados fueron adaptados de canciones participativas como lo son: Repite las notas musicales y oh e lele.</p> <p>Llevar el pulso de la música y cantar al mismo tiempo representó un gran reto para todas las edades, pero después de realizarlo repetitivamente, se logró que los niños de 4 años en adelante pudiesen hacerlo solos. Para</p>	<p>Para la estrategia, se observa la curiosidad en los niños cuando la docente los invita a utilizar su tambor u objeto que lo simule para llevar el pulso de una canción africana, y con esto conecta a la situación de que todos cantaremos una canción hablando africano, de esta forma se les invita a que estén muy atentos para escuchar y repetir adecuadamente las palabras de la canción. Desde la autonomía, se evidencia en algunos niños, su interés por liderar la</p>

Aprendizaje s esperados	<p>Hay algunos niños que prefieren no participar en la dirección musical del juego.</p> <p>Los niños que participaron en la dirección y mayores a 4 años lograron realizar propuestas interesantes de entonación llevando el ritmo. Para los niños de 3 años y menores, requirieron el acompañamiento del adulto para entonar la canción y dirigirla, sin embargo, disfrutaron hacerlo.</p>	<p>los niños de 3 años y menores, fue muy importante motivar al adulto acompañante para que también realizara el ejercicio de acento, ritmo y pulso guiando a los niños en casa, ya que la latencia de sonido que presentan los entornos virtuales sincrónicos imposibilita el seguimiento directo de la docente a los estudiantes para evidenciar si logran imitar el pulso de la canción. Para esto, se tuvo que confiar en las habilidades rítmicas de los padres de familia, reiterando al adulto el pulso dirigido a los niños con la estimulación en brazos, hombros y piernas y también “educar” al adulto en esta sensación individual. Una de las premisas para las actividades para niños menores de dos años, fue revisar los preconceptos que el adulto acompañante tenía, ya que este sería quien desarrollaría las actividades de forma vivencial con cada uno de los niños. Por ello, la sensación de pulso se</p>	<p>actividad cuando la docente abre la posibilidad de participación.</p> <p>Para los niños menores a 2 años, se enfatizó el trabajo en la sensación de pulso con el adulto y de esta forma lograron interpretar el ritmo del tambor, ya que haciéndolo por sí solos, no marcaban un pulso estable.</p> <p>Para los niños de 3 años en adelante, lograron imitar los acentos del ritmo y mantener el pulso de la canción conforme cantaban. Fueron muy pocos los casos de los niños a los que se les dificultaba marcar el ritmo y cantar al tiempo.</p>
----------------------------	---	---	---

Propuestas  
de mejora

realizaba inicialmente con el adulto y después con el estudiante.

Como iteración a esta estrategia, se estableció que era importante hablar primero del pulso de la canción y llevarlo con movimientos corporales o percusiones en la mesa, la pared y demás, resaltando especialmente lo que afirma Sequera (2017) frente a la metodología musical Orff, donde el cuerpo se convierte en un instrumento para identificar acentos, ritmos y palabras con el fin de estimular el lenguaje y fortalecer las habilidades comunicativas (Sequera, 2017). Esto permitió que, una vez adaptado el pulso rítmico, se pudiese incorporar la melodía de la canción, conectando adecuadamente los conceptos y haciéndolo más vivencial.

Con ello, se comenzó a presentar en todas las clases una canción a partir del tema del

proyecto de aula y según los cortes de edad, esta debía tener una estructura sencilla y repetitiva para que el aprendizaje de esta resultara fácil, de esta forma, los niños cantaban la canción y a veces proponían nuevas palabras para las canciones o actividades que se presentaban en cada clase sincrónica.

Gracias a la acogida que tuvo esta actividad para los niños, se plantea realizar un video donde ellos logren realizar el juego en casa y practicar las palabras, entonaciones y ritmo correspondiente del mismo. Al compartir estos videos, se tuvo encuentros sincrónicos en los que los niños recordaban las canciones y proponían cantarlas antes de comenzar con el nuevo tema, evidenciando las reproducciones llevadas por la plataforma YouTube con datos de 20 a 90 visitas durante el mes.

Después de compartir el video y trabajar sobre esta canción, se continuó fortaleciendo el ritmo por medio de secuencias y uso de diferentes materiales. Las secuencias rítmicas para niños de 2 años y medio en adelante procuró mucho interés ya que para ellos representó un reto lograr realizar los mismos movimientos que la docente. Se inició con movimientos sencillos con solo manos y piernas, después se sumó la mesa, en otra sesión se hizo uso un solo vaso de plástico y después de dos vasos; la idea era combinar movimientos rítmicos que fortalecieran ritmo y acento utilizando palabras cortas como por ejemplo el nombre de los niños. El resultado fue magnífico para la mayoría, ya que lograban divertirse mientras aprendían ritmo, sin embargo, aproximadamente 2 de cada 10 niños presentó cierta frustración al no poder realizar los ejercicios como eran presentados por la docente; para esta situación, se invitó a hacerlo

con el adulto en casa y de forma muy despacio utilizando las sílabas rítmicas de palabras cortas como apoyo.

En futuras sesiones sincrónicas se abrió la posibilidad de que los niños propusieran nuevas secuencias, con esta oportunidad, los niños de 3 años y medio en adelante lograron proponer nuevas sonoridades con los elementos de la clase y también motivaron a los compañeros a realizarlos, de esta forma lograban explicar cómo querían que sonara su secuencia y hasta en algunos casos corregir a sus compañeros para que la hicieran adecuadamente.

Estrategia	Categoría de análisis	Diario de campo	Análisis del diario de campo	Evaluación de indicadores
<b>E006</b>	Motivación	Los niños menores de 2 años presentaron inquietud motora en el momento del cuento, con ello, no tuvieron el periodo de atención correspondiente a la	Se había pensado que al representar los personajes con modulaciones de voz contrastantes y con entonación musical, se aumentarían los periodos de atención de los niños en la pantalla, sin embargo, se intentó presentar un cuento con adaptación musical	Como estrategia pedagógica para la motivación de los niños a partir de la participación en clase y la autonomía, se evidencia que los niños de 2 años en adelante logran proponer nuevos movimientos para el juego corporal,

actividad, a pesar de que el cuento se desarrolló en menos de 10 minutos para estos grupos.

llamado “No quiero ser una rana” de Dev Petty con una duración de 7 a 8 minutos en total y se observó que fue demasiado tiempo para los niños menores de 2 años.

sin embargo, para los menores a esta edad, fue casi nula la atención para el cuento y el momento del juego después.

Propuesta de mejora

Los niños de todas las edades disfrutaron del juego corporal y, de hecho, algunos de los niños mayores de 4 años lograron proponer otros movimientos, emociones y sentimientos para complementar la actividad.

Se realiza la iteración para solamente presentar los tres personajes del cuento y su melodía en la primera sesión; se utilizaron títeres de palito de paleta con papel impreso con la figura característica, la docente continuó modulando su voz para diferenciar los personajes, de esta forma cada títere se presentaba con su melodía, actividad física favorita y se describía a sí mismo, para los niños menores de dos años, se les solicitaba que imitaran los movimientos del títere, para los niños mayores de 2 años y medio se les solicitaba presentarse así como lo hacían los títeres y que juntos (adultos y niños) cantáramos su nombre entonando la melodía corta que la docente presentaba al inicio, esta iteración procuró mayor participación en la

clase sincrónica. Después de esta clase, se presentaba el cuento, obviando algunas páginas para no hacerlo tan reiterativo como se muestra originalmente y de esta forma que su duración fuese menos de los 5 minutos, para que después de esto se comenzara con la activación corporal.

Aprendizajes esperados

Es importante tener en cuenta que, para los niños menores a 2 años, la actividad debe estar dirigida a padres y centrada en los niños ya que ellos, no pueden realizar los movimientos indicados por si solos, de la misma forma, para los niños entre los 2 a 3 años y medio, las canciones deben ser cortas y concisas, pero para los niños de 3 años y medio en adelante, pueden ser canciones más largas y hasta con propuestas de ellos mismos. Con esto, se evidencia que lo presentado por la Secretaría de Educación de Nuevo León en cuanto a los intereses de los niños según la edad es verídico,

En los aprendizajes musicales esperados, la representación corporal con la música funcionó bastante para identificar los sonidos fuertes y débiles, esto se logró después de 2 clases en las que se practicó con ayuda de la guitarra, el intentar contrastar los sonidos fuertes y débiles al relacionarlos con saltar y caminar de puntitas, correr y caminar, por ejemplo, para que, de esta forma, los niños comprendieran la diferencia de los matices.

puesto que de 3 a 6 años los niños se interesan por la creación de personajes, exploración de sonoridades y los juegos colaborativos, en cambio los niños de 0 a 2 años se interesan por la imitación de gestos y movimientos, pero también por sonidos rítmicos repetitivos y socializar (Secretaría de Educación de Nuevo León, 2008), es por esto que la estrategia inicial no tuvo buenos resultados al principio, pero al ser iterada según los intereses de los niños, se pudo desarrollar la temática del cuento y cumplir con el objetivo de la clase.

Para los niños de 3 años en adelante, se observa que lograron reproducir e imitar las entonaciones correspondientes según los personajes, y después de 2 clases, se realizó un juego de entonar canciones conocidas como Estrellita y La vaca lola, pero con la voz del Lobo, del Papá rana o del Niño rana, de esta forma, disfrutaron significativamente imitar otros personajes y jugar con la voz.

Se decide realizar un video de refuerzo de la actividad corporal “Salta la rana” y se presenta en YouTube para que los niños continúen con el juego en casa y logren motivar a su familia para realizar el juego.

**Estrategia**

**Categoría  
de análisis**

**Diario de campo**

**Análisis del diario de campo**

**Evaluación de indicadores**

<b>E007</b>	Motivación	Es diferente el tiempo para las clases virtuales y para las presenciales.	Con esta estructura no fue suficiente para las primeras sesiones y en este entorno se llevaban a cabo con más rapidez que en lo presencial. Se optó por ampliar el inicio y el cierre teniendo en cuenta la conectividad, la preparación de materiales y la relación de los temas vistos cada semana, además de el orden del espacio de trabajo, sin embargo, siempre sobraba algo de tiempo en cada uno de los encuentros.	No se logran los indicadores para una participación activa, ya que los tiempos divididos de esa forma, no resultaron adecuados para los periodos de atención; como lo dice Caraballo (2018), la atención del niño en primera infancia es de máximo diez minutos en presencialidad y en virtualidad podrían reducirse a la mitad.
	Propuestas de mejora	<p>No está bien distribuido el tiempo, se necesita más tiempo de apertura y cierre.</p> <p>Se debe tener en cuenta el tiempo de conectividad que se están tomando las familias para acceder a las clases, que en 5 de ellas fue de 6 minutos aproximadamente. También el tiempo de organización</p>	Se prueba entonces dividir los tres momentos principales de la secuencia didáctica en más subpartes teniendo en cuenta momentos importantes como la conectividad, preparación de materiales y reemplazo de los que no se tengan disponibles, resumen de clase anterior, presentación del tema de clase y organización del espacio de trabajo. Además, tener en cuenta que el desarrollo de la clase debe ser más prolongado que el inicio y el cierre.	Al probar la nueva estructura, se observa que es pertinente ese uso de tiempo, ya que no se pierde la atención de los niños y la mayoría de ellos está conectado a la temática de la clase y lo único que hace que se despisten del tema son los factores externos sonidos que escuchen en la casa.

de los elementos utilizados en clase, el cual fue de 3 minutos aproximadamente.

A partir de las clases realizadas durante la semana y las observaciones recogidas en el diario de campo, se diseña la siguiente estructura:

1. Conectividad y preparación de materiales.
2. Saludo con canción.
3. Recuento de clase anterior y presentación del nuevo tema.
4. Desarrollo de la actividad.
5. Conclusiones de clase, organización de materiales y despedida.

Por último y teniendo en cuenta las afirmaciones de Caraballo (2018), quien dice que el tiempo de atención en pantalla para niños de la primera infancia puede verse reducido a la mitad en comparación con la presencialidad, se consolidó el tiempo empleado para cada apartado. Por ejemplo, para una clase de 30 minutos, sería así: 5, 5, 5,

10 y 5. Para una clase de 40 minutos sería así:  
7, 5, 8, 15 y 5.

**E008**

Motivación

Para el primer encuentro de exploración sonora, algunos niños trajeron objetos peligrosos como un rallador de cocina, tarros con leguminosas y llaves con llaveros que tenían objetos muy pequeños.

También trajeron: ollas, cojines, tarros, dos cucharas de palo para simular baquetas y claves, peinillas para soplar, tapas de olla que simulaban platillos, botellas con agua, cucharas con vasos metálicos y hasta bolsas plásticas.

Al ser una actividad de exploración, está en la creatividad de los niños y su familia identificar sonidos en los objetos y poder realizar música con ellos. Por eso el presentar objetos que pueden ser peligrosos, se manejó con mucho cuidado en clase, reiterando siempre la supervisión del adulto y usando el objeto sonoro solamente cuando la docente lo solicitaba.

Se observó mucha creatividad por parte de las familias para realizar el ejercicio de buscar objetos sonoros con los niños de 3 años en adelante; para los de 0 a 2 y medio, las familias optaron por utilizar en su mayoría cojines y no explorar más a fondo. El seguimiento de instrucciones por medio de estos objetos sonoros logró darse a cabalidad, entendiendo

Para la estrategia, la participación en clase y la curiosidad se validaron a partir de las aportaciones que daban los niños para la exploración de los objetos. Muchos de ellos se sintieron intrigados al pensar que las cosas cotidianas podrían hacer música, pero con esto, se sintieron motivados para proponer nuevas formas de crear sonidos con estos objetos. Es así como se observa que la motivación a partir de esta actividad se incrementó. Para los niños de 0 a 2 años, se logró que en las canciones de marcha (2/4) logran identificar el tiempo fuerte y representarlo en los objetos, sin embargo, no les llamó la atención al realizarlo con el sonajero, puesto que,

En el sonajero, los niños decidían que papel de color ponerle a su sonajero y el adulto ayudaba a pegarlo. Los niños se alegraron mucho cuando vieron el resultado.

Aprendizaje  
s esperados

Para el triángulo, debe hacerse con silicona fría porque con colbón no alcanza a secarse durante la clase. Decorar triángulos. Realizar secuencias y repetición.

Para el xilófono, los adultos tuvieron que ayudar a los niños a realizar las baquetas, ya que fue muy complicado

que según la metodología Orff, la exploración de instrumentos y objetos percutivos con altura no definida apoyan el desarrollo de las actividades musicales para juegos participativos y propositivos, procurando que la atención de los niños esté centrada en las actividades, motivados por la curiosidad (Sequera, 2017).

Para el sonajero de papel se utilizaron tiras de papel seda, un palito de paleta y pegante o cinta de enmascarar. A pesar de que el adulto fue el que realizaba la mayoría de las acciones para la manualidad, la estimulación al explicarle al niño cómo se realiza y que observe cuál es el resultado, fue magnífico, pues interactuaron con su sonajero y lograban seguir instrucciones a través de la música para jugar con el instrumento, de esta forma se logró estimular la parte sensorial y la ubicación espacial de los niños realizando un contacto visual permanente

al no ser un instrumento de percusión por golpe, no sentían la misma fuerza a que se hiciera con un tambor, por ello, los objetos como tarros y ollas fueron los que sirvieron de base para evaluar este indicador.

Para los niños de 3 años en adelante, se observó que disfrutaron mucho la actividad para la imitación de sonidos de instrumentos musicales, sin embargo, para proponer nuevos ritmos y secuencias con el instrumento, solamente de 3 a 5 niños por grupo, lograron liderar propuestas sonoras con sentido rítmico musical.

para ellos forrar los palitos de paleta.

Se observa que varios niños traen los instrumentos creados por ellos para realizar el saludo de clase o la despedida.

A partir de la exploración de materiales y creación de instrumentos, es necesario idear más instrumentos caseros.

en los movimientos del sonajero, identificaron tiempos lentos, rápidos, fuertes y débiles según la intensidad y dinámica de la música, logrando

fortalecer sus habilidades musicales. Además, para estas edades, este instrumento procura un elemento de estimulación que puede ser utilizado en actividades extra-musicales dirigidas por los padres en las que se continúe fortaleciendo las habilidades corporales, cognitivas y de lenguaje pertenecientes a la edad.

Con el triángulo, se evidencia que para poder utilizar el instrumento de inmediato es importante que se realice con silicona fría, ya que, con pegante, no alcanza a secarse de inmediato y se desarma completamente, entonces los casos de los niños que en clase sincrónica solo tenían pegante, se les solicitó cinta de enmascarar para poder solucionar el problema y que lograran armar su triángulo.

También se les solicitó marcadores de colores, ya que los niños expresaron que les gustaría decorarlo con sus figuras favoritas, dibujando encima de los palitos de paleta. También se observó un video de 15 segundos con un profesional percusionista tocando triángulo y se les solicitó a los niños que hicieran el sonido del triángulo, algunas de las propuestas en clase fueron: “tín” “pín” “dín” y “tilín”; de esta forma, se realizaron secuencias rítmicas y juegos de repetición de sonidos con el triángulo, según la sílaba propuesta por ellos. Con esto, se fortaleció la idea presentada en la metodología de Dalcroze, donde se busca reconocer al cuerpo como parte activa del aprendizaje a partir de recursos de apoyo que permitan proponer, imitar e interiorizar los sonidos que pronto se convertirán en palabras y luego frases (Vernia, 2012).

Para el xilófono, fue complicado realizar las baquetas y se observó que estas no eran de gran importancia para el objetivo de la clase, por ello, se itera que las baquetas pueden decorarse con marcadores de colores y ya, no es necesario forrarlas ni que tengan la forma exacta de unas baquetas originales. También se observa que una vez la docente entona una escala ascendente hasta el V grado utilizando una sílaba como “bom”, los niños logran identificar que estos sonidos son referidos a las notas musicales y de esta forma, cantar las notas musicales con su nombre; con esto, se realizan juegos de repetición de secuencias melódicas mientras se toca el xilófono y se les pregunta si alguno quiere dirigir el juego, logrando que 5 niños lo intenten y lo hagan a cabalidad. Para finalizar la clase, se les solicita que, utilizando esas 5 notas musicales, creen una melodía con 4 sonidos, con esto, cada niño presentaba su melodía con las notas que había

escogido, la docente corregía algunos detalles de afinación y luego todos repetíamos en bucle la secuencia melódica presentada por el niño o la niña.

Aprendizaje  
significativo

En estas actividades de manualidades sonoras se evidencia un aprendizaje significativo, ya que en otras clases los niños lograban utilizar otros elementos e idear nuevas representaciones de instrumentos musicales con ellos. Así como lo plantea Ausubel, el aprendizaje significativo se da cuando se relacionan los conceptos previos a la conexión de nuevos significados y conceptos aplicables a la vida y en este caso, a la creatividad musical y de lenguaje (Viera Torres, 2003).

Propuesta  
de mejora

Como nuevas ideaciones para futuras clases, se plantea la creación de una guacharaca, una armónica o dulzaina y de algunos instrumentos de cuerda como lira, banyo y guitarra eléctrica,

que podrían realizarse con materiales caseros o de papelería fácil de conseguir. Estas ideas se presentan en el anexo 6 en las figuras 34 a 38.

## Mayo

**Tabla 22**

*Aplicación y evaluación de estrategias para mayo*

MAYO				
Estrategia	Categoría de análisis	Observaciones diario de campo	Análisis	Evaluación de indicadores
E009	Aprendizaje esperados	Para los niños de 2 años, se requirieron movimientos de pie, ya que los mismos niños lo solicitaron. Realizar secuencias con los pies (saltar, correr, caminar, intentar pararse en un pie).	<p><b>Ritmo y secuencias a través del folclor</b></p> <p>Para esta sensación de pulso y acento con los niños menores a 3 años, se realizaron pulsos (suaves apretones) por el adulto acompañante en brazos y piernas mientras se repetía el género de la música que se escuchaba. Esto funcionó para la sensación de pulso, sin embargo, los niños siempre necesitaron el</p>	Para los niños menores de 2 años, se logra imitar los acentos de tiempo fuerte a partir del apoyo del adulto acompañante, cuando lo realizaban juntos, el niño tenía una respuesta corporal a la sensación de los acentos fuertes de las canciones, pero cuando se les solicitaba que lo hicieran solos, les costaba tener más precisión en el

Los niños de 3 años en adelante logran realizar secuencias rítmicas en la clase y hasta proponer algunas nuevas.

Los niños de 4 años en adelante solicitan un video para tener en casa y realizar juegos de percusión con la música.

Con la canción “Yo me nuevo” todos los niños lograron imitar los sonidos y al finalizar la canción, propusieron otros sonidos y movimientos.

El currulao fue interesante para la mayoría de ellos,

apoyo del adulto para realizar estas actividades y se dependía mucho de los preconceptos que estos tuviesen, dejando en casi nula la evaluación de respuesta frente al estímulo.

Para los niños de 3 a 6 años, en la siguiente clase, la docente preparó una ruleta de 5 palabras y se les solicitó a los niños proponer dos sonidos corporales, uno que sonara fuerte y otro débil, después, con la palabra que saliese en la ruleta, se debía hacer el ejercicio rítmico realizando el sonido fuerte con el acento correspondiente y el sonido débil con las otras sílabas. Esto fue muy divertido para los niños de 3 a 6 años, y en su mayoría, propusieron otras palabras para descubrir ritmos y acentos.

Con la canción “Yo me nuevo”, se invitó a los niños a proponer otros sonidos de su entorno más próximo para imitarlos, muchos de ellos

ritmo. Sin embargo, esto es normal para la edad. Para los niños que no tuvieron un acompañamiento físico constante, fue imposible imitar los acentos como era dada la instrucción.

En los niños de 3 a 6 años, se observó que lograban identificar los acentos de las palabras inicialmente con la compañía del adulto, pero en el tercer intento podían hacerlo solos. De la misma forma, lograron identificar los acentos en sus nombres a partir del ritmo con aplauso y mesa, logrando una discriminación de sonidos fuertes y débiles.

Después de las primeras dos actividades de ritmo y de discriminación auditiva, llega el currulao y se observa que los niños de

especialmente para los niños de 4 años en adelante y sus familias, disfrutaron bailar libremente al ritmo de la música.

Continuar fortaleciendo la sensación de pulso con otros ritmos folclóricos.

lograron dar ideas interesantes que con cada participación buscaron un mayor movimiento.

Para el currulao se desarrolló una coreografía corta para reconocer las partes AB de la canción “El currulao me llama” y con ella, se realizó un acercamiento al ritmo del pacífico con un baile libre. Por la naturaleza del baile y siendo tradicional hacerlo con un pañuelo, se utiliza este recurso para realizar los movimientos correspondientes, sin embargo, un padre de familia decidió participar y realizar los movimientos con su hijo mientras compartían el pañuelo; esta fue la oportunidad perfecta para invitar a los demás acompañantes a que participaran con los niños y de esta forma, realizar el baile tal cual como se ejemplifica en la zona geográfica correspondiente. Después, cuando se quiso explicar lo de la forma AB, fue casi imposible la construcción de este concepto para los niños,

3 a 6 años logran identificar la forma musical a partir de los pregones de la canción: “*Es el currulao que me llama*”. De esta manera, la expresión corporal con el uso del pañuelo permitió que libremente se realizaran movimientos suaves en las estrofas de la canción y que en el pregón los movimientos fueran más fuertes, logrando de nuevo discriminar entre sonidos fuertes y débiles a partir del movimiento.

dado a que la latencia del sonido en el encuentro virtual hacía que se entrecortara el sonido, o que rebotara, restándole precisión a la instrucción dada por la docente. Por lo anterior, se decide realizar la grabación de un video como “reto” con la música del currulao para que las familias lo realizaran en casa y se recibe una prueba de video. Ver anexo 06.

Se idea un nuevo video para corresponder a la solicitud por algunos niños para realizar juegos de ritmo de casa, con ello, se graba el video “Alunelul” para realizar secuencias rítmicas y fortalecer el pulso.

**E010**

Aprendizaje  
s esperados  
La latencia produce que la aplicación de los movimientos se tarde más de lo esperado.

### **Colores y movimiento**

#### De 0 a 2:

Se tardan aproximadamente 5 segundos en realizar el movimiento, es necesario el

Respecto al indicador musical, los niños de 0 a 2 años necesitan un acompañamiento asiduo para realizar la actividad. Es importante que el adulto acompañante también realice la

Propuesta de mejora	<p>Es necesario más de una clase para interiorizar los conceptos presentados.</p> <p>Algunos niños relacionan los sonidos a otros cotidianos.</p>	<p>acompañamiento de un adulto de forma presencial para que la instrucción de movimiento sea llevada a cabalidad y esta sea relacionada a los sonidos presentados en clase.</p> <p>Se recomienda trabajar en una sola clase los sonidos graves relacionados a sonidos cotidianos que presente la docente y otros que ellos propongan para que en otro encuentro los sonidos agudos también sean relacionados a sonidos similares, ya que de esta forma se apropia más cada concepto.</p> <p><u>De 3 a 6:</u></p> <p>Se debe realizar una clase anterior a esta, donde se recuerden los matices musicales y estos sean relacionados a sonidos cotidianos, para que, en la siguiente clase, esto se relacionen a color y movimiento según la instrucción.</p>	<p>actividad con el niño para que este pueda sentirse motivado. De la misma forma, se observa que los niños de 1 año en adelante logran identificar los agudos y graves presentados por la docente.</p> <p>Para los niños de 3 años en adelante, al solicitar mayor complejidad, se observa que a pesar de que logran identificar los sonidos porque dicen el nombre conceptualizado al sonido, pero al usar la prenda de color, se confunden. De esta forma, se identifica que lo más importante es la discriminación auditiva y que no es trascendental si no logran hacerlo con el recurso.</p>
---------------------	---	---	--

Propuesta  
de mejora

La mayoría de los niños logró identificar los sonidos, discriminarlos y clasificarlos, pero después de 7 minutos de actividad, ya quisieron jugar con todas las prendas, así que entendiendo que la explicación de la relación color-movimiento conlleva un tiempo moderado, el desarrollo de la actividad debe ser más corto para que los periodos de atención no se vean afectados, tal vez dividir la clase en dos encuentros sería más acertado.

**E011**

Aprendizaje  
s esperados

Para los niños de 0 a 2 años se necesitó el apoyo del adulto acompañante ya que la mayoría de los niños no imitaban el movimiento ni el sonido visto en pantalla.

Para los niños de 3 años en adelante lograron imitar los movimientos y sonidos

### **Musicalización de cuentos**

Esta actividad de buscar sonidos con el cuerpo resultó ser muy divertida para ellos, pues les permitió explorar sonidos que ellos mismos podía idear y de esta forma proponer nuevos.

Para los niños de 0 a 2 años, durante la clase, se presentó la necesidad de que el adulto participara activamente de los sonidos corporales que presentaba la docente para que los niños intentaran imitarlos. También se

Para los niños de 0 a 2 años, lograron explorar las sonoridades de los objetos, además de enfrentarse a las diferentes texturas de estos. En cuanto a los sonidos fuertes y débiles, los niños logran imitarlos cuando el adulto los realiza y tiene una respuesta corporal a ellos.

Motivación	<p>presentados por la docente, pero también propusieron muchos, parecía una competencia de quién daba más ideas.</p>	<p>presentó la oportunidad de que el adulto imitara los sonidos y movimientos que realizaban los niños.</p>	<p>Para los niños de 3 años en adelante, la exploración del cuerpo resultó en un aspecto muy interesante para musicalizar el cuento; en estas edades,</p>
	<p>En el cuento de Mi tribu, todos los niños disfrutaron de la exploración de materiales, además, los niños de 3 años en adelante lograron idear más sonidos con los objetos y no solo golpear.</p>	<p>Con la exploración corporal en niños de 3 años en adelante, muchos de ellos se motivaron bastante al idear nuevas formas de crear sonidos con el cuerpo, les interesaba proponer nuevos sonidos y explorar con curiosidad cómo imitar los de los compañeros, y como todos teníamos la posibilidad de imitarlo, se alegraban más con la actividad y hablaban muchos al mismo tiempo, procurando un desorden en la participación, por ello, se tuvo que intervenir y recordar las reglas de clase. Los niños propusieron sonidos con la boca, con la nariz, las manos, los pies, los codos, los dedos y hasta las rodillas.</p>	<p>se logró que los niños idearan muchas opciones de sonidos corporales, además disfrutaban imitar las de los compañeros, por ello, se hicieron bastantes propuestas rítmico-melódicas para representar los personajes.</p>
		<p>Con este cuento los niños de 3 a 6 años lograron idear sonoridades tipo arte Folley para</p>	

ambientar una situación dependiendo del giro de la historia que planteara la docente, muchos de los niños lograron proponer nuevas sonoridades con los objetos como por ejemplo raspar, acariciar, soplar, tapar y destapar, con los dedos, como chocolate y hasta con los pies. para los niños menores de 3 años, el adulto apoyaba en la sonorización del cuento con los objetos y los niños imitaban los sonidos correspondientes realizando onomatopeyas.

Propuesta  
de mejora

Niños y adultos en una tercera sesión, lograron crear su propia historia proponiendo contexto, situación y personajes, cada niño le sumaba algo a la historia y proponía musicalizarlo según fuese el caso. Esta fue una actividad en familia que resultó interesante en la exploración sonora y conexión con el lenguaje, ya que, de esta forma, lograron fortalecer la coordinación, su expresión corporal, el trabajo en grupo y su participación individual para

memorizar y discriminar sonidos (Gervilla, 2014). Ver anexo 06.

**Junio**

**Tabla 23**

*Aplicación y evaluación de estrategias del mes de junio*

<b>Junio</b>				
<b>Estrategia</b>	<b>Categoría de análisis</b>	<b>Observaciones diario de campo</b>	<b>Análisis</b>	<b>Evaluación de indicadores</b>
<b>E012</b>	Aprendizaje esperados.	<p>Con las diapositivas, los niños realizan propuestas similares a la letra.</p> <p>Después de la tercera repetición, ya no tienen la misma atención.</p> <p>Es necesario presentar un solo recurso para el</p>	<p><b>Montaje coro de grado Prekínder</b></p> <p>Para las diapositivas, en la primera clase con el segundo grupo del mismo nivel, se procuró por utilizar el recurso para que la docente lo exponga como si fuese un cuento y al repetirlo por segunda vez que los niños intenten recordar las frases de la canción conforme pasan las imágenes, de esta forma se logró aprovechar mejor el tiempo para el desarrollo de la clase.</p>	<p>Se observa en las grabaciones entregadas que, con el uso de la pista musical, los niños logran seguir el ritmo, sin embargo, algunos niños iban siguiendo la pista sin tener en cuenta el pulso estable, para esto, con algunos se realizaron encuentros sincrónicos personalizados para procurar esta</p>

Motivación	<p>aprendizaje de la canción ya que muchas familias se confunden.</p> <p>El manual de grabación debe ser más corto e interactivo.</p> <p>Se debe tener en cuenta que muchos padres de familia entregaron los videos después de la fecha máxima.</p>	<p>Ver ejemplo de diapositiva en figura 43 del anexo 06.</p> <p>Muchos padres de familia se confundieron al tener 3 videos y un podcast y al pensar que cualquiera de esos 4 recursos podría funcionar para realizar la grabación del video en casa, causando un desorden general en la recepción de los archivos. La razón por la que los cuatro recursos no servían era porque cada uno estaba grabado con un pulso diferente, entonces si un niño utilizaba el recurso A y otro el recurso B, a pesar de que cantaran lo mismo, se iba a escuchar en tiempos diferentes, dejando de lado completamente la idea principal del proyecto que es cantar en sincronía.</p>	<p>sensación de pulso con ejercicios de aplauso y zapateo.</p> <p>En cuando a la autonomía, se esperaba que los niños para esta edad gestionaran con sus padres su propia grabación para enviarla, sin embargo, se observó que fue necesario ser reiterativos para que la mayoría entregara el video en los tiempos correspondientes.</p>
Propuesta de mejora		<p>Como aprendizaje en este montaje está que se debe compartir un solo recurso digital con los padres de familia, ya que a pesar de que se enviaron indicaciones para la grabación de cada</p>	

video, utilizando únicamente el podcast de Anchor, muchos de los padres grabaron con el recurso erróneo, puesto que tenían el podcast, los videos en YouTube y algunos hasta la grabación de la clase.

El manual de grabación debe ser concreto y más corto, ya que se presentó en dos hojas y la mayoría de los padres de familia no lo leyeron, enviando videos desincronizados, con poca iluminación o cortados, por ello, tal vez sea mejor presentarlo como una infografía corta o algo más didáctico.

La recepción del material por parte de la docente fue muy compleja, ya que enviaban los archivos solicitados en desorden e incompletos es por ello por lo que para una próxima ocasión se prescindirá de las fotos de firma y se tendrá en cuenta la duración del video para cada niño.

A pesar de ello, 4 de cada 10 padres de familia, hizo caso omiso a las pautas del manual de grabación y lo enviaron después de la fecha límite de recepción. Por ello siempre es importante contar con unos días extra en caso tal de que las entregas se atrasen.

No es recomendable que los niños canten toda la canción, es mejor que su intervención sea corta para que puedan tener un mayor protagonismo y por ejemplo en este caso eran dos grupos de 15 niños, hacer 3 grupos de 5 y dividir la canción en tres partes para que haya mayor facilidad de edición en la sincronía de la canción y visualmente cada niño tenga más protagonismo en el video (Ver figura 44 en el anexo 06).

Fueron necesarios algunos ensayos extra con niños específicos que no se habían aprendido la canción con la estrategia planeada, para ellos

funcionó más los encuentros personalizados.  
Para estas clases, se aplicó el juego pregunta-respuesta para practicar la canción, también se utilizó el recurso de Power Point para cantar la canción sobre las imágenes.

**E013**

Motivación

Es importante procurar la participación de los niños al mostrar el corazón con la virtud.

Cuando llegó el momento de la canción, los niños bailaron con sus familiares y disfrutaron disfrazarse.

Dar otra opción de alimento en caso de que la crepe de fruta no sea de la preferencia del niño o niña

**Fiesta de corazones de colores (Actividad de cierre de año)**

Esta fue una actividad que pudo desarrollarse con todos los cursos, tanto los padres como los niños se abrieron a disfrutar de la actividad y a participar de los bailes y preparación de alimentos; además, la actividad de la virtud procuró un estímulo social muy importante para los niños ya que se realizó más con un interés participativo y tipo fiesta que con un interés académico, ver figura 45 del anexo 06. Los niños disfrutaron la actividad y al despedirse no creyeron que el tiempo hubiese pasado tan rápido, además, el trabajar con una

Se observa que los niños participan emocionados al compartir su corazón de papel y mostrárselos a sus amigos, además, todos los niños demuestran curiosidad por la cantidad de materiales que se solicitan y al iniciar la clase, preguntan reiterativamente sobre los materiales.

Los niños de 3 años en adelante logran gestionar sus materiales solos, especialmente para la preparación de la crepa, además, también deciden

Propuesta  
de mejora

directora de grupo en la planeación de la actividad también procuró una visión más amplia en las actividades y no solo desde el aspecto musical, logrando una sinergia multidisciplinar.

añadir otros ingredientes y prepararle una crepa al adulto acompañante.

Es importante tener en cuenta los gustos de los niños y proponer la preparación de la crepe o pizza o sándwich según los aderezos favoritos del niño o niña.

**E014**

Aprendizaje De 0 a 2  
s esperados Necesitan un contacto más físico para poder interiorizar el concepto. Mucha ayuda del adulto acompañante.

De 3 a 6

De 0 a 2 años, se pudo evaluar el proceso de cada uno de los niños de estas edades, evidenciando que todos lograron responder a los estímulos y aunque la percepción del acento en la marca de compás no es tan evidente a estas edades, el apoyo del adulto acompañante y el uso de palabras que tienen naturalmente acento para esos compases funcionó como estrategia para lograr evaluar estos parámetros.

Para evaluar los aprendizajes se diligencia la tabla de la E014, la cual se presenta en el **anexo 5**.

Cambiar los acentos de las palabras les pareció super divertido.

Al evaluar grupalmente los niños no se sintieron presionados y disfrutaron de los juegos musicales.

Sin embargo, cabe aclarar que las habilidades rítmico-musicales para estas edades también dependen mucho del adulto acompañante que dirija las actividades de forma presencial.

De 3 a 6 años, las secuencias rítmicas y el reconocimiento de acentos no presentó un reto tan alto como se esperaba, pues lograban imitarlas a la perfección, además identificar el acento en las palabras también fue uno de sus “juegos” favoritos, pues la estrategia que se utilizó fue que la docente leyera una palabra con el acento en una sílaba que no correspondía, de esta forma los niños “corregían” y demostraban cómo debía ser la forma correcta.

Propuesta  
de mejora

Inicialmente se hizo una evaluación grupal, pero era imposible discriminar los aprendizajes individuales. Sin embargo, se hizo así para que los niños sintieran más confianza para participar solos frente a sus compañeros.

Después, evaluación por parejas en la interacción con sus pares y con el adulto. Por último, evaluación individual, corta y con diferentes ejercicios del mismo tema.

Evaluar de esta forma permitió que los niños no sintieran una presión constante por querer hacerlo mejor y correctamente, sino de forma natural y consciente de la música.

Al analizar las tablas 19, 20, 21 y 22, se identifican los aspectos importantes de cada mes: marzo y abril como los meses de adaptación, el primero con actividades asincrónicas y el segundo con clases sincrónicas; a mayo con estructura de clase y nuevas adaptaciones de estrategias y recursos que consolidan la educación musical virtual, por último, a junio como el mes que posiciona la posibilidad de la virtualidad para cierto rango de edades y no para todas las edades en la primera infancia.

## **Conclusiones y Prospectiva**

La educación musical virtual para la primera infancia es una opción que puede suplir ciertas necesidades en comunidades específicas donde los docentes no pueden llegar físicamente, pero sí virtualmente. El uso de herramientas TIC como recurso, permitirá una mayor cobertura en los procesos educativos, realizando un acompañamiento continuo en el desarrollo de las habilidades sociales, cognitivas y comunicativas propias a esta edad.

Ahora bien, desde el área de música, en la continuidad en los procesos de aprendizaje se denota un interés particular al ser una clase en la que se construye el conocimiento a partir de la exploración de los sonidos. El uso de las TIC como herramientas de mediación logra parcialmente el propósito de desarrollar las habilidades propias de la edad para los niños mayores de 2 años, puesto que, para los niños menores a esta edad, el periodo de atención en pantalla es muy corto y las actividades pueden terminar antes de lo esperado al sentirse cansados a la exposición de pantalla.

Asimismo, pensar la enseñanza virtual de la música para estas edades es posible a partir de ciertos parámetros como el acompañamiento continuo de los padres de familia y el acceso a las tecnologías; A pesar de lo anterior, se observaron algunos retos durante el proceso, como la intermitencia en la conexión de red, la latencia de las plataformas, las situaciones familiares respecto a hermanos o espacios pertinentes para las clases y demás; todo esto se afrontó de forma positiva, tomando estas oportunidades de disrupción como momentos para improvisar escenarios con frases que accidentalmente se escucharan y demás. Por ello se recomienda, siempre estar con la disposición de moldear las estrategias y frases para que todo el entorno esté siempre inmerso en los encuentros virtuales.

Utilizar elementos conocidos por los niños como los instrumentos musicales del salón presencial, el rostro, la voz y los movimientos de la docente, motiva a los niños a participar en las actividades; sin embargo, en los ecosistemas virtuales, siempre será necesario la compañía de un adulto para gestionar los recursos digitales. Aunado a lo anterior, es necesario introducir nuevos elementos para darles un sentido creativo que fortalezca la curiosidad al idear y proponer nuevas formas de utilizar los elementos cotidianos desde una perspectiva musical. A partir de esto, se observó fundamentalmente que a los niños les gusta mucho explorar y proponer nuevas ideas de sonidos, y que, los materiales para hacerlo no deben ser los más elaborados o difíciles de encontrar, si no, elementos cotidianos como tarros, cucharas, baldes, peluches, cordones y demás, para darles un significado trascendente y útil para los niños. La exploración de sonoridades y elementos funcionaron como elementos motivadores en todo el proceso de diseño y aplicación de las estrategias. Teniendo en cuenta lo anterior, se observa la presencia de la competitividad como un elemento nato en ellos y que se regula a partir de parámetros de respeto dirigidos por la docente, para que los niños no se conformen con solo participar, sino que logren también desafiar a sus pares con el fin de destacarse en ciertas actividades.

Ahora bien, en el aprendizaje significativo, el uso de nuevos conceptos dentro de la música, deben presentarse a partir de una construcción personal, grupal y vivencial que cada estudiante realiza en una intención clara propuesta por la docente, por ello, es importante que cada docente prototipe, aplique e itere inicialmente en sí mismo, para evaluar si los juegos participativos, las manualidades y los recursos resultan pertinentes para el desarrollo de las habilidades musicales teniendo como premisa la construcción de un aprendizaje significativo, para la aplicación de estos conceptos en futuros encuentros.

Para los aprendizajes esperados desde las habilidades e intereses musicales se realizó una evaluación cualitativa por medio de la observación, encontrando que para los niños

menores a 2 años, la competitividad con sus pares no es su principal interés, así mismo, la sensación de pulso con los estímulos sonoros y corporales tienen una respuesta por parte de los niños, sin embargo, es muy pronto para que realicen una imitación completa de las secuencias rítmicas, aun así, se identifica que, el acompañamiento activo por parte del adulto es algo primordial para el desarrollo de las actividades; de la misma forma, se considera el uso de materiales físicos de diferentes texturas y sonidos para la estimulación musical a estas edades. Para los niños de 2 años y medio en adelante, los juegos como retos les resultó divertido y los motivó en las actividades de acento, entonación, secuencias rítmicas y composición; se evidencia que más del 80% de los niños logran entonar las canciones y secuencias melódicas presentadas por la docente y, respecto a la discriminación auditiva, logran identificar los instrumentos musicales y sonidos de animales y de la casa.

En general, para la primera infancia, no es observable con efectividad la precisión del ritmo en los tiempos fuertes de una obra a causa de la latencia del internet, sin embargo, el adulto acompañante verificaba que se alcanzara este aprendizaje. Con este tipo de evaluación, se denotó que, para valorar las habilidades musicales, se debe permitir al niño, explorar, proponer y jugar con la música en la aplicación de conceptos básicos, vivenciados en encuentros anteriores y que para los niños de la primera infancia es indispensable el acompañamiento del adulto para que las estrategias puedan llevarse a cabo.

Así mismo, es necesario que la docente tenga ciertas competencias digitales, entre ellas la autoformación, para la gestión de los recursos TIC para crear, transformar y utilizar adecuadamente las herramientas disponibles. Es importante también, tener pautas de interacción presentadas desde el inicio de las clases virtuales para la regulación de la participación en clase de los estudiantes como por ejemplo el uso de micrófonos, cámara y herramientas de la plataforma para proteger el ingreso a las salas.

En conclusión, pensar en un modelo postpandemia de educación musical virtual para la primera infancia, resulta en un reto que debe estudiarse y continuar en absoluta investigación por el momento, pues con base a esta experiencia, la educación musical para estas edades debe ser algo más vivencial, donde se relacionen los conceptos a los movimientos precisos que exige la música. Por último, reflexionar sobre las estrategias pedagógicas aplicadas en un estado de emergencia, permitió evaluar el proceso de la docente y reconocer la adaptación y los cambios en las dinámicas de aprendizaje, para continuar alimentando y mejorando los procesos pedagógicos para la enseñanza de la música en la primera infancia dentro de entornos virtuales.

## Referencias Bibliográficas

- Ahedo, J. (2015). *ESTUDIOS SOBRE EDUCACIÓN / VOL. 28 / 2015 / 155-170/ El fundamento antropológico de la educación diferenciada.*  
<https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/2734/2605>
- Benítez, M., Díaz, V., & Justel, N. (2017). *Revista Internacional de educación musical. Beneficios del entrenamiento musical en el desarrollo infantil: una revisión sistemática.*, 5. [https://www.researchgate.net/profile/Maria-Angelica-Benitez-2/publication/322582386\\_Beneficios\\_del\\_entrenamiento\\_musical\\_en\\_el\\_desarrollo\\_infantil\\_una\\_revision\\_sistemica/links/5b7f31e94585151fd12e6c15/Beneficios-del-entrenamiento-musical-en-el-desarrollo-infantil-una-revision-sistemica.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Maria-Angelica-Benitez-2/publication/322582386_Beneficios_del_entrenamiento_musical_en_el_desarrollo_infantil_una_revision_sistemica/links/5b7f31e94585151fd12e6c15/Beneficios-del-entrenamiento-musical-en-el-desarrollo-infantil-una-revision-sistemica.pdf)
- Calderón, D., & Gustems, J. (2021). *Adaptations of music education in primary and secondary school due to COVID-19: The experience in Spain.* [https://www-tandfonline-com.ez.unisabana.edu.co/doi/full/10.1080/14613808.2021.1902488](https://www.tandfonline-com.ez.unisabana.edu.co/doi/full/10.1080/14613808.2021.1902488)
- Caraballo, A. (2018, octubre 17). *El tiempo de concentración de los niños según su edad.* <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/aprendizaje/el-tiempo-de-concentracion-de-los-ninos-segun-su-edad/>
- Castro, E., Peley, R., & Morillo, R. (2006). *La práctica pedagógica y el desarrollo de estrategias instruccionales desde el enfoque constructivista.*  
<https://www.redalyc.org/pdf/280/28014478012.pdf>
- Christensen, C., Raynor, M., & McDonald, R. (2015). *What is disruptive Innovation?*
- Cisco Webex. (2020, noviembre). *Errores de bajo ancho de banda en reuniones de la Plataforma de vídeo de Cisco Webex.* [https://help.webex.com/es-co/WBX84420/Low-Bandwidth-Errors-in-Cisco-Webex-Video-Platform-Meetings#:~:text=Para%20obtener%20la%20mejor%20experiencia,%2C%20para%20enviar%20y%20recibir\).](https://help.webex.com/es-co/WBX84420/Low-Bandwidth-Errors-in-Cisco-Webex-Video-Platform-Meetings#:~:text=Para%20obtener%20la%20mejor%20experiencia,%2C%20para%20enviar%20y%20recibir).)
- Colmenares, A. M. (2012). *Investigación-acción participativa: Una metodología integradora del conocimiento y la acción.* 3.

Ley de infancia y adolescencia, Pub. L. No. 1098 (2006).

[https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-177828\\_recurso\\_5.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-177828_recurso_5.pdf)

Council on communications and media. (2016, noviembre). *Media and young minds*. vol.

138 no. 5 e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>

Díaz Barriga, Á. (2013). *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica*.

<http://envia3.xoc.uam.mx/envia-2->

[7/beta/uploads/recursos/xYYzPtXmGJ7hZ9Ze\\_Guia\\_secuencias\\_didacticas\\_Angel\\_Diaz.pdf](http://envia3.xoc.uam.mx/envia-2-7/beta/uploads/recursos/xYYzPtXmGJ7hZ9Ze_Guia_secuencias_didacticas_Angel_Diaz.pdf)

Elisondo, R. (2018). *Creatividad y educación: Llegar con una buena idea*.

[https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/98611/CONICET\\_Digital\\_Nro.fa8468](https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/98611/CONICET_Digital_Nro.fa8468)

[77-e98a-4ef5-8a51-41e187069583\\_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/98611/CONICET_Digital_Nro.fa846877-e98a-4ef5-8a51-41e187069583_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Estefanell, L., & UNICEF Uruguay. (2020). *Pantallas en casa. Guía para acompañar a las familias en el uso de internet*.

<https://www.unicef.org/uruguay/media/3001/file/Pantallas%20en%20casa.pdf>

Esterberg, K. (2002). *Qualitative methods insocial research*.

Fundación Universia. (2018, febrero 5). *8 características de un alumno motivado*.

<https://www.universia.net/co/actualidad/orientacion-academica/8-caracteristicas-alumno-motivado-1157642.html>

Gálvez, C. (2020). *El COVID-19, ¿una puerta hacia la Educación Musical con las TIC?*

<https://rodin.uca.es/handle/10498/23897>

García, M. (2014). *La importancia de la música para el desarrollo integral en la etapa de Infantil*. <https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16696/16696.pdf>

Garzón, L., Rodríguez, A., & Vargas, Y. (2017). *VERDELANDIA: OBSERVANDO, EXPERIMENTANDO Y EXPLORANDO EL MUNDO A TRAVÉS DE LAS TIC, CON LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DE TRES COLEGIOS PÚBLICOS DE BOGOTÁ*.

<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/30210/Luz%20Myriam%20Garz%c3%b3n%20%20%28Tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gervilla, Á. (2014). *El currículo de educación infantil. Aspectos básicos*.

<https://es.scribd.com/read/316622574/El-curriculo-de-Educacion-Infantil-Aspectos-basicos?mode=full>

Gómez, D., Briceño, L., & Flórez, R. (2019). USOS DE LAS TIC EN PREESCOLAR: HACIA LA INTEGRACIÓN CURRICULAR. *Panorama*.

<https://journal.poligran.edu.co/index.php/panorama/article/view/1203>

Heras Escribano, M. (2015). *Estudio de la influencia de las TIC en la educación infantil* (Vol. 31). <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045567033.pdf>

Islas, A. (2010). *Las habilidades y destrezas que se desarrollan a través de la música vivencial en niños de 5 a 6 años de edad*.

Jimenez, T. (2019). *Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés Caso de los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa Saint Patrick School*.

Kesendere, Y., Senol, A., & Acar, A. (2020). *Educator's views on online/distance violin education at Covid-19 outbreak term*.

Leinonen, T., & Durall Gazulla, E. (2014). *Pensamiento de diseño y aprendizaje colaborativo, Comunicar; Comunicar 42: ¿La revolución de la enseñanza?; 107-116*. [https://www.scipedia.com/public/Leinonen\\_Durall\\_2014a](https://www.scipedia.com/public/Leinonen_Durall_2014a)

Livari, N., Sharma, S., & Ventä-Olkkonen, L. (2020). ¿Digital transformation of everyday life – How COVID-19 pandemic transformed the basic education of the young generation and why information management research should care? *ELSEVIER*.

Martínez, E., & Pineda, P. (2016). Ecosistemas de aprendizaje con gestión de TIC. Una estrategia de formación desde la pedagogía praxeológica. *Docencia Universitaria*, 17. [https://www.researchgate.net/publication/338609187\\_Ecosistemas\\_de\\_aprendizaje\\_con\\_gestion\\_de\\_TIC\\_Una\\_estrategia\\_de\\_formacion\\_desde\\_la\\_pedagogia\\_praxeologica](https://www.researchgate.net/publication/338609187_Ecosistemas_de_aprendizaje_con_gestion_de_TIC_Una_estrategia_de_formacion_desde_la_pedagogia_praxeologica)

- Melgar, L. (2021). *Análisis de las estrategias de enseñanza—Aprendizaje en tiempo de pandemia aplicadas por docentes de la Universidad Nacional de Música, 2020*.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58598/Melgar\\_MLA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58598/Melgar_MLA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Miranda, M. (2008). Revista Iberoamericana de Educación. *Las TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial a través del enlace @rcacomum*.  
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/2655Osoriov2.pdf>
- Moore, G. (2015). *Cruzando el abismo*. Gestión 2000.
- Moreira, C., & Delgadillo, B. (2015). La virtualidad en los procesos educativos: Reflexiones teóricas sobre su implementación. *Tecnología en marcha*, 28 N°1.
- Moreira, M. A. (2017). *Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza*.
- Morón, M. C. (2011). La importancia de la motivación infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7914.pdf>
- Mosquera, Y., Villegas, P., & Álvarez, É. (2017). *LAS TIC EN EL ENTORNO SOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 5 AÑOS, EN LOS HOGARES COMUNITARIOS LOS CORAZONCITOS Y LA UNIÓN* [Minuto de Dios].  
<https://core.ac.uk/download/pdf/160120816.pdf>
- OMS. (2020a). *Archived: WHO Timeline—COVID-19*. <https://www.who.int/news/item/27-04-2020-who-timeline---covid-19>
- OMS. (2020b, abril 27). *COVID-19: Cronología de la actuación de la OMS*. Organización Mundial de la Salud. <https://www.who.int/es/news-room/detail/27-04-2020-who-timeline---covid-19#>
- Patton, M. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods*.  
[https://books.google.com.co/books/about/Qualitative\\_Research\\_Evaluation\\_Methods.html?id=FjBw2oi8EI4C&redir\\_esc=y](https://books.google.com.co/books/about/Qualitative_Research_Evaluation_Methods.html?id=FjBw2oi8EI4C&redir_esc=y)
- Piachonkina, Y. (2021). Música en línea: Estrategias y herramientas pedagógicas para la educación musical virtual. *Blanco y negro*.

457.

- Rentería, M. (2020). *Uniendo el aula presencial y el aula virtual en la enseñanza de la música*. <https://www.melomanodigital.com/uniendo-el-aula-presencial-y-el-aula-virtual-en-la-ensenanza-de-la-musica/>
- Rojas, L. (2020). Humanización de la tecnología gracias al arte de hacer música. *Escuelas innovando en tiempos de Pandemia*. [https://educacion.uahurtado.cl/wpsite/wp-content/uploads/2020/05/luciarojas\\_musica.pdf](https://educacion.uahurtado.cl/wpsite/wp-content/uploads/2020/05/luciarojas_musica.pdf)
- Sampieri, R., Collado, C., & Baptista, M. (2017). *Metodología de la investigación*. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Sanabria, I. (2020). Análisis Carolina. *EDUCACIÓN VIRTUAL: OPORTUNIDAD PARA “APRENDER A APRENDER”*.
- Secretaría de Educación de Nuevo León. (2008). *Guías de actividades musicales para el preescolar*. <https://es.scribd.com/doc/123529883/Guia-de-Actividades-Musicales-Preescolar>
- Sequera, J. (2017). *PROYECTO DE EDUCACION MUSICAL CON ENFASIS EN PERCUSION PARA LA PRIMERA INFANCIA*. [Francisco José de Caldas]. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/7082/SequeraYazoJoseAlejandro2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sierra, R. A. (2007). Varona. *La estrategia pedagógica. Sus predictores de adecuación*.
- Szente, J. (2020). *Live virtual sessions with toddlers and preschoolers amid COVID 19: Implications for early Childhood Teacher Education*.
- Thornton, L. (2020). Music Education at a Distance. *Journal of music teacher education*. [https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1057083720928615?casa\\_token=8v4Suwc3iUcAAAAA:3wvSSBgedOXXG74re3uQXULT8pcgBHYzssicSY7tTqRcqcIEU4pQN4RWg5MkgI8hhOIYJVDT6ycEKw](https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1057083720928615?casa_token=8v4Suwc3iUcAAAAA:3wvSSBgedOXXG74re3uQXULT8pcgBHYzssicSY7tTqRcqcIEU4pQN4RWg5MkgI8hhOIYJVDT6ycEKw)
- Torroba Arroyo, M. I. (1991). La observación como técnica de evaluación en la etapa de educación infantil. *Revista complutense de educación.*, 2(2), 297-308.

Tudela, O., Llamocca, P., & Alvarez, P. (2018). *Design Thinking. Análisis al comportamiento del consumidor.*

UNICEF. (2020, agosto 27). *Al menos una tercera parte de los niños en edad escolar de todo el mundo no tuvo acceso a la educación a distancia durante el cierre de las escuelas debido a la COVID-19, según un nuevo informe de UNICEF.*

<https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/tercera-parte-ninos-no-tuvo-acceso-educacion-distancia-debido-covid19>

Valero, J. (2000). *Educación personalizada.*

[https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=skm8lfh6cOQC&oi=fnd&pg=PA5&dq=educaci%C3%B3n+personalizada&ots=si1zC\\_Sc56&sig=4dYzmbmt6v-gbH-HJJY5LDVbPv0&redir\\_esc=y#v=onepage&q=educaci%C3%B3n%20personalizada&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=skm8lfh6cOQC&oi=fnd&pg=PA5&dq=educaci%C3%B3n+personalizada&ots=si1zC_Sc56&sig=4dYzmbmt6v-gbH-HJJY5LDVbPv0&redir_esc=y#v=onepage&q=educaci%C3%B3n%20personalizada&f=false)

Valverde, L. (1993). *El diario de campo.* 18.

<https://www.binasss.sa.cr/revistas/ts/v18n391993/Contenido39.htm>

Vernia, A. (2012). MÉTODO PEDAGÓGICO MUSICAL DALCROZE. *Arteseduca*, 1.

Viera Torres, T. (2003). *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural.*

<https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>

Zapata, F., & Rondán, V. (2016). *La Investigación Acción Participativa: Guía conceptual y metodológica del Instituto de Montaña.*

<https://mountain.pe/recursos/attachments/article/168/Investigacion-Accion-Participativa-IAP-Zapata-y-Rondan.pdf>

## **Anexos**

***Anexo 1: Blog de recopilación de videos.***

<https://2015702verarlg.wixsite.com/myrpf/>

### *Anexo 2: Canal de YouTube.*

<https://www.youtube.com/channel/UCHDdvj7XB3dXe3tsZC2LGLw/featured>

### *Anexo 3: Cuento “En mi Tribu”*

Esta es la historia de un vaquero al que le encantaba la música. Un día mientras paseaba en su caballo (**realizar sonido de galope**), escuchó una música de tambores y cantos que provenía de las montañas, quiso acercarse, pero sabía que en esa dirección estaba el desierto de tormentas de arena y ya estaba anocheciendo, así que no era buena idea pasar la noche en el desierto, ¡podría perderse! Fue por eso, que decidió emprender esta aventura al siguiente día. Así fue como este vaquero, se levantó temprano, se bañó (**sonido de agua**), Se vistió (**sonido en la ropa**), desayunó (**sonido de masticar comida**), se cepilló los dientes (**sonido respectivo**), se montó a su caballo y comenzó su viaje (**sonido de galope**).

A lo lejos observaba entre las montañas a muchas personas bailando al ritmo de los tambores, así que solamente se dejó guiar por ese ritmo cautivador que escuchaba: (**sonido de tambores en pulso de 4/4**), aunque las montañas se veían cerca, por más de que cabalgaba y cabalgaba no se acercaba de forma significativa, cuando de repente... comenzó a escuchar un fuerte ventarrón (**sonido de viento**), llegó al gran desierto y una tormenta de arena lo esperaba (**sonido de arena y viento**), su caballo quiso detenerse, pero como este era un vaquero valiente, animó a su caballo diciendo: “¡Vamos, amigo! Esta es una tormenta de arena que no durará nada y si estamos juntos, podremos pasarla”, entonces el caballo se animó y comenzó a galopar más rápido (**sonido de galope más rápido**). Entonces lograron pasar esa tormenta de arena y de nuevo, solamente se escuchaban los pajaritos y un viento tranquilo que los acompañaba (**sonido de pájaros y viento suave**), pero de repente, comenzó a caer una gotita de agua desde el cielo (**realizar los sonidos según la cantidad de gotas**), luego dos, después 3 y cuando menos lo pensó estaba comenzando una gran tormenta.

“¡Vamos amigo mío!, ¡ya veo las luces y los tambores, estamos cerca!” dijo el vaquero a su caballo, así que, a pesar de la lluvia y el viento fuerte, su caballo comenzó a galopar más rápido (**sonido de galope lo más rápido que se pueda**). Solamente pasaron 2 minutos, cuando la lluvia cesó y observaron un gran arco de piedra que decía “Estas son las tierras de la Tribu Inkzá”. El vaquero se bajó de su caballo y juntos anduvieron a un ritmo lento mientras observaban esta nueva tierra que visitaban.

Después de caminar un poco, una amable persona apareció y le preguntó al vaquero que por qué estaba en esas tierras, a lo que él respondió que se sentía atraído por la música que a lo lejos se escuchaba y que quería aprender cómo se hacía la música en la tribu. Entonces todos los pertenecientes a la tribu salieron a recibirlo y muy contentos comenzaron a cantar esta canción en la que le explicaban cómo era el ritmo de la tribu y cómo hacían su música:

#### **Reproducir canción “En mi tribu” de Maria Costumero**

De esta forma el vaquero, su caballo y todos sus amigos de la tribu bailaron y jugaron con los sonidos de las piedras, las ollas, las ramas y de todo su cuerpo para bailar y cantar al ritmo 1, 2, 3 y 4 de la tribu.

#### ***Anexo 4: Manual de grabación de coros prekínder***

“Para el video es importante tener en cuenta:

- Vestir un atuendo elegante, que represente la importancia del evento de graduación.
- El espacio de grabación puede ser una pared blanca o con decoración alusiva al grado, pero sin perder el foco de grabación: el niño o niña.
- Se debe cantar fuerte para que se escuche bien en el video final.
- Es importante que se tengan dos dispositivos para la grabación, ya que el niño escuchará con audífonos la pista del video mientras se graba con otro celular.

Para realizar la grabación se debe utilizar la pista, sin embargo, enviamos los enlaces de estudio para practicarlos en casa.

• Enlace de pista: <https://www.youtube.com/watch?v=BL18n5fgoIE>

\* Enlace de estudio con imágenes: <https://www.youtube.com/watch?v=GDCZfS9GuB4>

\* Enlace del Podcast: <https://anchor.fm/maria-del-rosario-padilla/episodes/Colorn-colorn-colorado-eemvqj/Colorn-colorn-colorado-a2atk88>

\*Grabación de clase **enviada** a los correos institucionales.

### **Recomendaciones**

- Revisar que el dispositivo tenga suficiente espacio para grabar.

- Limpiar muy bien el lente de la cámara del teléfono celular con un paño o tela limpia.

- Ubicarse en un espacio cómodo donde entre suficiente luz natural o buena iluminación artificial (bombillo) de modo que la luz quede frente al niño o niña y no a su espalda.”

*Anexo 5: Tabla de evaluación de procesos. E0014*

**Tabla 24**

*Evaluación de estrategias de 0 a 2 años*

<p><b>0 a 2 años</b></p>	<p><b>Motivación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación en clase</li> <li>- Autonomía</li> <li>- Curiosidad</li> <li>- Competitividad</li> </ul>	<p><b>Aprendizaje significativo:</b></p> <p>Aplicación de conceptos previos para construir nuevos significados aplicables a un contexto específico.</p>	<p><b>Sensación de pulso:</b></p> <p>Aplaudir al ritmo de su canción favorita mientras el papá o mamá marca también el pulso con sus manos.</p>	<p><b>Imitación de acentos:</b></p> <p>El adulto acompañante realiza un ritmo sencillo y el niño lo imita en un ciclo rítmico repetitivo.</p>	<p><b>Discriminación de sonidos rápidos, lentos, fuertes y débiles:</b></p> <p>Respuesta corporal a cada uno de los estímulos presentados por la docente y el adulto acompañante</p>
<p><b>Nivel 1</b> <b>(4 meses a 1 año aprox.)</b></p>	<p>Aproximadamente 2 de 2 niños participan interesándose por el tema de la clase.</p>	<p>1 de 2 niños lograban identificar canciones que ya se habían cantado en clases anteriores y realizar los movimientos</p>	<p>0 de 2 niños logran seguir un pulso si son acompañados de un adulto.</p>	<p>0 de 2 niños logra imitar el ritmo exacto que reproduce el adulto.</p>	<p>2 de 2 niños logran tener una respuesta corporal acorde a los estímulos realizados por la docente o por el adulto acompañante.</p>

	<p>1 de 2 niños lograron trabajar de forma autónoma y voluntariamente. Esto considerando que para esta edad se necesita siempre el apoyo del adulto acompañante.</p> <p>2 de 2 niños se mostraron interesados por los materiales y las canciones de la clase, intentando buscar en sus pantallas de donde provenía el estímulo, mostrando curiosidad por ello.</p> <p>0 de 2 niños demostraron competitividad frente a sus pares.</p>	correspondientes para proponer nuevos.			
--	---	--	--	--	--

<p><b>Nivel 2</b> <b>(1 a 2 años)</b></p>	<p>20 de 21 niños encontraban en la clase una fuente de diversión y por ello participaban.</p> <p>19 de 21 niños lograron realizar movimientos y cantar de forma autónoma e independiente, sin mediar alguna coacción por parte de la docente.</p> <p>19 de 21 niños se mostraron interesados por los materiales y las canciones de la clase, intentando buscar en sus pantallas de donde provenía el estímulo, proponiendo sujetos y objetos que lo produjeran.</p>	<p>21 de 21 niños lograron recordar conceptos de clases anteriores y aplicarlos en nuevas clases, conectando significados para la construcción de su conocimiento personal.</p>	<p>16 de 21 niños lograron llevar el pulso de forma independiente corporalmente, sin embargo, siempre fue necesario el apoyo del adulto para llevar el pulso, ya sea en pies o manos de su propio cuerpo.</p>	<p>12 de 21 niños logran imitar una secuencia rítmica de máximo 3 movimientos y reproducirla de forma cíclica.</p>	<p>20 de 20 niños tienen una respuesta corporal frente al estímulo sonoro realizado por la docente. Algunos de ellos proponen animales para representar estos sonidos.</p>
---	--	---	---	--	--

	5 de 21 niños demostraron un alto nivel de competitividad al desafiar a sus pares en retos de ritmo y canciones.				
--	--	--	--	--	--

**Tabla 25**

*Evaluación de procesos 3 a 6 años*

<b>3 a 6 años</b>	<p><b>Motivación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación en clase</li> <li>- Autonomía</li> <li>- Curiosidad</li> <li>- Competitividad</li> </ul>	<p><b>Aprendizaje significativo:</b></p> <p>Aplicación de conceptos previos para construir nuevos significados aplicables a un contexto específico.</p>	<p><b>Ritmo y acento:</b></p> <p>Realizar secuencias rítmicas y de reconocimiento de acentos con palabras conocidas.</p>	<p><b>Entonación y composición de melodías</b></p> <p>Juego de pregunta y respuesta utilizando las notas de la escala</p>	<p><b>Discriminación de sonidos de instrumentos musicales.</b></p> <p>Identificar los sonidos de 10 instrumentos utilizados para saludar en la clase, solamente con el sonido de: piano, guitarra, pandereta, campanas,</p>
-------------------	---	---	--	---	---

				<p>mayor de DO con fonemas -Pom y -Bam.</p> <p>Secuencia de hasta 5 sonidos.</p>	<p>sonajero, tambor, maracas, ukelele, claves y baquetas.</p>
<p><b>Nivel 3</b> <b>(2 años a 3 y medio)</b></p>	<p>Aproximadamente 28 de 30 niños participan interesándose por el tema de la clase.</p> <p>27 de 30 niños lograron trabajar de forma autónoma y voluntariamente. Esto considerando que para esta edad se necesita siempre el apoyo del adulto acompañante.</p> <p>29 de 30 niños se mostraron interesados por los materiales y las canciones de la clase, intentando buscar en sus pantallas de donde provenía el</p>	<p>28 de 30 niños lograron identificar conceptos como el ritmo y la melodía en diferentes canciones. Además, lograron relacionar los conceptos a partir de significados anteriores, por ejemplo, los colores y los sonidos.</p>	<p>21 de 30 niños lograron realizar los juegos de palabras y acentos, especialmente de las palabras de tres sílabas, sin embargo, necesitaron apoyo del adulto acompañante.</p>	<p>Para este nivel, en el juego de pregunta y respuesta, solamente se utilizaron los sonidos 5 notas de la escala mayor de Do, pero con la sílaba -La.</p> <p>Para las secuencias rítmico-melódicas se utilizaron solamente 3 sonidos de la escala de las primeras cinco notas.</p> <p>25 de 30 niños logra imitar los sonidos</p>	<p>Para este nivel solamente se realizó el juego con 5 instrumentos musicales (piano, tambor, guitarra, maracas y claves).</p> <p>28 de 30 niños logran identificar los instrumentos musicales sin observarlos.</p>

	<p>estímulo, mostrando curiosidad por ello.</p> <p>30 de 30 niños demostraron competitividad frente a sus pares, ya que querían probarles a los adultos acompañantes que ellos podían ganar en los retos.</p>			<p>presentados por la docente y algunos proponen secuencias para que todos repitamos.</p>	
<p><b>Nivel 4 (3 años a 4 y medio)</b></p>	<p>Aproximadamente 42 de 44 niños participan interesándose por el tema de la clase.</p> <p>44 de 44 niños lograron trabajar de forma autónoma y voluntariamente, con un interés genuino que le hacía actuar.</p> <p>40 de 44 niños mostraron curiosidad por los materiales y cuando se iniciaba la clase a veces no saludaban, porque querían saber de inmediato para</p>	<p>44 de 44 niños lograron aplicar conceptos previos a las futuras clases, por ejemplo, recordar el significado de grave y agudo y utilizar la palabra para caracterizar sonidos.</p>	<p>42 de 44 niños lograron realizar solos los juegos de palabras y acentos, especialmente de las palabras de tres sílabas.</p>	<p>Para este nivel, en el juego de pregunta y respuesta, solamente se utilizaron los sonidos de la escala mayor de Do, pero utilizando fonemas como -Bam y -Pam.</p> <p>Para las secuencias rítmico-melódicas se utilizaron solamente 4 sonidos de la escala.</p>	<p>Para este nivel solamente se realizó el juego con 7 instrumentos musicales (piano, tambor, guitarra, maracas, claves, pandereta y sonajero).</p> <p>42 de 44 niños logran identificar los instrumentos musicales sin observarlos.</p>

	<p>qué eran los materiales tan peculiares que se solicitaban en algunas actividades.</p> <p>44 de 44 niños demostraron competitividad frente a sus pares y a veces algunos de ellos se frustraba por no poder ganar los retos.</p>			<p>43 de 44 niños logra imitar los sonidos presentados por la docente y algunos proponen secuencias para que todos repitamos.</p>	
<p><b>Nivel 5 (4 años a 5 y medio)</b></p>	<p>Aproximadamente 30 de 34 participan por cuenta propia, además se observa que ven en la clase un espacio para divertirse y expresarse oral y corporalmente.</p> <p>32 de 34 niños lograron manejar los dispositivos de conexión de forma autónoma, además preparaban sus</p>	<p>32 de 34 niños lograron aplicar conceptos previos a las futuras clases, por ejemplo, recordar el nombre de las notas musicales, como también la identificación de acentos.</p>	<p>34 de 34 niños lograron realizar solos los juegos de palabras y acentos, además de proponer palabras de más de 3 sílabas para entonar los acentos.</p> <p>Disfrutaron jugar con diferentes voces y cambiar los</p>	<p>Para este nivel, en el juego de pregunta y respuesta, se utilizaron los sonidos de la escala mayor de Do, nombrando cada una de las 7 notas.</p> <p>Para las secuencias rítmico-melódicas se hicieron secuencias de</p>	<p>Se realizó el juego con todos los instrumentos musicales: piano, guitarra, pandereta, campanas, sonajero, tambor, maracas, ukelele, claves y baquetas.</p> <p>31 de 34 lograron identificar los instrumentos musicales. Algunas veces se confundían entre maracas y sonajero y entre baquetas y claves, pero</p>

	<p>materiales ellos mismos para asistir a la clase.</p> <p>34 de 34 niños mostraron un interés especial por comprender los conceptos musicales, además de cumplir con los retos de secuencias rítmicas.</p> <p>Especialmente sintieron curiosidad por el uso de materiales caseros y su función, por ejemplo, en la actividad de exploración de sonidos de objetos de la casa, varios niños se conectaron antes de empezar la clase para compartir entre ellos posibilidades sonoras.</p> <p>34 de 34 niños demostraron competitividad frente a sus pares, puesto que, disfrutaban de desafiar a sus amigos y</p>		<p>acentos de las palabras.</p>	<p>hasta 5 sonidos de la escala.</p> <p>30 de 34 niños logra imitar los sonidos presentados por la docente, además de procurar el manejo vocal para timbres diferentes (nasal, brillante y opaco)</p>	<p>al repetir el sonido una vez más, lograban identificarlo.</p>
--	---	--	---------------------------------	---	--

	demostrar quién podía hacerlo más rápido y/o más preciso en el ritmo.				
--	---	--	--	--	--

**Anexo 6: Imágenes de las estrategias.**

A continuación, se presentan las imágenes relacionadas a las estrategias y los resultados.

**Figura 32**

*Cuento musical de la E006*



**Figura 35**

*Lira de lana y papel*



**Figura 33**

*Guacharaca de palitos de paleta*



**Figura 36**

*Banyo de lana y papel*



**Figura 34**

*Armónica de papel seda*



**Figura 37**

*Guitarra eléctrica de lana y papel*



**Figura 40**

*Prueba de la E010 de 3 a 6 años*



**Figura 38**

*Prueba de video de la E009*



**Figura 41**

*Prueba de la musicalización de la E011*



**Figura 39**

*Prueba de la E010 de 0 a 2 años*



**Figura 42**

*Imágenes de diapositivas E012*



**Figura 43**

*Disposición de la integración de videos*



**Figura 44**

*Virtudes que nombran las familias de la E013*

