



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Estrategia Didáctica para Clase de Música en Preescolar

Presentado por

Maria Camila Noreña Barrientos

Trabajo de grado presentado para optar al título de Licenciado en Música

Asesor

John Jairo Oquendo Puerta

Universidad de Antioquia

Facultad de Artes

Licenciatura en Música

Medellín, Antioquia, Colombia

2025

Cita	Noreña Barrientos
Referencia	M. C. Noreña Barrientos, “Estrategia Didáctica para Clase de Música en Preescolar”, Trabajo de grado profesional, Licenciatura en Música, Universidad de Antioquia, Medellín, Antioquia, Colombia, 2022.
Estilo IEEE (2020)	



Centro de Documentación Artes

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Contenido

Contenido	3
1. Definición del problema	5
1.1. Planteamiento del problema	6
1.2. Antecedentes del problema	6
1.2.1. Antecedentes teóricos.....	6
1.2.2. Antecedentes históricos.....	9
1.3. Identificación del problema.....	10
2. Justificación	12
3. Objetivos.....	14
3.1. Objetivo general	14
3.2. Objetivos específicos.....	14
4. Marco de referencia	15
4.1. Marco teórico	15
4.2. Marco conceptual	18
4.3. Marco contextual.....	22
4.4. Marco lógico	23
5. Diseño metodológico	25
5.1. Propuesta pedagógica.....	25
Planificación de clase #1.....	26
Planificación de clase #2.....	30
Planificación de clase #3.....	34
Planificación de clase #4.....	38
Planificación de clase #5.....	42

Planificación de clase #6.....	46
Planificación de clase #7.....	51
5.1.2. Título de la propuesta	55
5.1.3. Descripción de la propuesta	55
5.1.4. Justificación.....	55
5.1.5. Beneficiarios de la propuesta	55
5.1.6. Propuesta pedagógica.....	55
Ejes temáticos.....	57
Actividades.....	59
Indicadores de logro.....	63
Metodología	64
Recursos	65
6. Conclusiones	66
7. Bibliografía	67
8. Anexos	68

Estrategia didáctica para clase de música en preescolar

1. Definición del problema

En el contexto sociocultural de los niños de preescolar de Medellín se ha evidenciado en los últimos años un crecimiento significativo en el uso de herramientas tecnológicas para la comunicación, la expresión, el relacionamiento y el entretenimiento tanto en el ámbito educativo como en sus vidas cotidianas, por medio de dispositivos como celulares y televisores inteligentes, computadores, videojuegos, tabletas, entre otros.

Desde el 2020, hasta la actualidad, con la pandemia causada por el coronavirus, se ha evidenciado, además, el uso de la tecnología como una necesidad de primer orden para dar continuidad a los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues se han tenido que adaptar los contenidos de las clases presenciales y los encuentros sincrónicos hacia espacios virtuales. Esto ha implicado cambios, desafíos y nuevas posibilidades para el planeamiento curricular y el desenvolvimiento de las clases en las escuelas, los colegios y las universidades, donde se ha buscado fomentar las actividades asincrónicas, el fortalecimiento del aprendizaje autónomo y el uso de la tecnología en los procesos educativos.

Por otro lado, también es cierto que existen varios proyectos tecnológicos para la educación musical; no obstante, la mayoría de estos no son referentes de los currículos escolares, tampoco incluyen las clases presenciales dentro de sus metodologías, y es más complejo aún encontrar alguno que vaya dirigido a los estudiantes de preescolar.

En este sentido, la clase de música en el nivel preescolar debe también reestructurarse. Si bien, actualmente, la pandemia causada por el coronavirus se ha ido controlando y los países se han ido adaptando a ella y retomando los procesos de enseñanza y aprendizaje en la

presencialidad, los profesores, ahora más que en cualquier otro momento de la historia, están en el deber de plantear estrategias didácticas que permitan el aprovechamiento de las nuevas tecnologías, para lograr un aprendizaje efectivo de la música en los niños. Es necesaria la renovación de las clases presenciales por medio del desarrollo de nuevo repertorio creado para las mismas y la propuesta de estrategias didácticas para la clase presencial, complementadas con herramientas TIC, las cuales se espera que sean atractivas y generen en los estudiantes experiencias de aprendizaje significativo.

1.1. *Planteamiento del problema*

Este proyecto propone el desarrollo de una estrategia didáctica para las clases de música en el grado preescolar, la cual involucra el juego, como actividad principal, la composición de canciones inspiradas en la vida cotidiana de los estudiantes y también el uso complementario de las herramientas Tecnológicas de la Información y la Comunicación (TIC), por medio de una metodología activa y de aprendizaje significativo para potenciar las dimensiones de desarrollo humano, tal como lo propone el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (1998) en su texto “Lineamientos curriculares de preescolar”.

1.2. *Antecedentes del problema*

1.2.1. *Antecedentes teóricos*

A continuación, se muestran y ejemplifican algunos proyectos que abordan la problemática de la enseñanza musical para lograr un aprendizaje significativo mediante las TIC, los cuales son importantes para el presente trabajo por sus perspectivas pedagógicas, teóricas y tecnológicas.

En el año 2014, en la Universidad de Santander, Juan Alejandro González realiza la tesis “Música para TIC: implementación de estrategias tecnológicas en la educación musical y la

pedagogía inclusiva, para básica primaria de la I. E. Jesús María el Rosal, Medellín, Antioquia”, para obtener el título de magíster en Gestión de la Tecnología Educativa, la cual se propone implementar un aula virtual de aprendizaje (AVA) en un sitio web, que también está enlazado a la plataforma Moodle, con el fin de generar un espacio que motive el aprendizaje musical en las niñas de tercero a quinto de primaria, algunas con capacidades especiales. Este proyecto reitera la necesidad de utilizar la tecnología en favor de los procesos educativos, ya que permite la inclusión, y resulta muy motivador para los estudiantes de las nuevas generaciones.

De este trabajo, son relevantes para este proyecto dos aspectos: primero, el excelente resultado que se evidencia de la unión entre tecnología y música, reflejada en la motivación y la inclusión de las estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje; segundo, el método de observación activa por parte del maestro para darse cuenta de las potencialidades de las estudiantes, y plantear una metodología que permite el desarrollo de las mismas.

Por su parte, en 2019, en el Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín, Karen Bedoya realiza la tesis “Entornos relacionales: una instalación tecnológica para la resignificación del cuerpo, dirigida a personas con síndrome de Down”, para obtener el título de magíster en Artes Digitales. Este proyecto propone una inmersión parcial por medio de unas gafas 3D y una instalación con objetos del mundo real. Los estudiantes pueden ver, escuchar y tocar ese mundo natural, estando dentro del salón de clase. Este proyecto desarrolla la creatividad y la imaginación; además, estimula la sensibilidad, la percepción y la emotividad, utilizando la tecnología y el arte para crear una experiencia de aprendizaje significativo.

En el caso de esta tesis, el foco se encuentra nuevamente en las necesidades de los estudiantes. Además, en el ámbito teórico, Karen tiene en cuenta recursos estéticos, pero también

sensoriales, como la visión, el oído y el tacto, que pueden expandir sus posibilidades por medio de la tecnología.

Vale la pena resaltar algunos proyectos, como [Colombian Loops](#); que es una aplicación gratuita que permite explorar los ritmos y los timbres tradicionales de la música colombiana. Se trata de un proyecto transmedia que le permite al usuario mezclar, jugar, interactuar y desarrollar su propia interpretación de los mismos. El proyecto fue desarrollado por [Poliedro](#) y tiene productos alternos a la aplicación, donde se pueden interpretar los instrumentos virtuales a partir de sensores, lo que permite la *performance* de artes digitales.

Lo que se resalta de este proyecto es el aporte como herramienta para la composición musical, la aplicación está inspirada en aspectos de la música colombiana, desde una perspectiva de apropiación del discurso por medio de la interpretación.

También, [Makey-Makey](#) es un microcontrolador, multiplataforma, que permite disponer cualquier objeto físico en servicio de las herramientas virtuales y utilizar el juego, la música, la escritura y el dibujo como estrategias de comunicación entre ambos mundos. De esta propuesta, son importantes las diferentes posibilidades para conectar el mundo físico con el digital mediante el juego y la imaginación, utilizando tecnología DIY (hágalo usted mismo) que permite motivar a sus usuarios en la exploración y el aprendizaje autónomo.

Por último, [Chrome Music Lab](#) es la alternativa que ofrece Google para acercar el mundo virtual, sonoro y audiovisual con los conceptos y las definiciones de la música, el sonido, la física y el arte visual. A esta herramienta se puede acceder desde el navegador web. La relevancia de la propuesta es que brinda la posibilidad de visualizar las características físicas de la música, tocar instrumentos digitales, y crear la propia música, lo cual es una experiencia estética que acerca de manera didáctica a las personas a esta forma de expresión artística.

1.2.2. Antecedentes históricos

En el año 1986, la compositora estadounidense Laurie Spiegel crea Music Mouse, un programa de computador que se puede tocar como un instrumento musical. Además de mezclar exitosamente la tecnología y la música, este trabajo hace temblar las bases de la educación musical como se ha conocido y enseñado tradicionalmente, ya que no es necesario leer partitura, reconocer auditivamente intervalos o ser un intérprete virtuoso del teclado para tocar este instrumento. Como resalta Spiegel en una entrevista:

La tecnología es una extensión natural del hombre, que siempre ha jugado con herramientas, las ha desarrollado, y es una herramienta. La máquina no escribe la música. Tú le dices a la máquina qué hacer, y la máquina es una extensión de ti. (Rovner, 2020)

En la década de los años sesenta, el compositor Raymond Murray-Schafer (1986) realizó una serie de clases de improvisación y acercamiento a la composición con el sistema de bandas escolares en la ciudad de Nueva York. Como resultado de dichos laboratorios publicó *El compositor en el aula*, un texto que compila diferentes estrategias creativas para el aprendizaje de la música, en el que se fomenta la creatividad como herramienta pedagógica.

Es deber de cada compositor interesarse por la habilidad creativa de los jóvenes. Pero ha de ser perspicaz para captar esto. Porque nuestro sistema de educación musical es uno en el cual la creatividad musical es progresivamente vilipendiada y ahogada. (p. 43)

Por su parte, Comdasuar es el primer computador musical de Latinoamérica, creado por el ingeniero y músico chileno José Vicente Asuar, en el año 1978. Este trabajo es pionero de la música electrónica de la región, entendiendo esta como la música que se elabora a partir de las posibilidades y las limitaciones de las máquinas, lo cual implica un profundo conocimiento y unión entre el compositor y la tecnología, prescindiendo de la intermediación del intérprete, así como de la forma de escritura musical convencional. En este entorno, aparece entonces la

tecnología como un nuevo paradigma, a partir de la cual se pueden apreciar y representar los temas cotidianos que han llamado la atención a los seres humanos, desde otra perspectiva.

1.3. *Identificación del problema*

Teniendo en cuenta los cambios socioculturales presentes en el siglo XXI, principalmente aquellos relacionados con el desarrollo tecnológico, las nuevas posibilidades que permite dicho entorno, y basados en una propuesta educativa activa y de aprendizaje significativo, en la que el estudiante participa y es protagonista de su proceso de formación, la clase de música de preescolar puede complementarse con herramientas TIC. Esto porque es innegable que los estudiantes nacieron en un mundo tecnológico, al que acceden fácilmente desde edades tempranas y, a su vez, porque también participan en una dimensión corporal, sensible y emocional que tiene lugar principalmente en el aula de clase. De esta manera, se pueden apoyar las diferentes capacidades del ser humano por medio de la música en relación estrecha con la tecnología, sin dejar de lado la importancia de la clase presencial y el encuentro físico.

Como se ha visto, existen varios proyectos tecnológicos para la educación musical, aunque no hayan sido diseñados específicamente para el aula de clases, ni vayan dirigidos a preescolar. También, algunos proyectos no han sido creados con el objetivo de enseñar música, pero son usados para este fin gracias a la creatividad de los docentes y a la facilidad de ciertos programas.

Desde la composición, la estrategia didáctica que aquí se detalla está basada en las experiencias de la vida cotidiana de los niños, narradas por medio de una historia que permite el juego y da pie a las temáticas de las composiciones:

- Cuidado del medioambiente
- Inclusión social
- Respeto por la diferencia

Esto con el fin de desarrollar las capacidades de los niños de forma integral y permitir su participación activa en el proceso formativo y en la construcción social.

2. Justificación

Esta propuesta se basa en las siete dimensiones del desarrollo humano planteadas en los “Lineamientos curriculares de preescolar” del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (1998), estas son:

- Cognitiva
- comunicativa
- corporal
- socioafectiva
- ética
- estética
- y espiritual

Se plantea una estrategia didáctica para la clase de música del nivel preescolar que involucra al estudiante en su vida cotidiana; pone en juego la creatividad y la imaginación; motiva a participar y comprender el mundo por medio de la música y las diferentes habilidades que se desarrollan por causa esta. La propuesta está integrada por tres aspectos fundamentales: la composición, el juego –como actividad principal del proceso de enseñanza-aprendizaje durante esta etapa– y, el complemento tecnológico utilizando herramientas TIC.

La razón por la que existe este proyecto son los niños de preescolar, los cuales nacieron en un mundo de entornos virtuales, pero aún con poco contenido específico. Las clases presenciales de música pensadas solamente desde el aula van quedando obsoletas ante las capacidades de estos niños frente al uso cotidiano de la tecnología. En este sentido, se plantea una metodología que consta de una planeación de clase presencial complementada con ayuda de herramientas

tecnológicas, así como un diseño llamativo desde el aspecto de la composición musical, que presentan a manera de juego el contenido de las clases.

3. Objetivos

3.1. *Objetivo general*

Diseñar una estrategia didáctica para las clases de música de preescolar, que involucre el juego, la composición y, complementar con el uso de herramientas TIC, con el fin de potenciar las dimensiones de desarrollo humano, según lo propuesto por el Ministerio de Educacional Nacional de Colombia en sus lineamientos curriculares, y fomentar el aprendizaje significativo hacia el desarrollo del aprendizaje autónomo.

3.2. *Objetivos específicos*

- Complementar la clase presencial utilizando herramientas TIC de acuerdo con la estrategia didáctica.
- Realizar una planeación de las clases por medio de una estrategia didáctica que implemente la composición, el juego y, que se complemente con el uso de herramientas TIC.
- Componer una serie de canciones inspiradas en la vida cotidiana de los niños de preescolar de Medellín, como contenido para cada una de las clases.
- Fomentar a través de las composiciones temáticas sobre el cuidado del medioambiente, la inclusión social y el respeto por la diferencia.

4. Marco de referencia

4.1. Marco teórico

La música es parte fundamental de la vida del ser humano. Inicia con un sonido que es percibido en el oído. Allí se transforma en señales eléctricas que son captadas por el cerebro y este las organiza afectivamente, como describe Willems (2001) en su sensibilidad afectivo-auditiva. En otras palabras, cada sonido en el cerebro conecta diferentes áreas, de acuerdo con experiencias previas. La música además es un arte y, como tal, una de las máximas creaciones del ser humano. Es un hacer individual y colectivo que consiste en captar el entorno, pensar y producir, utilizando la imaginación, la creatividad y los elementos del medio que podemos reconocer como tecnologías. Estas dos perspectivas nos permiten entender la música no solo como un fenómeno sonoro, sino también como una manifestación artística y cultural.

Actualmente, la educación musical presenta dos enfoques: educar *para* la música, y educar *por medio* de la música. El primer enfoque tiene como fin el entrenamiento técnico, teórico y práctico de los intérpretes, los cantantes y los compositores. El segundo enfoque busca desarrollar las diferentes capacidades del ser humano. Según lo anterior, la educación *para* la música va dirigida a artistas y la educación *por medio* de la música va dirigida a personas en general. Cabe mencionar que existe un tercer enfoque de la educación musical que trabaja junto con la medicina y reconoce el poder de la música para curar enfermedades, al cual se conoce como musicoterapia, aunque no será propiamente abordado en este espacio.

El enfoque de esta investigación es educación *por medio* de la música: dirigida a niños de preescolar, entre cuatro y seis años de la ciudad de Medellín, según las edades del desarrollo cognitivo propuestas por el psicólogo Jean Piaget. Cabe destacar el componente lúdico de la

música, o sea, la posibilidad que nos ofrece de aprender jugando, ya que el juego es la herramienta educativa infantil por excelencia.

El juego es la expresión máxima del carácter lúdico del niño [...]. Todos los niños juegan y les gusta jugar, ya que ello les proporciona enorme alegría, a través de él se incorporan a la vida social, al trabajo en equipo, amplían, precisan y construyen conocimientos. (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 1998, p. 16)

A continuación, se describen brevemente las siete dimensiones del desarrollo humano planteadas en los “Lineamientos curriculares de preescolar” del Ministerio de Educación Nacional de Colombia: capacidad comunicativa, cognitiva, socioafectiva, corporal, ética, estética y espiritual, y actividades musicales que promueven estas dimensiones.

La dimensión comunicativa consiste en desarrollar la capacidad de expresión con el fin de relacionarse y generar vínculos con los demás. De acuerdo con estas características, las actividades musicales pueden ser canciones para cantar y actuar con gestos que representan la letra, las cuales favorecen la comprensión simbólica y el habla.

Por otra parte, se describe la dimensión cognitiva como una conciencia de conocer y plantear distintos métodos para lograr este cometido. De acuerdo con esto, aprender, recordar y cantar una canción es un desarrollo cognitivo. Con respecto al método, el más común para aprender una canción es la imitación y el modelo a imitar es la docente. Ella debe dar respuesta al qué, cómo y en qué momento de la sesión enseñar la canción. Dice Maria Dolores Pons (2015) que hay que tener en cuenta

La importancia del amor que demuestra el docente por la música: la música es un lenguaje en el que todos los niños y niñas muestran interés y les llama la atención, dependiendo de la emotividad y la empatía de la educadora o docente, que les haga vivir y sentir la música. (p. 131)

En el aspecto de la dimensión socioafectiva se destaca “la importancia que tiene la socialización y la afectividad en el desarrollo armónico e integral en los primeros años de vida”

(Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 1998, p. 17). Desde esta perspectiva, se proponen unos encuentros en compañía de las madres con el fin de fortalecer la relación familiar y brindar un espacio para el desarrollo de la autonomía del niño a partir de la relación con personas externas a su familia como sus compañeros y docentes.

Con respecto a la dimensión corporal, los lineamientos curriculares establecen que

al referirnos a la dimensión corporal, no es posible mirarla solo desde el componente biológico, funcional y neuromuscular, en busca de una armonía en el movimiento y en su coordinación, sino incluir también las otras dimensiones, recordando que el niño actúa como un todo poniendo en juego su ser integral. (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 1998, p. 18)

En educación, esta perspectiva de la dimensión corporal se conoce como psicomotricidad, la cual se trabaja por medio de rondas, juegos e interpretación de instrumentos de percusión menor.

Por su parte, la dimensión ética descrita en los lineamientos curriculares consiste en “aprender a vivir”. En este sentido, este proyecto plantea una serie de canciones compuestas basadas en momentos cotidianos de la vida del niño de preescolar, como comer, bañarse, jugar, cantar, etc. Con estas canciones se busca fortalecer habilidades como la paciencia, la constancia, la dedicación, la motivación, la tolerancia al fracaso, la superación de la frustración, el respeto por la diferencia, la exploración de los límites, la creatividad, la improvisación, la imaginación y la capacidad de escucha. Estos requerimientos llevan a la caracterización de un niño alegre, empático y autónomo, que reconoce sus capacidades y límites, y que se puede enfrentar a los diferentes retos de la vida cotidiana.

La dimensión estética del niño, que describe el mencionado documento, se basa en la capacidad de sentir, pero al mismo tiempo implica brindar las herramientas para que puedan conmoverse, expresar y transformar. Partiendo del desarrollo de la sensibilidad humana que se

da por medio de los sentidos. Desde la educación *por medio* de la música, se desarrolla principalmente con la audición. Esto implica sentir (oír) el sonido y reaccionar o emocionarse expresando gusto o disgusto. Algunos teóricos plantean para las sesiones musicales el uso de repertorio tradicional o común del entorno del niño, además del repertorio clásico de música occidental, con el fin de relacionar los nuevos conocimientos con las experiencias previas, a la vez que se desarrolla la memoria histórica. Además, posibilita la reacción y la respuesta emocional que ayudan en la observación como proceso evaluativo.

Por último, en los lineamientos curriculares, la dimensión espiritual busca la trascendencia espiritual del ser humano. “Lo trascendente en el niño [...] se puede entender como el encuentro del espíritu humano con su subjetividad, su interioridad y su conciencia, estados profundos de la dignidad y la libertad del ser humano” (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 1998, p. 21). Este proyecto se propone fomentar un espacio personal que fortalezca la relación intrapersonal por medio de ejercicios de escucha activa que permitan relajarse y concentrarse.

4.2. Marco conceptual

En este proyecto se relacionan: el desarrollo cognitivo del ser humano en la etapa de cuatro a seis años, la educación musical, la composición, las TIC y el juego como herramienta pedagógica. A continuación, se presentan las principales teorías para abordar cada uno de estos temas y posibles relaciones entre ellos.

Para empezar, es necesario hablar de la teoría del desarrollo cognitivo, desarrollada por Jean Piaget, la cual fue objeto de estudio en la mayoría de su producción escrita y ha sido ampliamente estudiada, retomada, resumida y adaptada por diferentes académicos. Esta teoría nos ayuda a determinar las características generales de los estudiantes de preescolar, los cuales se

encuentran en el subestadio intuitivo o conceptual (cuatro a seis años) de la etapa preoperacional (dos a seis años). Las características de esta etapa son:

- 1) Centración, que se concentran en un solo aspecto del estímulo, es decir, si es imagen con sonido, podrían preferir la imagen en vez del sonido o viceversa.
- 2) Egocentrismo, que no pueden ver desde una perspectiva que no sea la suya.
- 3) Juego, los niños en esta etapa juegan mucho pero principalmente juegan solos en su propio mundo de fantasía.
- 4) Representación simbólica, pueden realizar una acción para representar algo distinto. De esta manera se van acercando a la utilización del lenguaje escrito.
- 5) Juego simbólico, juegan a ser otras personas y pueden llegar a utilizar objetos como si fueran otros con el objetivo de jugar y divertirse.
- 6) Animismo, tienen la creencia de que todo lo que se mueve está vivo.
- 7) Artificialismo, pueden pensar que la naturaleza es fabricada por el hombre.
- 8) Irreversibilidad, pueden realizar una secuencia, pero no invertir el orden de la misma.

De acuerdo con lo anterior, se plantea una metodología basada en el juego y la representación, ya que son las preferidas por los niños en esta etapa al momento de comprender y expresarse sobre el mundo que los rodea. De esta manera, se parte de la propia experiencia del niño con el juego, la tecnología y la música, para expandir y enriquecer su mundo, en un sentido lógico de aprendizaje significativo.

En el ámbito de la educación musical esta propuesta se basa en la teoría de Edgar Willems (2001), específicamente en el concepto de *escucha*, ya que su correcto desarrollo afecta las diferentes capacidades cerebrales, cognitivas y motrices.

En consonancia con el autor, dice Conxa Trallero Flix (2008) que

la percepción del sonido tiene diferentes localizaciones cerebrales, según se trate del ritmo, la melodía o la armonía. Willems apunta que la audición del ritmo está localizada en el nivel bulbar, origen de las acciones reflejas motrices; la melodía y los motivos melódicos se localizan en el nivel encefálico; la armonía está ligada al nivel cortical, que es el encargado de controlar las actividades más intelectuales. (p. 4)

Además, Willems (2001) distingue tres niveles de escucha. Escucha sensorial u oír, que es el primer nivel, y hace referencia a la capacidad física que permite el oído como órgano especializado. El segundo nivel, es la escucha afectiva, que requiere el desarrollo de la atención, y que consiste en seleccionar, del caudal de información sonora que recibimos, lo que se quiere escuchar. El tercer nivel, es la escucha intelectual, que tiene que ver con la comprensión de lo que se escucha.

La presente estrategia didáctica incluye canciones inéditas para cada una de las clases, las cuales permiten la estimulación del oído, así como el desarrollo de la atención, la expresión vocal, la expresión musical y, un desarrollo intelectual, mediante el juego simbólico y la representación, que también posibilita la comprensión del lenguaje oral.

El tema de composición musical será abordado a partir de la teoría de Murray Schafer (1984) en su libro *El rinoceronte en el aula*:

Mi trabajo en educación musical se ha centrado fundamentalmente en tres campos:

1. Tratar de descubrir cuáles son los potenciales creativos que los niños pueden tener para hacer su propia música.
2. Presentar a estudiantes de todas las edades los sonidos del entorno; inducirlos a tratar el paisaje sonoro del mundo como una composición musical cuyo principal compositor es el hombre y a producir apreciaciones críticas que puedan conducir a su mejoramiento.
3. Descubrir un nexo o lugar de reunión, donde todas las artes puedan encontrarse y desarrollarse juntas armoniosamente. (p. 21)

Lo anterior se integra a la propuesta por medio de la composición de una serie de canciones basadas en las experiencias cotidianas de la vida de los niños de preescolar, con el fin de que ellos puedan relacionar la música con sus propias experiencias de vida, así como también descubrir, por medio del juego con las canciones, las posibilidades expresivas.

Por otra parte, las TIC, según la Constitución de Colombia, en el artículo 6 de la Ley 1341 de 2009, son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, el procesamiento, el almacenamiento y la transmisión de información como voz, datos, texto, video e imágenes.

Así, por ejemplo, se tiene que los recursos más utilizados en las planeaciones de las clases son reproductores de audio y video, así como la plataforma Youtube y el aplicativo de grabación que viene predeterminado en los celulares inteligentes.

Por último, el juego es el elemento transversal de la propuesta, ya que permite un diseño didáctico de las clases entre sí, así como de las actividades específicas de cada clase, lo que puede despertar motivación e interés en los niños, y con la que se puede lograr una mayor participación, así como experiencias de aprendizaje significativo.

El juego es el motor del proceso de desarrollo del niño y se constituye en su actividad principal: es social por naturaleza y se suscita por su deseo de conocer lo nuevo del mundo circundante, de comunicarse con otros niños, de participar en la vida de los adultos. A través del juego el niño adquiere independencia, cultiva las relaciones con su entorno natural, social, familiar y cultural, fomenta el espíritu de la cooperación, la amistad, la tolerancia, la solidaridad, construye nuevos conocimientos a partir de los que ya posee, desarrolla sus habilidades y sus cualidades de líder, de buen compañero, es decir, se desarrolla como persona, adquiere pautas de comportamiento y una filosofía ante la vida. (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 1998, p. 14)

4.3. *Marco contextual*

Este proyecto está basado en la experiencia como practicante de docente de música de preescolar. La primera experiencia es de educación formal, en el colegio Don Bosco en el barrio Castilla, en la ciudad de Medellín. Los estudiantes que asisten pertenecen a los estratos socioeconómicos uno, dos y tres. Es un espacio fértil de trabajo musical, donde talentos como improvisar al ritmo de rap, llevar correctamente el pulso de las canciones y tener desarrolladas otras habilidades musicales, como la afinación y el control de la intensidad, suelen ser usuales.

La segunda experiencia es de educación no formal, en el barrio El Faro, ubicado en la Comuna 8 de Medellín. Allí no había aula de música como tal, sino que la clase se dictaba en el salón social, el cual es un lugar abierto, y a veces entraban niños de diferentes edades, dinámica que ayudó a la comunicación entre los niños del barrio. Además, la clase de música sirvió mucho en este contexto, ya que estos estudiantes tienen antecedentes de violencia, y por medio de la experiencia musical, se logró compartir y explorar por medio del arte otras alternativas de vida.

Tanto en educación formal como no formal, los estudiantes muestran desarrollo de habilidades musicales como el sentido del pulso y la sensibilidad para percibir cambios rítmicos, improvisar frases rítmicas cortas, imitar los sonidos de animales, afinar y memorizar canciones con dos estrofas.

Para esta propuesta, se compusieron una serie de canciones, las cuales son inspiradas en los niños, los estudiantes y los conocidos durante la experiencias como practicante. Con ellos, como primer público, se prueba la viabilidad de las canciones, es decir, se prueba el nivel de dificultad y si es de su agrado o no. Respecto al contenido, las letras de las canciones abordan los temas relevantes para el mundo actual como el cuidado del medioambiente, la diversidad y la inclusión, o sea, temas que nos pueden ayudar a reflexionar en torno a una sociedad mejor para el futuro.

Desde la perspectiva de la tecnológica como complemento de la clase de música preescolar, se encontró que se utiliza para practicar lectura musical, entrenamiento auditivo, escribir partituras, grabar audio y editarlo, entre otras, es posible improvisar con patrones rítmicos y melódicos predeterminados y, también existe la aplicación de afinador y el metrónomo.

4.4. *Marco lógico*

Objetivo general	– Diseñar una estrategia didáctica para las clases de música de preescolar, que involucre el juego, la composición y, complementar con el uso de herramientas TIC, con el fin de potenciar las dimensiones de desarrollo humano, según lo propuesto por el Ministerio de Educacional Nacional de Colombia en sus lineamientos curriculares, y fomentar el aprendizaje significativo hacia el desarrollo del aprendizaje autónomo.
Objetivos específicos	– Complementar la clase presencial utilizando herramientas TIC de acuerdo con la estrategia didáctica. – Realizar una planeación de las clases por medio de una estrategia didáctica que implemente la composición, el juego y, que se complemente con el uso de herramientas TIC. – Componer una serie de canciones inspiradas en la vida cotidiana de los niños de preescolar de Medellín, como contenido para cada una de las clases. – Fomentar a través de las composiciones temáticas sobre el cuidado del medioambiente, la inclusión social y el respeto por la diferencia.
Resultados esperados	– Una propuesta de estrategia didáctica para la clase de música de preescolar. – Composiciones para cada una de las clases. – Complementar la clase por medio de la utilización de herramientas TIC.

Actividades	Clase presencial (encuentro sincrónico) que incluye experiencia con material audiovisual, ejercicios de expresión corporal y expresión musical. Complemento de la clase por medio de la utilización de herramientas TIC.
--------------------	--

5. Diseño metodológico

5.1. *Propuesta pedagógica*

A continuación, se presenta la planeación de cada una de las clases: las actividades, los objetivos y los logros. Así como también la duración de cada clase; edades de los estudiantes, recursos humanos y materiales para llevar a cabo las actividades. Por último, se encuentra la partitura de la canción correspondiente a cada clase.

Nota al planificador de clase

Los párrafos introductorios de cada clase hacen parte de la misma historia: la historia de “Joaquín, el pollito musical”, que está basada en las actividades cotidianas que ocurren en el transcurso de un día en la vida de un niño de preescolar. En este caso, el personaje principal no es un niño, sino que es un pollito musical, como representación de la edad de los estudiantes y sus potencialidades musicales a desarrollar. Estas actividades son: despertarse, bañarse, disfrazarse (juego simbólico), comer, hacer siesta, festejar (compartir con los demás) y dormir. Se espera con esto ordenar y relacionar las acciones entre sí y con los eventos del día, para que se facilite la memorización, el interés y la motivación de los niños.

Planificación de clase #1

Asignatura: Música

Canción: “Joaquín”. **Métrica:** 4/4. **Tonalidad mayor:** D mayor

Edades: Preescolar (cuatro a seis años)

Duración: 50 min.

Profesora: Maria Camila Noreña (con acompañamiento de la profesora titular de grupo)

Recursos:

- Amplificador de sonido

Objetivos motrices:

- Capacidad de atención.
- Capacidad de reacción.
- Espacialidad.

Objetivos de aprendizaje cognitivo:

- Estimular, por medio de la música, la motricidad con el pulso y el acento en una canción.
- Estimular el trabajo tímbrico con instrumentos virtuales (tambor, tiple, bajo).
- Estimular el trabajo de dinámicas con juegos “*piano-forte*” mediante la combinación de contrastes, variaciones, tempo, pregunta-respuesta (secciones A-AB-ABA).

Inicio del cuento:

Lectura de la primera parte de la historia.

Esta es la historia de Joaquín, el pollito musical, que vivía muy sereno, ni muy rápido, ni muy lento. Su casa era un palomar, al frente del preescolar, donde veía a los niños jugar. Él quería ir a estudiar, pero era un pollito que solo sabía cantar. Mas “cantar es principal para la vida de todos los seres”, dijo Tomás, su amigo humano. Hasta los colores saben vibrar, y tú irás al preescolar. Joaquín se puso muy contento, pero por dentro, ya que era muy sereno. Finalmente, llegó el día de ir a estudiar, pero antes había que cantar la canción para despertar.

Desarrollo:

- Se canta la canción por parte de la profesora para lograr recordación.
- Se canta el ritmo de la melodía con los niños para corregir texto y duración.
- Se camina el pulso de la canción.
- Se palmea al acento de la canción.
- Se canta la primera parte de la canción y se hace el ritmo de la segunda parte con las palmas y posibles variaciones tímbricas: pies, muslos, silbidos, etc.
- Se divide el grupo en dos y se hacen las mismas variaciones entre grupos y combinando.
- Se cantan las dos estrofas juntas.
- Se canta la canción completa.

Cierre:

- Se entrega un dibujo para colorear esta parte de la historia.
- Se canta una canción de despedida.

Indicadores de logro:

Indicadores de evaluación	Pensamiento Egocéntrico	Pensamiento Ecológico	Perspectiva de los padres o acudientes
Atención o escucha			

activa

Memoria

Espacialidad

Expresión oral

Expresión musical

Cooperación

Observaciones:

Partitura:

Joaquín

Swing! $\text{♩} = \text{♪}^3$

♩ = 60

Maria Camila Noreña Barrientos

2020

Arreglos: Jhon Jairo Oquendo Puerta

D A D D A D D Em F#m Bbm A D

Voz

Joa -

5 D A D D A D

V

quín, Joa-quín, Joa-quín es ho - ra de des-per - tar nos

D Em F#m Bbm A D D A D D A D

7

V

va-mos a di-ver-tir el rit-mo tea-lum-bra-rá... Tom tom tom tom tom tom

D Em F#m Bbm A D D A D

11

V

tom tom tom tom tom tom Joa-quín, Joa-quín, Joa-quín es

D A D D Em F#m Bbm A D

14

V

ho - ra de des-per-tar la me - lo - dí - aes - táa - quí el ti - ple la vaa to - car

D A D D A D D Em F#m Bbm A D D A D

17

V

na na na na na na na na na na na na na na Bue-nos dí - as a tí

D A D D Em F#m Bbm A D

22

V

ya to-do lo de-más ar - mo - ní - a fe-líz el ba - jo la vaa to - car

D A D D A D D Em F#m Bbm A D

25

V

re la re re la re re mi fa fa mi re

Planificación de clase #2

Asignatura: Música

Canción: “Pompas de jabón”. **Métrica:** 6/8. **Tonalidad mayor:** D mayor

Edades: Preescolar (cuatro a seis años)

Duración: 50 min.

Profesora: Maria Camila Noreña (con acompañamiento de la profesora titular de grupo)

Recursos:

- Amplificador de sonido

Objetivos motrices:

- Capacidad de atención.
- Capacidad de reacción.
- Espacialidad.

Objetivos de aprendizaje cognitivo:

- Estimular, por medio de la música, la motricidad con el pulso y el acento en una canción.
- Estimular el trabajo tímbrico con diferentes partes del cuerpo mediante pulsos, acentos.
- Estimular el trabajo de dinámicas con juegos “*piano-forte*” mediante la combinación de contrastes, variaciones, tempo, pregunta-respuesta (secciones A- AB-ABA).

Inicio del cuento:

- Se canta la canción “Joaquín” para retomar el hilo de la historia.
- Lectura de la siguiente parte de la historia.

Una hermosa melodía es el canto de mis amigos, parece que hace salir el sol. No hay mejor momento que este, no hay mejor lugar que aquí. Es la hora de bañarme y así sentirme limpio y fresco como flor del campo. Doy gracias por el agua, la cuido, no la malgasto. Mientras me baño, hago pompas de jabón. Que flotan a mi alrededor, de colores tornasol.

Desarrollo:

- Se canta la canción por parte de la profesora para lograr recordación.
- Se canta el ritmo de la melodía con los niños para corregir texto y duración.
- Se camina el pulso de la canción.
- Se palmea al acento de la canción.
- Se canta la primera parte de la canción y se hace el ritmo de la segunda parte con las palmas y posibles variaciones tímbricas: pies, muslos, silbidos, etc.
- Se divide el grupo en dos y se hacen las mismas variaciones entre grupos y combinando.
- Se cantan las dos estrofas juntas.
- Se canta la canción completa y se lanzan burbujas.

Cierre:

- Se entrega un dibujo para colorear esta parte de la historia.
- Se canta una canción de despedida.

Indicadores de logro:

Indicadores de evaluación	Pensamiento Egocéntrico	Pensamiento Ecológico	Perspectiva de los padres o acudientes
Atención o escucha activa			
Memoria			
Espacialidad			
Expresión oral			
Expresión musical			
Cooperación			

Observaciones:

Partitura:

Pompas de Jabón

Maria Camila Noreña Barrientos

2020

Arreglos: Jhon Jairo Oquendo Puerta

♩. = 51

D

Voz

Me gus - ta ir a ba - ñar

A D

6

V

yha - cer ——— pom-pas de ja - bón que flo - tan y quie-roal-can-

A D D

13

V

zar co-moun le - ón fe - roz El a -

A

20

V

- gua de-bo cui - dar sin e - lla no pue-do vi - vir los

D A

27

V

ri - os hay que lim - piar vol - ver a son - re - ir

Planificación de clase #3

Asignatura: Música.

Canción: “Cumbia del pollo raro”. **Métrica:** 2/2. **Tonalidad mayor:** E Mayor

Edades: Preescolar (cuatro a seis años)

Duración: 1 hora y 15 minutos

Profesora: Maria Camila Noreña. (con acompañamiento de la profesora titular de grupo)

Recursos:

- Amplificador de sonido

Objetivos motrices

- Capacidad de atención.
- Capacidad de reacción.
- Espacialidad.

Objetivos de aprendizaje cognitivo:

- Estimular, por medio de la música, la motricidad con el pulso y el acento en una canción.
- Estimular el trabajo tímbrico con diferentes partes del cuerpo por medio de
- pulsos, acentos. Estimular el trabajo de dinámicas con juegos “*piano-forte*” mediante de la combinación de contrastes, variaciones, tempo, pregunta-respuesta (secciones A-AB-ABA).

Inicio del cuento:

- Se canta la canción “Pompas de jabón” para retomar el hilo de la historia.

- Lectura de la parte siguiente de la historia.

Joaquín, el pollito musical aprende muchas cosas en el preescolar. Hoy es día del disfraz. “Me gusta tu estilo, Joaquín”, dice Tomás. “Gracias, Tomás. Soy un pollo raro, que canta cumbia y camina de lado. Tengo el pelo parado y el jean ajustado. Parece currulao o escandinavo. Los vecinos están asustados. Pero yo canto”...

Desarrollo:

- Se canta la canción por parte de la profesora para lograr recordación.
- Se canta el ritmo de la melodía con los niños para corregir texto y duración.
- Se camina el pulso de la canción.
- Se palmea al acento de la canción.
- Se canta la primera parte de la canción y se hace el ritmo de la segunda parte con las palmas y posibles variaciones tímbricas: pies, muslos, silbidos, etc.
- Se divide el grupo en dos y se hacen las mismas variaciones entre grupos y combinando.
- Se cantan las dos estrofas juntas.
- Se realizan disfraces “raros” (de acuerdo al tema de la canción) utilizando pintucaritas.
- Se canta la canción “disfrazados”.

Cierre:

- Se realiza un dibujo libre.
- Se canta una canción de despedida.

Indicadores de logro:

Indicadores de evaluación	Pensamiento Egocéntrico	Pensamiento Ecológico	Perspectiva de los padres o acudientes
Atención o escucha			

activa

Memoria

Espacialidad

Expresión oral

Expresión musical

Cooperación

Observaciones:

Partitura:

Cumbia del Pollo Raro

Maria Camila Noreña Barrientos
2021

$\text{♩} = 96$ Sin afinación determinada

Voz E F E F E
Es - taes la cum - bia del po - llo ra - ro que se bai - la pa'

6 F E F E F E F E F
los - tres la - dos los ve - ci - nos es - tán a - sus - ta - dos

13 E F E A
por que tie - ne el pe - lo pa - ra - 'o ay! pe - roa quién - leim -

19 E F E A
por - ta sies pa' los tres la - dos ay! pe - roa quién -

26 E F E F E F
- leim - por - ta el pe - lo pa - ra - 'o

Nota: En esta canción se busca una afinación indeterminada de la voz, que esté más relacionada con una expresión, si se quiere caricaturesca, de la letra.

Planificación de clase #4

Asignatura: Música

Canción: “Corazón multisabor”. **Métrica:** 2/4. **Tonalidad mayor:** D mayor

Edades: Preescolar (cuatro a seis años)

Duración: 1 hora

Profesora: Maria Camila Noreña (con acompañamiento de la profesora titular de grupo)

Recursos:

- Amplificador de sonido
- Guitarra
- Guacharacas
- Frutas para compartir

Objetivos motrices

- Capacidad de atención.
- Capacidad de reacción.
- Espacialidad.

Objetivos de aprendizaje cognitivo:

- Estimular, por medio de la música, la motricidad con el pulso y el acento en una canción.
- Estimular el trabajo tímbrico con percusión menor (guacharaca) y diferentes partes del cuerpo mediante pulsos, acentos.
- Estimular el trabajo de dinámicas con juegos “*piano-forte*” mediante la combinación de contrastes, variaciones, tempo, pregunta-respuesta (secciones A-AB-ABA).

Inicio del cuento:

- Se canta la canción “Cumbia del pollo raro” para retomar el hilo de la historia.
- Lectura de la parte siguiente de la historia.

Un día, Joaquín estaba en su casa y escuchó una voz. Que sonaba y resonaba en la calle y el callejón (se escucha la melodía de la canción sin entenderse la letra o filtrada). La voz se acerca con su melodía. Viene acompañada; hacia el mediodía. ¿Será un hombre con ruedas o unas ruedas con hombre? El androide se asoma por la esquina, las personas se le acercan y comparten risas. También conocido como “El cantante de las frutas”. Con su carreta verde, las vende ya maduras. Viene de las montañas al valle, y del valle a la llanura. Aventura, campo, canto y fruta.

Desarrollo:

- Se toca y canta la canción por parte de la profesora para lograr recordación.
- Se canta el ritmo de la melodía con los niños para corregir texto y duración.
- Se camina el pulso de la canción.
- Se palmea al acento de la canción.
- Se hace el ritmo de la guacharaca.
- Se divide el grupo en dos. Mitad guacharaca, mitad voz. Luego se intercambian.
- Se improvisa la letra en la parte final de la canción.
- Se canta la canción completa.

Cierre:

- Se entrega un dibujo para colorear esta parte de la historia.

- Se comparte fruta picada.
- Se canta una canción de despedida.

Indicadores de logro:

Indicadores de evaluación	Pensamiento Egocéntrico	Pensamiento Ecológico	Perspectiva de los padres o acudientes
Atención o escucha activa			
Memoria			
Espacialidad			
Expresión oral			
Expresión musical			
Cooperación			

Observaciones:

Partitura:

Corazón Multisabor

Maria Camila Noreña Barrientos
2022

$\text{♩} = 80$
D D

Voz

Ri - qui qui ri - qui qui ri - qui qui ri

3

V

ri-qui qui ri-qui qui ri-qui qui ri pi-ña na-ran-ja fre-sa me-lón man-go to-ron-ja li-ma li-món

6

V

mo-ra ce-re-zay me-lo-co-tón o si pre-fie-res un sal-pi-cón Co - ra - zón

10

V

mul-ti - co - lor co - ra - zón mul-ti - sa - bor

16

V

bor con me-lón y con li-món mo-ra ce-re-zay me-lo-co - tón mul-ti-co-lor mul-ti-sa - bor

20

V

co - ra - zón.

rit.

Planificación de clase #5

Asignatura: Música

Canción: “Cámara lenta”. **Métrica:** 2/4. **Tonalidad mayor:** D mayor

Edades: Preescolar (cuatro a seis años)

Duración: 50 min.

Profesora: Maria Camila Noreña (con acompañamiento de la profesora titular de grupo)

Recursos:

- Amplificador de sonido
- Colchonetas
- Guitarra
- Guacharacas

Objetivos motrices

- Capacidad de atención.
- Capacidad de reacción.
- Espacialidad.

Objetivos de aprendizaje cognitivo:

- Estimular, por medio de la música, la motricidad con el pulso y el acento en una canción.
- Estimular el trabajo tímbrico con diferentes partes del cuerpo mediante pulsos, acentos.
- Estimular el trabajo de dinámicas con juegos “*piano-forte*” mediante de la combinación de contrastes, variaciones, tempo, pregunta-respuesta (secciones A-AB-ABA).

Inicio del cuento:

- Se canta la canción “Corazón multisabor” para retomar el hilo de la historia.
- Lectura de la parte siguiente de la historia.

Son las dos de la tarde. Medellín, Antioquia. “Acabo de almorzar, bostezos me invaden, tambaleo al caminar”, dice Joaquín. Una extraña sensación... Tomás está en la misma situación. No es una tristeza ni una decepción, es el ritmo de habanera como un son dormilón.

Desarrollo:

- Se toca y canta la canción por parte de la profesora para lograr recordación.
- Se canta el ritmo de la melodía con los niños para corregir texto y duración.
- Se camina el pulso de la canción.
- Se palmea al acento de la canción.
- Se canta la primera parte de la canción y se hace el ritmo de la segunda parte con las palmas y posibles variaciones tímbricas: pies, muslos, silbidos, etc.
- Se divide el grupo en dos y se hacen las mismas variaciones entre grupos y combinando.
- Se canta la canción completa.

Cierre:

- Se realiza una relajación guiada acostados en colchonetas.
- Se canta una canción de despedida.

Indicadores de logro:

Indicadores de evaluación	Pensamiento Egocéntrico	Pensamiento Ecológico	Perspectiva de los padres o acudientes
Atención o escucha			

activa

Memoria

Espacialidad

Expresión oral

Expresión musical

Cooperación

Observaciones:

Partitura:

Cámara Lenta

$\text{♩} = 60$
acompañamiento tipo habanera

Maria Camila Noreña Barrientos
2022

D A D A D A

Voz

No no es u-na pe - re - za ni u-na de-cep-

D A D A D A

V

ción ex-tra-ña sen-sa-ción me tum-ba la ca - be - zaha-ciaa-trás ay ma-

D A

V

má ay ma-má sien-to co-mo el cuer-po me pe - sa y los pár-pa-dos se cie-ran

poco rit. D A D A

V

to-do va en cá-ma-ra len-ta es mo-men-to de la sies-ta a

D A D A D A

V

No no quie-roir a dor - mir yo quie-roir a ju - gar ir a ju-gar

A

V

sien-to co-mo el cuer-po me pe - sa y los pár-pa-dos se cie-ran to-do va en cá-ma-ra len-ta

poco rit. D D

V

es mo-men-to de la sies-ta a

Planificación de clase #6

Asignatura: Música.

Canción: “Fiesta”. **Métrica:** 4/4. **Modo:** D mixolidio

Edades: Preescolar (cuatro a seis años)

Duración: 1 h. y 15 min.

Profesora: Maria Camila Noreña (con acompañamiento de la profesora titular de grupo)

Recursos:

- Amplificador de sonido

Objetivos motrices

- Capacidad de atención.
- Capacidad de reacción.
- Espacialidad.

Objetivos de aprendizaje cognitivo:

- Estimular, por medio de la música, la motricidad con el pulso y el acento en una canción.
- Estimular el trabajo tímbrico con diferentes partes del cuerpo mediante pulsos, acentos.
- Estimular el trabajo de dinámicas con juegos “*piano-forte*” mediante la combinación de contrastes, variaciones, tempo, pregunta-respuesta (secciones A- AB-ABA).

Inicio del cuento:

- Se canta la canción “Cámara lenta” para retomar el hilo de la historia.
- Lectura de la parte siguiente de la historia.

Hoy hay fiesta en el preescolar. “¿Qué es una fiesta?”, pregunta Joaquín a Tomás. “Una fiesta es un momento de llenura”, responde Tomás. “¿O sea, que nos vamos a llenar?”. “Así es, cada invitado lleva a la fiesta una parte que comparte con todos los demás. La fiesta nos recuerda que juntos somos uno”.

Desarrollo:

- Se toca y canta la canción por parte de la profesora para lograr recordación.
- Se canta el ritmo de la melodía con los niños para corregir texto y duración.
- Se camina el pulso de la canción.
- Se palmea al acento de la canción.
- Se canta la primera parte de la canción y se hace el ritmo de la canción de la segunda parte con las palmas y las posibles variaciones tímbricas: pies, muslos, silbido, etc.
- Se divide el grupo en dos y se hacen las mismas variaciones entre grupos y combinando.
- Se hace la melodía aislada y luego con la canción.
- Se cantan las dos estrofas juntas.
- Se canta la canción completa.

Cierre:

- Se entrega un dibujo para colorear esta parte de la historia.
- Se realiza una fiesta o celebración.
- Se canta una canción de despedida.

Indicadores de logro:

Indicadores de evaluación	Pensamiento Egocéntrico	Pensamiento Ecológico	Perspectiva de los padres o acudientes
Atención o escucha activa			
Memoria			
Espacialidad			
Expresión oral			
Expresión musical			
Cooperación			

Observaciones:

Partitura:

Fiesta

Maria Camila Noreña Barrientos
2022

$\text{♩} = 90$ D C D C D C D C...

Voz

5
V Yo y tú y él y e - lla no -

7
V so-tros los o - tros — jun - tos va - mos a la fies - ta fies - ta bue - na

12
V — que en-tren los quees-tán a - fue - ra con la go - za - de - ra con la go - za - de - ra que

15
V en - tren los quees-tán a - fue - ra con la go - za - de - ra con la go - za - de - ra que

17
V en - tre el gu - sa - no si el gu - sa - no el gu - sa - no no tie - ne ma - nos bai -

19
V le - mos sin las ma - nos bai - le - mos sin las ma - nos co - mo el gu - sa - no co - mo el gu - sa - no

21
V u u u u ya vie - ne el hu - ma - no si el hu - ma - no

2

Fiesta Buena

24
V el hu - ma - no si tie - ne ma - nos bai - le - mos con las ma - nos bai - le - mos con las ma - nos

26
V co - mo el hu - ma - no co - mo el hu - ma - - - - ya
palmas

29
V vie - ne el po - lli - to si el po - lli - to tie - ne a - las y tie - ne pi - co bai -

31
V le - mos con las a - las y con el pi - co co - mo el po - lli - to co - mo el po - lli - to pío pío pío

34
V pío pío pío Yo y tú y él y e - lla no - so - tros los o - tros _____

39
V jun - tos va - mos a la fies - ta fies - ta bue - na _____ Yo y tú y

44
V él y e - lla no - so - tros los o - tros _____
0

Planificación de clase #7

Asignatura: Música

Canción: “Arrorró”. **Métrica:** 2/2. **Tonalidad mayor:** G mayor

Edades: Preescolar (cuatro a seis años)

Duración: 40 min.

Profesora: Maria Camila Noreña (con acompañamiento de la profesora titular de grupo)

Recursos:

- Amplificador de sonido
- Plastilina

Objetivos motrices

- Capacidad de atención.
- Capacidad de reacción.
- Espacialidad.

Objetivos de aprendizaje cognitivo:

- Estimular, por medio de la música, la motricidad con el pulso y el acento en una canción.
- Estimular el trabajo tímbrico con diferentes partes del cuerpo mediante pulsos, acentos.
- Estimular el trabajo de dinámicas con juegos “*piano-forte*” mediante la combinación de contrastes, variaciones, tempo, pregunta-respuesta (secciones A- AB-ABA).

Inicio del cuento:

- Se canta la canción “Fiesta” para retomar el hilo de la historia.

- Lectura de la siguiente parte de la historia.

“Ya jugamos, comimos, hicimos la siesta, y nos fuimos de fiesta”, dice Tomás. “Ahora, a dormir, descansar, cerrar los ojos, y viajar al mundo de los sueños”, responde Joaquín. Tomás arropa a Joaquín, lo abraza y arrulla suavemente. “Arrorró, pequeño Joaquín, arrorró. A dormir, pequeño Joaquín, a dormir”.

Desarrollo:

- Se aprende la coreografía de la canción, la cual es explicada por Tomás en un video de YouTube.
- Se elabora un pollito en plastilina.
- Se realiza la coreografía interactuando con el pollito de plastilina.
- Se da un espacio para elaborar una forma libre en plastilina, con música de fondo.

Cierre:

- Se canta una canción de despedida.

Indicadores de logro:

Indicadores de evaluación	Pensamiento Egocéntrico	Pensamiento Ecológico	Perspectiva de los padres o acudientes
Atención o escucha activa			
Memoria			
Espacialidad			
Expresión oral			
Expresión musical			
Cooperación			

Observaciones:

Partitura:

Arrorró

Maria Camila Noreña Barrientos
2022

$\text{♩} = 80$
G D7 G

Voz

8 A dor-mir pe - que - ño Joa-quin pe - que - ño Joa-quin pe - que - ño Joa-quin

mp D7 G

5 V

8 A dor-mir pe - que - ño Joa-quin pe - que - ño Joa-quin pe - que - ño Joa-quin A dor-mir pe -

D7 G

10 V

8 que - ño Joa-quin pe - que - ño Joa-quin pe - que - ño Joa-quin A dor-mir pe -

D7 G D7

14 V

8 que - ño Joa-quin pe - que - ño Joa-quin pe - que - ño A - rro - rró a - rro -

G D7 G

20 V

8 rró a - rro - rró a - rro - rró

D7 G D7 G

25 V

8 A - rro - rró a - rro - rró a - rro - rró a - rro - rró

5.1.2. Título de la propuesta

Estrategia didáctica para clase de música de preescolar.

5.1.3. Descripción de la propuesta

Esta propuesta consiste en una estrategia didáctica para la clase de música preescolar, basada en la composición, el juego y utilizando como complemento herramientas TIC, que busca desarrollar las diferentes habilidades y capacidades por medio de la música. Estas son capacidad de atención, reacción, espacialidad, memoria, coordinación, expresión oral y expresión musical, por medio de contenido para la clase presencial o encuentro sincrónico, y utilizando como complemento herramientas TIC que permiten continuidad en el proceso de enseñanza aprendizaje, para lograr en los estudiantes aprendizaje significativo.

5.1.4. Justificación

Es necesario proponer esta estrategia didáctica para la clase de música de preescolar, ya que responde a las necesidades actuales de los niños, relacionadas al complemento de la tecnología por medio de las TIC y, al repertorio novedoso de canciones. Se propone brindar a los estudiantes mayor participación y motivación en su proceso formativo, desarrollar habilidades individuales y sociales, como la motricidad, la espacialidad, la coordinación, la atención o la escucha activa, la memoria, la expresión oral, la expresión musical y la cooperación.

5.1.5. Beneficiarios de la propuesta

Niños y niñas de preescolar de cuatro a seis años, que realicen sus estudios en la ciudad de Medellín.

5.1.6. Propuesta pedagógica

Esta propuesta consiste en una serie de encuentros presenciales o clases, y complemento utilizando herramientas TIC. La clase presencial mantiene algunos aspectos de la educación musical tradicional, como la afinación, el timbre, el pulso, las dinámicas y la forma musical, y se incluyen aspectos que se encuentran en la práctica y la teoría musical, como desafinación y ruido. También, se mantiene a la canción como forma principal para la iniciación musical. Se componen canciones para cada uno de los encuentros, basadas en ritmos colombianos y latinoamericanos, y utilizando sistema de afinación occidental. En las letras se trabajan temáticas relacionadas a la inclusión, el cuidado del medioambiente y el respeto por la diferencia. En cada clase se aprende una canción.

Se proponen algunas actividades que requieren el uso de celulares inteligentes como complemento de la clase presencial utilizando herramientas TIC. Esto se debe realizar en compañía de los padres o acudientes. A continuación, se describen las actividades sugeridas como complemento utilizando herramientas TIC:

Canción clase 3 “Cumbia del pollo raro”.

Se utiliza la grabadora por defecto del celular inteligente para grabar la propia voz cantando la canción y se envía la grabación a la profesora a un correo determinado para almacenar datos de estudiantes.

Canción clase 6 “Fiesta”.

Consiste en aprender la coreografía de la canción “Fiesta”, por medio de un video de YouTube donde se enseña paso a paso esta coreografía.

Canción clase 7 “Arrorró”.

Consiste en aprender la coreografía de la canción “Arrorró”, por medio de un video de YouTube donde se enseña paso a paso dicha coreografía.

Ejes temáticos

Los ejes temáticos son uno por clase. Estos ejes son:

- Clase 1. Despertar. La canción para esta clase se llama “Joaquín”, la cual tiene como objetivo principal distinguir diferentes timbres (tambor, timple y bajo) utilizando instrumentos virtuales. Además, se relaciona con el tema del reconocimiento del otro (lo otro), a partir de las diferencias y similitudes.
- Clase 2. Bañarse. La canción para esta clase se llama “Pompas de jabón”. La intención educativa musical es vivenciar el pulso de esta, mientras que el mensaje de la letra hace referencia al momento del baño, resaltando la importancia de estar limpio, y el cuidado del agua.
- Clase 3. Disfraz. En esta ocasión, se deja salir toda su creatividad e irreverencia. La canción se llama “Cumbia del pollo raro”, y el objetivo es sacar la voz sin afinación determinada o “desafinada”.
- Clase 4. Comer. Este eje hace referencia al momento de alimentarse, en este caso, el alimento son frutas. La canción se llama “Corazón multisabor”. El objetivo de esta es la exploración vocal e interpretación de percusión menor.
- Clase 5. Siesta. Después de comer, el cuerpo reposa, y se pone en “Cámara lenta”, de ahí sale el nombre de la canción. El objetivo de esta es la relajación de los estudiantes.
- Clase 6. Fiesta. Luego del descanso, viene la “Fiesta”. El objetivo de esta canción es cantar y bailar, sintiendo y expresando con el cuerpo los cambios de la música y la letra de la canción.

- Clase 7. Dormir. La canción para esta clase se llama “Arrorró” y es un arrullo. En esta ocasión, los niños van a ser quienes arrullen al muñequito, el cual será realizado por ellos mismo con plastilina. El objetivo es el cuidado del otro.

Actividades

A continuación, se presentan las actividades musicales a partir de los ejes temáticos:

Nota aclaratoria a las actividades

Al inicio de cada clase se canta la canción de saludo que puede ser una versión tradicional, moderna, o compuesta por nosotros mismos, y es necesario cantar siempre la misma canción para entender que la clase ha comenzado. De igual manera, al final de la clase se canta un estribillo corto para despedirnos.

También, en todas las clases se repite el momento de aprender la canción, las estrategias para lograr este objetivo pueden variar por consideración de la profesora, de acuerdo con las habilidades grupales observadas. Según lo anterior, se puede considerar exitosa la canción en cualquiera de los siguientes casos: caminar el pulso de la canción, cantar una o varias partes de la canción con o sin afinación determinada, participar del juego de dinámicas (cantar duro o *forte*, y después pasito o *piano*), participar del juego de velocidad (cantar rápido, y después lento), participar del juego tímbrico (cambiar el timbre de la melodía de la canción por medio de las palmas, el silbido, los muslos, etc.), bailar la coreografía de la canción completa o incompleta, hacer los gestos de una o varias partes de la canción. Se considera entonces poco exitosa la canción, cuando los estudiantes no participan de ninguna de las actividades propuestas.

Dado que en esta etapa los estudiantes apenas ingresan al mundo del lenguaje oral, y a veces no se pueden comunicar de esta manera, se pueden entender la sonrisa u otros gestos como las manos cruzadas, como indicadores de bienestar o desagrado con respecto a la actividad.

Al finalizar cada clase, antes de la canción de despedida, se entrega un dibujo para colorear, o se realiza un dibujo libre. Esto ayuda a mejorar la pinza fina, así como también, al desarrollo de la creatividad y la imaginación.

- **Eje temático 1.** Despertar. Después de la canción de saludo, sigue la lectura de la primera parte de la historia y, luego se canta la canción “Joaquín”. A continuación, comienza el juego tímbrico de reconocimiento de los instrumentos: tambor, tiple y bajo, utilizando instrumentos virtuales. Este momento tiene dos partes: la primera parte es grupal, y todos reconocen los instrumentos, desde la imagen y el sonido que producen, la segunda parte es individual, y todos deben reconocer solamente con el oído el sonido del instrumento. Este momento de la clase finaliza con una reflexión corta acerca de los materiales de que están hechos los instrumentos, para hablar brevemente de la madera, los árboles y el cuidado de la naturaleza. Posteriormente, se aprende la canción completa con ayuda de gestos o coreografía, se hace una ronda para juegos de dinámicas, juegos de velocidad, juegos tímbricos, etc. Al finalizar la clase, se entrega un dibujo para colorear relacionado con esta parte de la historia.
- **Eje temático 2.** Bañarse. Se canta la canción de saludo. Luego se lee la siguiente parte de la historia que corresponde al momento del baño, esto da paso a la canción “Pompas de jabón”. Después, se aprende la canción con ayuda de gestos, haciendo énfasis en la representación del pulso de la canción, y luego, comienzan los juegos musicales interpretando la canción por medio de juegos de dinámicas (*forte-piano*), juegos de velocidad y juegos tímbricos. Para finalizar, se entrega un dibujo para colorear relacionado con esta parte de la historia.
- **Eje temático 3.** Disfraz. Se mantiene la estructura de las clases anteriores: canción de saludo, lectura de la parte siguiente de la historia, canción correspondiente. Después, se aprende de la canción “Cumbia del pollo raro” por imitación y repetición. Luego, se

realizan disfraces “raros” utilizando pintucaritas, y se canta la canción disfrazados. Para finalizar, se canta la canción de despedida.

- **Eje temático 4. Comer.** Después de la canción de saludo, se lee esta parte de la historia, y se presenta la canción “Corazón multisabor”. Luego, se pasa al aprendizaje de la misma, interpretando la carrasca (instrumento musical de percusión menor). Se continúa con un dibujo para colorear relacionado con esta parte de la historia. Se comparte una picada de fruta y se canta la canción de despedida.
- **Eje temático 5. Siesta.** Se realizan las actividades iniciales: canción de saludo, lectura, y canción correspondientes al momento de la historia, o sea, el momento de la siesta o reposo después de comer. Se aprende la letra de la canción por estrofas y se hace un acercamiento al ritmo de habanera con percusión corporal. Se juega con dinámicas musicales, cambios de velocidad y cambios tímbricos. Al final de la clase, los estudiantes se acuestan en colchonetas y toman una siesta de diez a quince minutos; también, puede ser una relajación guiada con o sin música de acompañamiento, esto lo decide la profesora de acuerdo con la observación del grupo y su propia disposición o capacidad para realizar una u otra actividad. Es necesario aclarar que el repertorio adicional, además de las canciones compuestas relacionadas con la historia, como la música de acompañamiento para la relajación, canción de saludo, canción de despedida, etc., se sugieren en un material anexo a la propuesta. Para cerrar esta actividad, la profesora con voz suave da la indicación de despertar. Se canta la canción de despedida.
- **Eje temático 6. Fiesta.** Antes de la clase, se decora el salón con globos y serpentinas. Se canta la canción de saludo con variación fiesterera. Se lee la historia y escucha por primera vez la canción “Fiesta”. Se aprende la canción utilizando gestos y coreografía. Se juega la

ronda bailando al ritmo de champeta de la canción “Fiesta” y sale cada uno al centro de la ronda a proponer un paso de baile. Se comparte un refrigerio. Se entrega un dibujo para colorear relacionado con la historia. Se canta la canción de despedida.

- **Eje temático 7.** Arrullo. Cuidado del otro. Para esta clase se necesita plastilina. Se canta la canción de saludo. Se aprende la coreografía por medio de un video de YouTube, donde se explica paso a paso. Después, se elabora un pollito de plastilina, para interactuar con él, en la coreografía. Luego, se brinda un espacio para que los niños jueguen libremente con la plastilina. Finalmente, se canta la canción de despedida.

Indicadores de logro

Basada en las dimensiones del desarrollo humano propuestas por el Ministerio de Educación Nacional en los “Lineamientos curriculares de preescolar” (1998): corporal, cognitiva, comunicativa, socioafectiva, ética, estética y espiritual. Se proponen los siguientes indicadores de logro:

- Atención o escucha activa: Propone la escucha como experiencia cognitiva, que se puede medir con la imitación de lo escuchado en diferentes niveles de precisión o afinación, y con la capacidad para responder o reaccionar a partir de la comprensión del mensaje contenido en el estímulo sonoro.
- Memoria: Busca estimular la memoria por medio de la expresión oral y la expresión musical, mediante el aprendizaje de canciones.
- Espacialidad: Permite el desarrollo de la motricidad gruesa por medio del movimiento corporal por el espacio, y los gestos y las coreografías que acompañan las canciones.
- Expresión oral: Ayuda a la comunicación de pensamientos, ideas, emociones y sentimientos mediante el lenguaje hablado. Es importante que la profesora mantenga una vocalización clara durante la lectura de la historia, y demás intervenciones habladas durante las clases, ya que los estudiantes logran el aprendizaje de la expresión oral por medio de la imitación.
- Expresión musical: Estimula el desarrollo de la creatividad y la imaginación, así como también la motricidad, la atención y la cooperación, por medio de la interpretación vocal e instrumental.
- Cooperación: Fomenta el trabajo en equipo por medio de un ensamble musical.

Metodología

En este ítem se mostrará cómo se va a lograr el montaje de la propuesta de acuerdo con el objetivo general del proyecto, por medio de una ruta de trabajo.

- 1) El primer paso es proponer el contenido de cada clase o encuentro sincrónico, mediante una planeación, que contiene: objetivos, actividades, participantes, duración, recursos, indicadores de evaluación y observaciones, utilizando la composición, el juego y complementando con la utilización de herramientas TIC. Se retoman las estrategias que han resultado exitosas en la enseñanza musical preescolar tradicional, como la implementación de juegos, gestos que acompañan las canciones, la canción como elemento principal de la forma musical, y la ronda. Se añade el nuevo contenido musical, generado desde las prácticas musicales, como desafinación o afinación indeterminada, grabación, otras posibles formas de escritura musical, entre otros.
- 2) Componer siete canciones que corresponden al contenido principal de cada una de las clases. Las canciones describen diferentes momentos relacionados con las actividades que se desarrollan en un día de la vida cotidiana, como despertarse, bañarse, comer, entre otros.

Recursos

A continuación, se realiza una lista de las personas, y elementos didácticos para llevar a cabo esta propuesta.

- 1) Personas o equipo de trabajo: Profesora de música, profesora titular de grupo, estudiantes niños y niñas cuatro a seis años de preescolar de Medellín, padres de familia o acudientes de los estudiantes.
- 2) Elementos didácticos: Reproductor de audio, celular inteligente, dibujos para colorear, colores, pintucaritas, guitarra, guacaracas.

Nota a los elementos didácticos

Con respecto al uso del celular inteligente, es necesaria la presencia de padres de familia o acudientes de los estudiantes, para disponer y manejar esta herramienta.

6. Conclusiones

Se aprecia entonces que, desde el aspecto teórico, uno de los principales planteamientos es la investigación del suizo Jean Piaget sobre las etapas del desarrollo cognitivo, la cual permite a los docentes reflexionar acerca de cómo aprenden los niños de cuatro a seis años, y así plantear objetivos, modelos evaluativos, y estrategias didácticas, de acuerdo con la etapa en que se encuentran los niños, que es etapa preoperacional.

Según esta teoría, la etapa preoperacional, es previa a las operaciones concretas, como la suma en matemáticas y el lenguaje escrito, por lo que la intuición juega un papel muy importante, ya que es un medio de conocimiento, que permite a los niños recoger información del mundo que los rodea, mediante asociaciones libres.

Desde la observación de algunos niños parece comprobarse dicha teoría, lo cual permite el planteamiento de objetivos que sean realizables, que ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas de acuerdo con la etapa evolutiva, como atención, expresión oral, expresión musical, espacialidad, etc.; así como también plantear modelos evaluativos, y estrategias didácticas diversas.

En el aspecto normativo, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia propone una serie de “Lineamientos curriculares para preescolar” (1998), en los cuales se propone que la educación durante la etapa preescolar debe ayudar a las dimensiones de desarrollo humano: corporal, cognitiva, comunicativa, socioafectiva, ética, estética y espiritual. Esto se puede entender también como la complejidad del ser humano, el cual integra diversos asuntos dentro de sí, y da lugar a una abundancia de relaciones y posibilidades para generar una experiencia de aprendizaje significativo.

7. Bibliografía

- Bedoya, K. A. (2019). *Entornos relacionales: una instalación tecnológica para la resignificación del cuerpo, dirigida a personas con síndrome de Down*. [Tesis de Maestría no publicada, Instituto Tecnológico Metropolitano]
- Flix, C. T. (2008) *El oído musical*.
<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/11525/1/EL%20OIDO%20MUSICAL.pdf>
- González, J. A. (2014) *Música para TIC: implementación de estrategias tecnológicas en la educación musical y la pedagogía inclusiva, para básica primaria de la I. E. Jesús María el Rosal. Medellín, Antioquia*. [Tesis de maestría no publicada, Universidad de Santander].
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (1998). *Lineamientos curriculares de preescolar*. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf
- Pons, M. D. (2015) *Aportaciones de la estimulación musical en niños y niñas de 2 a 3 años, con la colaboración de los padres, al proceso de adquisición de las conductas sociales y actitudinales: estudio de caso*. [Tesis de doctorado. Universidad de Barcelona] (falta el nombre de la base de datos)
- Rovner, L. (directora). (2020). *Sister with transistors* [documental]. Anna Lena Films. Schafer, R. M. (1984). *El rinoceronte en el aula*. Ricordi.
- Schafer, R. M. (1986) *El compositor en el aula*. Ricordi.
- Willems, E. (2001). *El oído musical: la preparación auditiva del niño*. Ediciones Paidós.

8. Anexos

Partituras, y maquetas de las canciones en Google Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1sQqN8cw2cWZQTb81uuiMGnSw7pZvYEJ?usp=sharing>

Playlist de música en Youtube:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLHRxCAidCO6s4rAk0m9OmMO3waWVo8N0u>