

**Juego de rol, estrategia pedagógica musical en función de la atención en los  
adolescentes de grado séptimo del colegio san José de Usme.**

**Adriana Katherine Hernández Bohórquez**

**Asesor**

**Daniel Lozano Martínez**

**Facultad de bellas artes**

**Universidad Pedagógica Nacional**

**Licenciatura en música**

**Bogotá D.C. Colombia**

**2025**

## **Agradecimientos**

Al culminar este trabajo de grado, deseo agradecer sinceramente a quienes, de una u otra forma, hicieron posible la realización de este proyecto académico y personal.

Al colegio San José de Usme, I.E.D, su rector Fabio Ortiz y el docente Jhon Muñoz, quienes abrieron nuevamente las puertas de mi primera casa educativa y me permitieron realizar la presente investigación.

A mi maestro Daniel Lozano, quien estuvo siempre atento a mis progresos y dificultades no solo en el ámbito investigativo, su acompañamiento a nivel personal me permitió continuar, gracias a su apoyo.

Mi madre, María Adriana Bohórquez Medina, quien siempre ha estado ahí para mí, por su amor incondicional, su apoyo constante y por creer en mí incluso en los momentos en que yo dudaba, gracias a ella soy una mujer perseverante y decidida.

Gustavo Adolfo González Borja, a quién le agradezco inmensamente por no dejar morir en mí la imaginación que creemos perdida al ser adultos, gracias por acompañarme en los días difíciles, por celebrar cada pequeño avance conmigo y por recordarme siempre lo lejos que puedo llegar, gracias por hacerme reír siempre.

A mis grandes amigas, Jeimy Cusba y Pamela Segura, quienes me apoyaron durante toda la carrera, siendo mis cómplices y guías. Gracias por creer en mí, brindarme su amistad sin condiciones, las admiro y las quiero mucho.

## Tabla de contenido

1.	Planteamiento del problema .....	9
1.1.	Delimitación del problema.....	9
1.2.	Pregunta de investigación .....	11
1.3.	Estado de la cuestión.....	11
1.4.	Justificación .....	16
1.5.	Objetivo .....	19
1.5.1.	Objetivo general .....	19
1.5.2.	Objetivos específicos .....	19
2.	Marco teórico.....	20
2.1.	Atención.....	20
2.1.1.	La atención en los adolescentes.....	22
2.1.2.	La creatividad como capacidad, pensamiento y habilidad. ....	22
2.1.3.	Desarrollo socioafectivo y motivación.....	24
2.2.	Estrategia pedagógica .....	25
2.2.1.	John Dewey: Aprendizaje experiencial .....	26
2.2.2.	Maurice Martenot: Didáctica en el ritmo .....	28
2.2.3.	Edgar Willems: La música y el ser.....	29
2.2.4.	Jacques Dalcroze: la improvisación .....	30

2.2.5. Carl Orff: Enseñanza musical elemental .....	31
2.3. Juego de Rol.....	33
2.3.1. Calabozos y dragones – D&D .....	34
2.3.2. Duxland .....	35
3. Marco metodológico.....	37
3.1. Enfoque investigativo .....	37
3.2. Tipo de investigación - acción educativa.....	38
3.3. Muestra y población.....	41
3.4. Instrumentos de indagación .....	42
3.5. Ruta metodológica .....	42
4. Desarrollo metodológico .....	46
4.1. Etapa 1: Observación diagnóstica.....	46
4.2. Etapa 2: Desarrollo de la campaña.....	50
4.2.1. Introducción al rol .....	50
4.2.2. Desarrollo de la campaña .....	64
4.2.3. Batalla final.....	97
5. Análisis .....	108
5.1. Análisis Cuantitativo .....	108
5.2. Análisis cualitativo .....	113
6. Conclusiones.....	118

7. Bibliografía.....	121
8. ANEXOS .....	126

## Tabla de ilustraciones

Ilustración 1 Células rítmicas metodología Martenot.....	29
Ilustración 2 Organización de los talleres de música inmersos en el juego de rol .....	44
Ilustración 3 Set dados juegos de rol.....	57
Ilustración 4 Hojas de personaje creadas en la sesión 2.....	62
Ilustración 5 Hojas de personaje al finalizar la investigación .....	62
Ilustración 6 Ritmo planteado para la investigación - Tambores de los enanos.....	68
Ilustración 7 Fotografía recreada para la sesión Tambores de los enanos.....	70
Ilustración 8 Melodía interpretada por el flautista durante la narración .....	75
Ilustración 9 Fotografía recreada para la sesión El flautista Salvador .....	79
Ilustración 10 Fotografía recreada para la sesión Las cuerdas perdidas.....	86
Ilustración 11 Fotografía recreada para la sesión Historias de taberna .....	94
Ilustración 12 Letra de la canción creada por los estudiantes .....	95
Ilustración 13 Fotografía recreada para la sesión La magia de la música .....	101
Ilustración 14 fotografía recreada para la sesión La batalla final.....	106

## **Tabla de gráficas**

Gráfica 1 Gráfica resultados test de likert - Atención .....	109
Gráfica 2 resultados test de likert – Concentración .....	110
Gráfica 3 resultados test de likert – Motivación.....	111
Gráfica 4 Resultado de la valoración de las sesiones .....	112

## **Introducción**

El uso de elementos tecnológicos, además de la época de la inmediatez en la que todo debe ser resumido en pocos segundos para mantener el interés del espectador, puede generar dificultades atencionales en las nuevas generaciones. Por esta razón la investigadora decide buscar una manera de relacionar la actividad musical con un juego que permita a los adolescentes mantenerse activos, atentos y creativos. En la búsqueda de la herramienta que permita cumplir con estos requerimientos, participa en juegos de rol high fantasy como Calabozos y dragones, un juego en el que la narración estimula la atención, creatividad, trabajo en equipo, constancia para mantener la continuidad de la historia e interpretación de un personaje con características específicas. El juego tiene varias particularidades que se pueden relacionar directamente con la música, por esta razón se vinculan las dos actividades en la presente investigación.

Juego de rol, estrategia pedagógica musical en función de la atención en los adolescentes de grado séptimo del colegio San José de Usme, consta de cinco capítulos, en los cuales se tratan términos como la atención y su funcionalidad en la adolescencia, vinculado a otros aspectos como la creatividad, desarrollo socioafectivo y motivación, además, se aplican metodologías propias de la estrategia pedagógica, apoyándose en las teorías de John Dewey, Maurice Martenot, Edgar Willems, Jaques Dalcroze y Carl Orff. También se abarca el tema juego de rol como D&D y Duxland.

## **1. Planteamiento del problema**

### **1.1. Delimitación del problema**

En enero del año 2023 la revista científica JAMA pediatrics, especializada en salud, declara la existencia de una hipersensibilidad a las respuestas sociales por parte de los niños y adolescentes que crecen en un entorno rodeado de redes sociales y tecnología, la social media genera un flujo constante de estímulos sociales en los adolescentes durante un periodo importante para el desarrollo, el cerebro es susceptible a las recompensas o penitencias sociales. La constante aprobación o desaprobación de los adolescentes en las redes sociales puede alterar el desarrollo neurológico, debido a la alteración de la forma en la que el cerebro adolescente responde a su entorno. Con lo anterior, podemos evidenciar que estamos siendo bombardeados por una serie de estímulos visuales y auditivos que necesitan ser filtrados de entre tantos (Londoño, 2009, p. 92). Especialmente, en el contexto juvenil, siendo más específicos al referirnos a los preadolescentes y adolescentes, quienes toman de forma habitual esta saturación y no se advierte sobre la afectación directa que estos estímulos tienen sobre la atención del estudiante. Algunas investigaciones demostraron que los alumnos inquietos, con dificultad para permanecer sentados en el aula, distraídos, con altos niveles de impulsividad y con peores puntuaciones en las pruebas de atención, obtenían resultados escolares más bajos (Boujon & Quaireau, 1999; Bresleau et al., 2009 como se citó en Resset 2021 p.7).

La atención es un proceso cognitivo superior, se ha demostrado mediante estudios que en la adolescencia las habilidades cognoscitivas crecen y evolucionan siendo más robustas y eficientes durante este período (Gómez, Ostrovsky y Prospero, 2003, pp. 561 - 567). De igual forma, para la enseñanza musical este proceso cognitivo, se vincula a otros

aspectos determinantes para definir una buena atención, como la concentración, la motivación y consecuentemente, la creatividad (Sánchez – Cabaco en Alonso 2015, p. 474).

En el libro cerebro adolescente, Crone (2019) dice:

Además del desarrollo de las habilidades cognitivas, la adolescencia se vincula con cambios en las funciones sociales y afectivas. Los adolescentes desarrollan una perspectiva distinta de la sociedad. Además, cambia el modo en el que se ven a sí mismos y a los demás. (p. 15).

El entorno en el que se encuentran los adolescentes es importante dado que puede permitir el desarrollo de prácticas sociales, desarrollo cognitivo y afectivas significativas en sus vidas, como lo menciona Loevinger, los adolescentes atraviesan diferentes fases del desarrollo social y emocional para cumplir con la tarea de convertirse en adultos independientes con fines sociales maduros. (Loevinger,1998; Westenberg et al., 2004. Mencionado en Crone, 2019).

En el ámbito escolar, es notorio que los adolescentes muestran algunas dificultades para prestar atención y relacionarse en el aula de clase de música, para Recasens, Forero, Bonet, & Ral, (2009, p.220) la asimilación, comprensión, y generalización de conceptos académicos dependen de otros aspectos que no están vinculados directamente con el rendimiento académico, hay otros aspectos involucrados como diferencias entre las personas, motivación, valores y actitudes que aunque pueden ser enseñadas en gran medida también dependen de las diferencias de personalidad.

Considerando lo anterior, el desarrollo del adolescente se ve afectado por el contexto digital impregnado de estímulos sociales, lo cual genera impactos directos sobre la atención del adolescente ya que es un proceso cognitivo. Esta afectación se hace notoria en los

ámbitos escolares como el aula de música, actividad que requiere atención, concentración, motivación y creatividad. Al considerar que los adolescentes están en el paso de transformaciones neurológicas y sociales significativas, es necesario investigar cómo se puede interferir de manera asertiva en su capacidad atencional dentro del entorno escolar. De esta manera se llega al siguiente apartado, la pregunta de investigación.

## **1.2. Pregunta de investigación**

¿De qué manera atender las dificultades y problemas de atención de los adolescentes de grado séptimo del colegio San José de Usme en la clase de música a través del juego de rol?

## **1.3. Estado de la cuestión**

En la búsqueda del uso del juego de rol como herramienta lúdico - pedagógica en el aula y estrategias pedagógicas se encontraron dos trabajos para la adquisición del título de Magister en la ciudad de Bogotá; aparte, se publicó un trabajo de grado para la obtención del título en licenciado en música de la universidad pedagógica nacional.

### **1.3.1. Antecedente 1: Uso de un Juego de Rol como herramienta de motivación en la enseñanza de la química.**

Nohora Marlen Arias Vargas realizó un trabajo de grado para la obtención del título de magister en enseñanza de las ciencias exactas y naturales de la universidad Nacional de Colombia en el año 2012, implementada con estudiantes de la tecnología en gestión de procesos industriales en la Universidad ECCI de la ciudad de Bogotá.

Arias (2012) traza como objetivo general “el diseño de una estrategia didáctica basada en un juego de rol grupal para resolver una situación problema relacionada con la operación

de destilación <sup>1</sup>en una clase de química orgánica” (p. 3). Para el cumplimiento de este objetivo, ella plantea hacer una revisión de los aspectos relevantes de metodologías didácticas de juegos de rol, el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje colaborativo; agregando una revisión de los componentes de la destilación. Igualmente plantea un problema en el aula para que sea resuelto por medio de metodologías de interés. Por último, analiza el cambio en la motivación del grupo al aplicar la estrategia que se diseñó.

Arias, toma como punto de partida una situación real planteada desde la vista de un juego de rol, que permitió el desarrollo de competencias propias de un perfil profesional y ocupacional de un tecnólogo en gestión de procesos industriales, involucrando elementos de aprendizaje, basado en problemas y aprendizaje colaborativo. Como una conclusión inicial la autora indica que la herramienta elevó de forma gratificante el grado de motivación, participación y aprendizaje disciplinar ya que la población participante en la investigación se involucró de forma activa mejorando la relación con el docente y la temática.

Las implicaciones que tiene el juego de rol, que plantea Arias para la resolver los inconvenientes relacionados con la destilación en la clase de química orgánica, hizo que los estudiantes manifestaran una motivación y mejoraran la participación en clase. Por esta razón, es pertinente tomar herramientas y reflexiones que realiza Arias en su investigación, para enriquecer el presente trabajo de grado, el trabajo como investigadora y agente directora del juego de rol en el aula de música en el grado séptimo del colegio San José de Usme, I.E.D.

---

<sup>1</sup> El objeto de la destilación es separar, mediante la vaporización, una mezcla de sustancias volátiles miscibles, en sus componentes individuales, o bien en grupos de componentes (McCabe & Smith, 1981. Mencionado en Arias 2012).

### **1.3.2. Antecedente 2: Estrategias pedagógicas para la motivación hacia la clase de música en adolescentes.**

En el año 2018 Humberto Mauricio Fisco Quevedo, estudiante de la universidad Pedagógica Nacional, realizó el trabajo de grado para obtener el título profesional como licenciado en música. Esta investigación fue de tipo mixto. Por medio de una interacción directa docente – estudiante, se evaluaban los intereses motivacionales de los estudiantes frente al aula de música. La recolección de la información se realizó con 25 estudiantes del curso 803 del Instituto Pedagógico Nacional.

Fisco (2018) planteó como objetivo general “Identificar las estrategias pedagógicas que puedan mejorar la motivación por la clase de música en los estudiantes del grado 803 del Instituto Pedagógico Nacional.” (p. 16). Entonces, los objetivos específicos fueron encaminados a:

“Identificar los aspectos motivacionales en la conducta de los estudiantes en relación al aprendizaje significativo. Mejorar la motivación intrínseca hacia la clase de música desde la teoría motivacional de logro en conexión con las necesidades de los estudiantes. Incentivar el aprendizaje musical de los estudiantes mediante estrategias pedagógicas por medio de materiales potencialmente significativos”. (Fisco, 2018, p.16).

La investigación expone elementos que representan las conductas motivacionales de los estudiantes del grado 803 del Instituto Pedagógico Nacional y su relación con el aprendizaje musical aplicándolo a un montaje grupal. Se buscó el vínculo entre la motivación, los gustos de los estudiantes, el desarrollo cognitivo y sus necesidades de aprendizaje en el área.

La motivación en el aula de clase y las implicaciones que esta tiene directamente con la música, especialmente en los adolescentes, son aspectos que contribuyen al presente trabajo de grado. El juego de rol en su aplicación lleva de forma intrínseca la motivación, ya que es un elemento que permite efectuar una buena interacción y, por ende, efectuar un juego exitoso.

### **1.3.3. Antecedente 3: El juego de rol como estrategia para el desarrollo de la lectura literaria en ciclo cuatro.**

Un antecedente para realizar la presente investigación es el trabajo de grado para la obtención del título de magíster en pedagogía de la lengua materna, realizado por Leydi Alejandra Ramos Arenas de la universidad distrital Francisco José de Caldas de la ciudad de Bogotá, en el año 2020, este trabajo fue realizado con estudiantes de los grados octavo y noveno del colegio Agustín Fernández I.E.D.

Esta investigación, de tipo cualitativo, toma un paradigma interpretativo en el que se desarrolla un proyecto de aula con estudiantes de ciclo cuatro, fue una investigación realizada durante dos años.

La aplicación de este trabajo se realizó teniendo en cuenta que el objetivo general está enfocado en “favorecer la lectura literaria desde el juego de rol como estrategia para el desarrollo de la experiencia estética en los estudiantes del ciclo cuatro del colegio Agustín Fernández I.E.D” (Arenas, 2020, p.33).

Tomando como objetivos específicos un diseño para una intervención pedagógica que permitiera favorecer el desarrollo de la lectura literaria a partir del juego de rol. Incluye también la realización conjunta con los estudiantes de un proyecto de aula para promover la lectura con el desarrollo de un juego de rol. Por último, la identificación de los géneros

literarios que sustentarán el desarrollo de la experiencia estética en el aula de clase (Arenas, 2020, p.33).

El diseño de las actividades tenía como finalidad fomentar la lectura literaria y crear espacios de diálogo y discusión para permitir que los estudiantes pudieran expresar sus ideas además de la experiencia como lectores y jugadores autónomos encaminados a la construcción colectiva de su conocimiento como lo menciona la autora de la investigación.

Arenas, enfoca las conclusiones de su trabajo hacia el reconocimiento de los avances que mostraron los estudiantes en cuanto a la forma de percibir la literatura y las acciones pedagógicas desarrolladas en clase, al igual que el cambio que presentó la práctica pedagógica, la comprensión desde el punto de vista docente como mediadora de conocimiento y lectora involucrada en la experiencia.

La aplicación de esta investigación fue efectuada con estudiantes de octavo y noveno grado de un colegio distrital, cursos muy cercanos al curso en el que se realizará la presente investigación, aunque la investigación de Arenas está enfocada en promover la lectura por medio del juego de rol, presenta aportes importantes debido a que esta investigación se desarrolla en el marco de la investigación – acción. Arenas emplea un juego de rol en vivo, en el cual los estudiantes deben crear un personaje basado en cuentos de ciencia ficción y se debe dar sentido al personaje por interés propio del estudiante, así mismo, presenta contextos similares poblaciones en relación con la presente investigación. De igual forma la búsqueda en mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes y la docente, es un punto que se debe aplicar en la investigación: el juego de rol como estrategia pedagógica en el mejoramiento de la atención en los estudiantes del grado séptimo del colegio San José de Usme, I.E.D.

#### **1.4. Justificación**

El aprendizaje por medio del juego es una actividad propia de la naturaleza, quien juega aprende, porque es un acto significativo, promueve el interés y la motivación (García, 2009). Adicionalmente y en relación directa con la atención, su estructura psicológica está directamente relacionada con los aspectos motivacionales (Londoño, 2009, p. 92) que, a su vez, están involucrados con el juego de rol y la música, dado que, en este tipo de juego junto con el arte musical buscan una interacción con el entorno brindando un aporte significativo, para la persona que participa en estas actividades.

Los juegos se pueden presentar de manera libre o intencionada. En la forma libre no hay una intencionalidad propia del juego, simplemente se manifiesta una interacción social que no necesariamente presenta mayor trascendencia. Mientras tanto los juegos de roles son actividades en las que se pueden buscar fines pedagógicos mediante la lúdica contribuyendo a una experimentación significativa, promoviendo un aprendizaje por medio de escenarios simulados, situaciones cómodas que permiten al jugador - estudiante desenvolverse y apropiarse un conocimiento en un contexto determinado (Ascencio, 2022, p. 69).

Algo a resaltar, es que el juego de rol es una actividad en la cual hay unas reglas planteadas, pero no manifiesta una reclusión en la creatividad, ya que las decisiones son tomadas propiamente por el jugador – estudiante, estas decisiones moldean y contribuyen por medio de sus acciones la trama del juego; así mismo, todos los elementos presentes en el juego tienen un valor, ninguno es menospreciado, todo es válido, el docente es quien guía el proceso y da un bosquejo del juego. Quien participa en el juego de rol puede adentrarse y comprender a través de experiencias de aprendizaje competencias ciudadanas y, además, entienden la importancia de ponerse en el lugar de otras personas al asumir su papel (Ossa Parra, 2004, p. 54), aspectos de aprendizaje socioafectivo (empatía, civismo) inherentes a

la etapa de madurez en la que se sitúa la población objetivo de esta investigación.

Ahora bien, la música en sí misma es un agente educador puesto que actúa directamente sobre la inteligencia, la voluntad y la sensibilidad (Ward, 1964, como se citó en Dorado, 2018). Un estudiante que puede acercarse a experiencias musicales tiene mayor facilidad en procesos cognitivos, expresivos, motrices, a partir del desarrollo de la creatividad (Costa-Giomi, 2015; Silvia, Thomas, Nusbaum, Beaty, & Hodges, 2016).

Igualmente, la maestra Gloria Valencia, pedagoga musical, ganadora del premio ‘Trayectorias: reconocimiento a los aportes y el legado de personas mayores de 70 años en los campos de las culturas, las artes y los saberes’ entregado por el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes en el año 2024. También expone cómo los niños que incorporan la música en sus vidas logran convertirla en un elemento importante para el desarrollo de su personalidad, realizar actividades grupales les permite integrarse en un núcleo social, abriendo nuevas formas de comunicación y creatividad. De igual forma, la relación con la educación musical contribuye a la formación integral del individuo, brindándole un desarrollo equilibrado en las capacidades del ser humano y potencia la creación en los aspectos perceptivo, motriz, afectivo e intelectual (1996, p.5).

Según las indagaciones realizadas, La exploración del juego de rol en la música no registra mayores desarrollos de forma activa en los adolescentes y en menor evidencia con respecto a la atención de los estudiantes, por lo que implementar una nueva herramienta, enfocada en la atención de los estudiantes como el juego de rol en el aula de música, abre paso a una conexión, en la cual los estudiantes se pueden llegar a sentir más cómodos con el entorno y así suscitar una mejor interacción entre ellos, además de poder atender directamente los estímulos que mantengan una buena atención y concentración, promoviendo así la creatividad.

Vygotsky plantea que el juego nace como la necesidad de interactuar con el otro, siendo, por lo tanto, una actividad netamente social que abre paso a la comprensión de roles que son complementados con los propios (Vigotsky en Castrillón, 2017, p.89). Además, el juego de rol, permite vincularnos directamente con la concentración, la creatividad, la creación de habilidades sociales, emocionales y mentales directamente conectadas con una buena atención.

Es importante tener en cuenta que una de las formas más eficientes para adquirir y comprender el conocimiento es por medio del juego, ya que hace parte de la inteligencia y pertenece a la etapa evolutiva del individuo, como lo plantea Piaget (en Castrillón, 2017, p. 90). A medida que el ser humano crece, desarrolla distintas formas de asimilar el mundo y adoptar actitudes frente a él. En el caso de los adolescentes, su percepción única de la realidad da lugar a actitudes particulares que influyen en su interacción con el entorno. En este contexto, el juego de rol se presenta como una herramienta que fomenta la improvisación y la creatividad, permitiendo que los jóvenes propongan nuevas ideas que son aceptadas y validadas dentro del juego. Este espacio de interacción promueve la participación activa del estudiante, donde sus aportaciones enriquecen la dinámica y, a su vez, facilitan su apropiación del proceso. A través de este enfoque, se favorece tanto el desarrollo personal como académico de los adolescentes, especialmente en el ámbito educativo musical.

Este trabajo de grado ofrece una propuesta innovadora para los docentes, proporcionándoles herramientas didácticas adicionales que además de mejorar la atención y el aprendizaje de los estudiantes, enriquecen su experiencia educativa, tanto a nivel personal como profesional.

## **1.5. Objetivo**

### **1.5.1. Objetivo general**

Implementar el juego de rol como estrategia pedagógica musical que favorezca mayores niveles de atención en los adolescentes de grado séptimo del colegio San José de Usme.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

1. Establecer las bases teórico prácticas del juego de rol en los procesos de formación musical.
2. Realizar una valoración sobre la atención de los estudiantes por medio de un test pre y post.
3. Desarrollar una serie de encuentros formativos musicales a través de talleres de juego de rol orientados a fortalecer, la atención, concentración y motivación de los adolescentes.
4. Determinar las implicaciones educativas de emplear el juego de rol como estrategia pedagógica musical para mejorar la atención en los adolescentes.

## **2. Marco teórico**

En este apartado se evidencia la teoría fundante para efectuar de manera concreta y firme la implementación de la estrategia pedagógica musical basada en el juego de rol para centrar la atención de los adolescentes.

Esta teoría se basa en tres grandes secciones nombradas como: la atención, estrategia pedagógica y juego de rol. A partir de estas secciones se desglosan conceptos, sub temas, así como teorías y sus autores, aspectos relacionados que contribuyen a la aplicación de la investigación.

### **2.1. Atención**

La atención es un proceso cognitivo, que permite enfocarnos en los estímulos más relevantes que mantienen activo nuestro cerebro, proceso cognitivo que está activo constantemente en nuestra vida (Bitbrain, 2018). Existen otras características de la atención y por ende diferentes aspectos que pueden afectar este proceso, de igual forma, en ocasiones se plantean actividades que favorecen su mejoramiento.

La atención, es para León (2008) “un elemento esencial en el procesamiento de la manipulación de información que influye sobre la selección de datos y establece prioridad en el procesamiento” (p.3). Qué decir de la habilidad de atender, la que se conoce como un aspecto psicológico básico e indispensable para el procesamiento de información al realizar cualquier actividad (Londoño, 2009, p. 92). Para ambos autores el término de atención hace referencia a la gestión de información, consecuentemente, está relacionada con la respuesta a estímulos, debido a que se involucra una respuesta sensorial, sin embargo, es la atención, la que permite que estos estímulos sean filtrados, valorando los más importantes para realizar la actividad que decida el sujeto. Además, la atención se ve influenciada por el conocimiento

previo y a su vez, influyen aspectos motivacionales que pueden modificar la estructura psicológica del proceso cognitivo (Londoño, 2009, p. 91).

Zuluaga (2002, p.127-128) como terapeuta ocupacional de la universidad del Rosario de Colombia hace un aporte significativo a la función de la atención, ya que plantea la atención desde diferentes procesos. Siendo la primera clasificación nombrada: la atención como proceso emocional, el cual está relacionado con aspectos como la tolerancia a la frustración, que permite mantenerse en una tarea prolongada para llegar a un objetivo propuesto anteriormente, y requiere de la voluntad, autocontrol, automotivación y capacidad de flexibilidad del sujeto.

El segundo punto es nombrado: la atención como proceso cognitivo, está directamente relacionado con el desarrollo de lenguaje, memoria, madurez en funciones ejecutivas, estilo de aprendizaje y el ámbito perceptual. Estas funciones son indispensables para la organización, planeación y la capacidad de secuenciación del sujeto. Por último, Zuluaga nos plantea, la atención como proceso sensorio motor. Enfocado en la evaluación de la integración sensorial (el cual es un desarrollo que se da desde los primeros años de la persona) para determinar su nivel de inmadurez que influye directamente en la atención.

Otro punto de vista significativo para profundizar sobre el proceso de la atención es conocerla desde la neuropsicología, donde se plantea este proceso de forma multimodal que involucra el cerebro y las estructuras del sistema nervioso (Echevarría, 2013, p.16). Portellano (2005, p.144) articula la atención en tres niveles de complejidad: los cuales son estado de alerta, atención sostenida y atención selectiva.

El estado de alerta es el más elemental y primario de los procesos atencionales, se divide en atención tónica, la cual mantiene un nivel estable para la activación del sistema

nervioso para mantener la atención activa en la realización de una tarea. La otra división es la atención fásica, que es la respuesta rápida a un estímulo sorpresivo e inesperado.

### **2.1.1. La atención en los adolescentes**

Las medidas de atención en los estudiantes se han tomado como un predictor sobre el éxito escolar (León, 2008, p. 18). Sin embargo, como lo mencionamos anteriormente, la atención está determinada por factores como, los conocimientos previos y aspectos motivacionales que permiten la gestión de la información.

La adolescencia es la transición entre la infancia y la edad adulta (Crone, 2019). Es una etapa en la que se manifiesta un desarrollo fisiológico, por ende, se muestran avances en el ámbito cognitivo y las funciones socio - afectivas. Los cambios cognitivos en los adolescentes

“se asocian principalmente con la incorporación relativamente tardía de corteza prefrontal o por la maduración de otras regiones neocorticales, que facilita la integración funcional con la corteza prefrontal” (Gómez, Ostrovsky y Prospero, 2003, p. 562).

Para estos autores la atención está directamente relacionada con la corteza prefrontal, la cual se puede desarrollar estructuralmente hasta la adultez, y el cíngulo anterior, debido a que intervienen en el control y dirección de la atención.

### **2.1.2. La creatividad como capacidad, pensamiento y habilidad.**

La creatividad es un concepto relativamente reciente, a pesar de ser una habilidad propia de la naturaleza del ser humano. Las primeras definiciones se manifiestan sobre los años 40. Ha sido una definición transformada por diferentes campos correspondientes al área

de humanidades como profesionales en psicología, científicos, pedagogos, docentes y publicistas.

En la década de los cuarenta el psicólogo alemán Weithermer (1945) define la creatividad como un pensamiento productivo enfocado en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión estructural, no fragmentada.

Los años cincuenta, se manifestaron con opiniones relacionadas por parte de personas que se dedicaron al estudio de la creatividad como Guilford, quien ha sido nombrado como el padre de los estudios relacionados con la creatividad y comparte su opinión con personalidades de diferentes campos profesionales, pero con estudios enfocados a la creatividad como Osborn, publicista teórico de la creatividad, quien es conocido por su aporte con la herramienta de lluvia de ideas. Barron, docente de psicología quien delimita la personalidad creadora. Estos expertos en el tema manifiestan que la creatividad es una aptitud ligada directamente al pensamiento que aportan algo nuevo y original. Thurstone, Flanagan y Rogers también se unen a esta hipótesis de lo novedoso, incluyendo el término ideas que surgen al descubrir una problemática o deficiencia y buscan dar solución a la misma (Esquivas, 2004 p. 4 – 7).

Actualmente se piensa en la posibilidad de educar la creatividad, además de ser un producto que no es propio del entorno educativo ya que está relacionado con todos los ámbitos que rodean al individuo. Para Rogers el sistema educativo ha querido innovar al aceptar el hecho de adoptar la creatividad para entender cómo se desarrolla y obtener conclusiones sobre este tema, se apropia el factor creativo debido a la necesidad actual de la creación de ideas (Pérez, 2017, p. 13).

### **2.1.3. Desarrollo socioafectivo y motivación**

Entre el año 2012 y 2016, en el gobierno de Bogotá humana, liderado por el alcalde Gustavo Petro, la secretaría de educación pública la cartilla Desarrollo Socioafectivo: Educar en y para el afecto, Reorganización Curricular por Ciclos. Esta cartilla define que:

La socioafectividad debe ser entendida como el proceso mediante el cual los niños, niñas, jóvenes y adultos adquieren el conocimiento, las actitudes y las habilidades necesarias para reconocer y controlar sus propias emociones, así como para demostrar afecto y preocupación por los demás, con el fin de establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y manejar situaciones difíciles. (p. 24). El ámbito educativo es el espacio en el que los niños, niñas, jóvenes y adultos viven experiencias en las que pueden demostrar este afecto y preocupación que permite establecer las relaciones personales, de igual forma es el lugar donde estas experiencias pueden llevar a una desmotivación tan severa que conduzca al abandono de sus procesos académicos (Musitu, Jiménez, & Murgui, en Supervia & Salavera, 2018, p. 96) y el desarrollo socioafectivo se vincula con la motivación.

Järvenoja (2010) expone que el proceso activo en el que una persona mantiene una actividad, y no implica un cumplimiento o conocimiento específico, se le llama motivación. De igual forma Alemany, Campoy, Ortiz & Benzaquén manifiestan una idea complementaria a la de Järvenoja ya que explican la motivación como la existencia de un inicio, dirección y perseverancia de una conducta en dirección de un objetivo que es inherente al proceso de aprendizaje (Supervia & Salavera, 2018, p.96)

## **2.2. Estrategia pedagógica**

El término 'pedagogía' está relacionado, generalmente, con otros conceptos asociados al ámbito educativo. Lucio (1989) en el artículo de la Universidad La Salle llamado Educación y Pedagogía, Enseñanza y Didáctica: diferencias y relaciones, afirma que la pedagogía es la reflexión sobre la educación, es exactamente el saber cómo, por qué y la dirección de dicha educación, es el saber pedagógico como un saber científico (p.36).

Desde el inicio la pedagogía surge en el intento de pensar cómo enseñar y educar a los niños fuera de la religión y de la iglesia católica, siendo esto un objetivo racional. En esa búsqueda se consideró que la pedagogía debía estar vinculada a las ciencias naturales y las ciencias del hombre. En el siglo XIX estos fundamentos entran crisis, debido a la introducción en la metodología y los nuevos vínculos de la pedagogía con otras ciencias y por ende con otras prácticas. De igual forma la pedagogía se mantiene vinculada a la búsqueda de la verdad y la vida humana siendo ahora un modelo natural de las ciencias sociales. (Quiceno,1997, pp. 142 – 143)

Quiceno reafirma la idea de Lucio, cuando establece la pedagogía como un proceso amplio e integral que orienta la labor del educador, apoyándose en la psicología y en la sociología evolutiva, ya que es una ciencia que se ocupa de la educación, siendo la educación un proceso netamente social, en el que se busca el crecimiento de sus miembros.

En la entrevista realizada por la docente Nylza Offir García Vera a Rafael Ávila, él indica que la pedagogía para el Grupo Federici, es una serie de disciplinas que se proponen la reconstrucción del saber pre-teórico, donde el maestro, es quien dispone de una competencia pedagógica, que determina su actuación como educador siendo la tarea de la pedagogía convertir un saber cómo, en un saber qué.

### **2.2.1. John Dewey: Aprendizaje experiencial**

Las circunstancias y condiciones de la vida de una criatura cuando entran en interacción con ella misma crean la experiencia (Dewey, 1934, p.41). Sin embargo, entienden sucesos que son experimentados, pero no se articulan con la experiencia. Cuando lo experimentado llega a su cumplimiento, se diferencia y trasciende a una integración dentro de la corriente general de la experiencia ya que se dio de forma satisfactoria, se resuelve un problema. Si se crea una propia cualidad y autosuficiencia, en ese momento es una verdadera experiencia. La cualidad determinada que engloba la experiencia entera no es emocional ni práctica, ni intelectual, se debe hacer uso de los adjetivos de interpretación para encontrar la dominancia de la experiencia. (Dewey, 1934, p.43)

Para Dewey la experiencia y el pensamiento no son opuestos ya que existe un complemento entre ellos. En su investigación como parte inicial toma la búsqueda de la situación problemática que permita llegar a una solución. Como segundo momento estaría la intelectualización del problema. La experimentación y diferentes hipótesis para la aplicación de la solución propuesta es el tercer momento de la investigación. El cuarto instante es la reelaboración intelectual de la hipótesis original. El quinto es la verificación que pueden presentarse en diferentes recorridos ulteriores.

Según Dewey...El ser humano aprende en la interacción con su ambiente a partir de su capacidad de adaptación funcional, a través del ensayo y error. Ello le permite progresar en la lucha por adaptarse y dominar el ambiente en el que vive. Se aprende por experiencia, mediante la educación por acción. La educación escolar debe por tanto favorecer el diseño de experiencias reales para los estudiantes que supongan a su vez la resolución de problemas prácticos. (Ruiz, 2013, p. 103 – 124).

Aprender por experiencia es un proceso estable-inestable, es un punto de partida y a su vez es un punto de llegada, es una relación directa entre el hacer y sus consecuencias, abriendo paso a la retroalimentación y dando sentido a la experiencia anterior como a la nueva, siendo así una relación que transforma constantemente. Dewey nombra esto como una experiencia reflexiva. (Cadrecha, 1990 p. 71 – 75).

Cadrecha (1990, p. 76) menciona unos puntos específicos dados por Dewey como rasgos de la experiencia reflexiva:

1. Perplejidad, confusión, duda, debido al hecho de que estamos envueltos en una situación incompleta cuyo carácter pleno no está todavía determinado;
2. Una anticipación por conjetura, una tentativa de interpretación de los elementos dados, atribuyéndose una tendencia a producir ciertas consecuencias;
3. Una revisión cuidadosa (examen, inspección, exploración, análisis) de toda consideración asequible que definirá y aclara el problema que tiene entre manos;
4. Una elaboración consiguiente de la hipótesis presentada para hacerla más precisa y más consistente, porque comprende un campo más amplio de hechos;
5. Apoyándose en la hipótesis proyectada como un plan de acción que se aplica al estado actual de cosas; haciendo algo directamente para producir el resultado anticipado, y comprobando así la hipótesis.

La característica de la obra de Dewey fue el contacto muy cercano de la educación con la experiencia personal, supuso una adaptación del método científico al proceso de aprendizaje, por medio del método problema y, por consiguiente, el método de enseñanza más adecuado es la resolución de problemas (Ruiz, 2013, p.107).

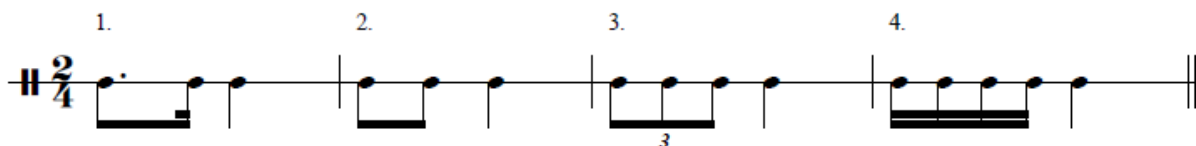
### **2.2.2. Maurice Martenot: Didáctica en el ritmo**

Ingeniero, violonchelista, compositor y profesor de música, nacido en Francia. Su método de enseñanza se basa en la psicopedagogía usando técnicas como la imitación, ecos y memorización de fórmulas rítmicas (Cuevas 2015, p. 40).

Para este pedagogo la música es el elemento liberador de la expresión y esparcimiento en el alma del niño. La educación musical se da desde la etapa sensorial hasta el conocimiento teórico musical con tres objetivos: imitar – reconocer – encontrar. La imitación prepara diferentes procesos de expresión y espontaneidad. El propósito de la escuela activa en la formación musical comienza cuando el niño adquiere el conocimiento musical desde la interacción libre de los sentidos.

La propuesta de Martenot se enfoca en los procesos que se interrelacionan entre sí, el ritmo y el canto libre por imitación. La audición, canto consciente, lectura rítmica y melódica, improvisación, relajación y teoría aplicada, son los pilares de la educación musical por parte de Martenot. Es importante mantener un gesto manual relativo para la expresión de la altura del sonido, intervalos y línea melódica, en el proceso de formación es indispensable la visualización de la lecto - escritura. Su planteamiento manifiesta un rechazo al análisis y estimula la representación mental para poder desarrollar una lectura. La relajación es un momento indispensable para facilitar el ejercicio musical.

# Células Rítmicas Martenot



*Ilustración 1 Células rítmicas metodología Martenot*

En el campo de la enseñanza rítmica se prioriza el aspecto sensorial, el ritmo se debe sentir, crear un estado rítmico en el aula de clase por medio de ritmos alegres y dinámicos que garantizan el desarrollo del sentido rítmico del niño a condición que la métrica solo intervenga en un momento futuro. El ejercicio por imitación espontánea tiene un valor educativo significativo. La reproducción mental de las células musicales en momentos previos a la ejecución permite la exactitud del patrón.

## **2.2.3. Edgar Willems: La música y el ser**

El planteamiento musical de este pedagogo del siglo XX se enfoca en la relación de la música con la humanidad desde un aspecto espiritual. La pedagoga musical Gloria Valencia cita al mismo Willems refiriéndose como una persona que “Considera el mundo inorgánico como lo más material para ir a lo más espiritual en el hombre, en el plano supramental. En la música, toma la vibración sonora como el elemento más material, y el Arte como el polo espiritual” (p. 9 2015).

Willems crea una relación directa en la que los elementos fundamentales de la música se relacionan con el hombre, en primera instancia, le asigna al ritmo una relación con la sensorialidad, como segundo elemento musical, enfoca la melodía en el ámbito afectivo, y

por último la armonía es encasillada en el aspecto mental ya que es la base sonora de la música. De igual forma los tres elementos se mantienen relacionados entre sí. (Valencia, 2015).

El desarrollo auditivo debe darse desde un proceso creativo dado por la improvisación, la imitación es el punto de partida para llegar a este punto de creación. El trabajo instrumental permite el “desarrollo del dinamismo, la sensorialidad, la sensibilidad, la inteligencia y la creatividad” (Willems en Valencia 2015, p.11). Hernández (2002, p. 35 – 36) corrobora el argumento de Valencia al exponer el planteamiento del pedagogo sueco en el que los planos musicales se deben dar desde la reproducción para llegar a la invención, improvisación y finalmente a la composición. Estos se deben dar desde la escucha y reproducción en un ambiente artístico apropiado que dé libertad al trabajo melódico ya que está relacionado directamente con la manifestación emocional.

#### **2.2.4. Jacques Dalcroze: la improvisación**

Músico y teórico austriaco dedicado a la educación musical y llamado como el creador de la rítmica, basando su planteamiento en el aprendizaje musical a partir de la experiencia de movimientos corporales, la improvisación y la creatividad. (Lago y González, p. 90). Él mismo denominó a su enfoque como *Euritmia*, se entiende como el movimiento en busca de belleza. Además del movimiento corporal incorpora dos componentes, enfocando el primero en el desarrollo del oído musical (solfeo) y el segundo como la estimulación de la expresión original (improvisación).

“Improvisar es expresar sobre el terreno los pensamientos, tan rápidamente como se presentan y se desarrollan en nuestra mente” (Dalcroze en Bachmann 1998). Aunque la

improvisación es una herramienta que se usa de manera recurrente en las aulas de música, para Dalcroze era de las más importantes, es un objetivo pedagógico ya que con la improvisación se puede llegar a grandes composiciones, es importante saber que para comenzar con las improvisaciones se deben usar elementos conocidos, sean sonidos, nombres de notas o algún otro elemento que esté impregnado en el estudiante (Lago y González, p. 93).

Un aporte significativo que da la improvisación dentro del aprendizaje musical es el desarrollo de la imaginación y la creatividad dadas en estudiantes de todas las edades. Del Bianco (2007) afirma que el uso de la improvisación permite fortalecer otras competencias como la atención, la concentración y la memoria. (p. 26).

#### **2.2.5. Carl Orff: Enseñanza musical elemental**

Ramírez, Guillén, & de Vicente (1998). Exponen como el método Orff se fundamenta en el manejo de la voz, el cuerpo y el uso de instrumentos, este pedagogo manifestó dos áreas musicales como fuerzas elementales, el ritmo y la melodía. El ritmo es el más básico de los elementos musicales, las fórmulas rítmicas más naturales dadas desde la infancia pueden evidenciarse, en los golpeteos contra el suelo, batir las palmas, aplaudir, acciones que pueden organizarse dentro de la enseñanza musical para posteriormente aplicarlas en la interpretación de instrumentos de percusión e incrementar el nivel de dificultad para el estudiante.

La melodía se inicia con la repetición rítmica de las palabras, luego es adaptada a los sonidos, empezando con el trabajo interválico, para posteriormente enseñar canciones que usan la escala pentatónica ya que las consideraba asumibles por los niños (p. 115 -116). Como

una parte final del proceso musical establecido por Orff incorpora el trabajo armónico con la aplicación de dominantes y subdominantes.

Para Carl Orff, “la música elemental no es solo música, siempre está ligada al movimiento, la danza y el lenguaje. Es una música hecha y vivida por uno mismo, donde no somos oyentes sino participantes” (Orff en Vega & Ratero, 2022, p. 253). La aplicación gradual de la práctica instrumental basada en actividades lúdicas como recitar rimas y percusión con objetos, el uso de instrumentos musicales ligados al movimiento corporal y acompañados de una base armónica apoyada en notas pedales u bajos fueron los aspectos fundamentales para la enseñanza – aprendizaje musical en la teoría del presente pedagogo.

Vega & Ratero (2022) mencionan una clasificación de ideas sobre los fundamentos de la enseñanza musical de Orff según Regner. Esta clasificación muestra 5 puntos importantes:

1. El alumno debe tocar un instrumento, cantar o bailar, se debe mostrar una participación activa frente a la música.
2. Los estudiantes sin formación musical son capaces de ejecutar piezas musicales sencillas por medio de un instrumental de fácil manejo.
3. La organización de compases y el fraseo son elementos musicales que pueden reconocerse con mayor facilidad al relacionarlos directamente con el lenguaje, la música y la danza.
4. El parámetro social es indispensable en la educación musical ya que la música es un elemento fundamental en la comunicación e interacción a nivel cultural.

5. La improvisación se introduce en la iniciación musical de manera guiada, dando paso a la creatividad por medio de elementos ya experimentados: habla, movimientos corporales, canto, manejo de instrumentos melódicos o de percusión.

Cada uno de los teóricos de la educación mostrados anteriormente presentan un trabajo extenso, dado que desarrollaron y aplicaron sus teorías de manera constante a lo largo de sus trayectorias profesionales. Han impactado en ambientes pedagógicos desde hace varios años, un ejemplo es la influencia de Carl Orff en el proceso musical y formativo de la Fundación Nacional Batuta en Colombia. Por esta razón la información presentada anteriormente es lo necesario para la implementación de la presente estrategia pedagógica.

### **2.3. Juego de Rol**

Para la presente investigación es necesario definir y comprender el juego de rol desde el punto vista narrativo y fantástico, teniendo en cuenta los juegos de rol Calabozos y dragones (D & D) y Duxland. De igual forma, tendremos como apertura el concepto de Gary Gygax (2017) quién dijo: “Es importante recordar que “de rol” es un modificador del sustantivo “juego”. Estamos hablando de un juego que se basa en la interpretación de papeles”.

El creador de calabozos y dragones nos permite identificar una pequeña parte de lo que significa juego de rol. Este término hace referencia a la apropiación de unas características en específico (un personaje) que están directamente relacionadas a un contexto determinado y bajo unas reglas específicas. Sin embargo, esas reglas deben permitir el impulso de creatividad que manifiestan los participantes. Ascencio (2022), define el juego de rol como una estrategia didáctica versátil que permite el desarrollo de competencias cognitivas y actitudinales. Cuando el participante se adentra en el juego, logra conocer,

analizar y evaluar situaciones que posiblemente no sean cercanas a su cotidianidad, además de encontrar motivaciones, expectativas y sensaciones propias de su personaje que contribuyan a su formación cognitiva y socio – afectiva en el ámbito personal.

El juego de rol es una actividad educativa que desarrolla la imaginación, el lenguaje y nuevas habilidades que intervienen con las relaciones sociales (Sepúlveda, 2009). La adquisición de nuevas experiencias propicia el aprendizaje de los participantes, ya que ponen en práctica competencias adquiridas previamente. El juego de rol es una actividad que motiva al jugador mediante el disfrute de imitación y representación, desarrolla también procesos de autonomía y pensamiento crítico (Krain & Lantis, 2006, como se citó en Ascencio, 2022).

### **2.3.1. Calabozos y dragones – D&D <sup>2</sup>**

Mearls (2014) hace una introducción al juego en el manual del jugador D & D 5.0. Nos cuenta que la historia empieza de hace mucho tiempo en Estados Unidos, donde un grupo de amigos cansados de solo leer, escuchar o conocer de historias fantásticas deciden adentrarse un poco más allá y crear un juego que se involucraría realmente con esas historias, además de crear una revolución en el mundo de los juegos. Usar los juegos para explorar nuevos mundos es una manifestación de genialidad e inventiva ya que actualmente muchos de ellos están influenciados por D & D.

Para los creadores de Dungeon and Dragons hay dos cosas de vital importancia, estas reglas indispensables no están relacionadas con los manuales del juego, es decir no están vinculadas con memorizar cada detalle del juego o dominar el arte de los dados. Las reglas implican en primer lugar, jugar con amigos ya que es inherente a la diversión, también puedes

---

<sup>2</sup> Dungeons and dragons, Juego de Rol de alta popularidad, creado en la década de los 70 's.

jugar con personas con las que terminarás siendo amigos. Por otro lado, está el hecho de estar dispuesto a la creatividad colaborativa, ya que el grupo mismo va creando la historia, generando tensiones, momentos épicos, situaciones inesperadas, acciones jocosas, melancólicas, tristes, actos heroicos y valiosos para los aventureros.

Otro punto que está dentro del juego y no es mencionado como una regla, pero es indispensable, es la poderosa imaginación, de igual forma el juego puede ayudarte a desarrollar la confianza necesaria para crear y compartir (Mearls, 2014, p.4).

Dave Arneson y Gary Gygax son los creadores de D & D, la primera publicación comercializada fue en 1974. Eran fanáticos de los juegos de mesa, Gygax era escritor y diseñador así que fue el encargado de la redacción de las reglas y el material del juego, Arneson aportó ideas originales y la visión creativa del juego, se dice fue el primer Dungeon Máster<sup>3</sup> del mundo de los juegos de rol. El juego tiene inspiración en cuentos épicos y de hechicería del tipo de las obras de J.R.R Tolkien y Robert E. Howard, la idea del juego comenzó con la intención de fusionar la estrategia de los wargames<sup>4</sup> con la interpretación de personajes y la narración inmersiva (Pacheco, 2017 en Botto –Oruna, 2024, 19 de abril).

### **2.3.2. Duxland**

Daniel Delgado Chávez, en el año 2024 crea un juego de Rol inspirado en Dungeon and Dragons, al cual llama Duxland. Sin embargo, este juego muestra herramientas más fáciles para la creación y roleada de los personajes, ya que requieren menos componentes relacionados a las características y habilidades correspondientes a las razas y clases de los

---

<sup>3</sup> Amo del calabozo: quien dirige la sesión de rol, guía la historia para el disfrute de los aventureros.

<sup>4</sup> Juegos de guerra táctica usando miniaturas.

personajes. Esto permite que el juego sea más sencillo de jugar, en especial para personas que no han jugado rol anteriormente. Duxland también cambia el sistema de dados, simplificando a sistema de dados de seis caras. En D & D se requiere el set completo de dados para jugar rol (4,6,8,10,12 y 20 caras).

La simplificación del juego se reduce a que el manual solo tenga dos páginas en las que explica la creación del personaje, nivel del personaje, equipo, aventura, tiradas, enemigos y combate.

Al ser un juego de rol con reglas básicas en la que su objetivo es la interacción de los integrantes del grupo, además de tener una información digerible para los jugadores, facilita su aplicación y adaptación a la presente investigación.

### **3. Marco metodológico**

La presente investigación se efectúa bajo un enfoque mixto de corte investigación acción educativa. La descripción de la población, los instrumentos de indagación, el diseño de las estrategias a implementar, entre otros aspectos, igualmente se articulan bajo las lógicas de la línea investigativa de Educación Musical, corresponde a un modelo de intervención, que, por sus dinámicas, se desarrolla bajo los parámetros de la modalidad de las Prácticas Educativas Reflexivas.

#### **3.1. Enfoque investigativo**

Sánchez (2019), en su artículo *Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos*, realiza una importante observación sobre los orígenes del enfoque investigativo cualitativo. Según él, al tratarse de una investigación sobre las representaciones del mundo, las concepciones relacionadas con la cultura, las costumbres, la historia y las creencias, este enfoque está intrínsecamente vinculado al origen mismo de la humanidad. Su raíz se encuentra en el desarrollo cognitivo de la especie humana, así como en la necesidad fundamental de comprender los eventos que nos rodean. Este tipo de investigación está basada en la interpretación del discurso y las acciones o conductas involucradas en el objeto a investigar usando elementos de recolección textuales, visuales o simbólicos como entrevistas, experimentación en la creación musical, observaciones de comportamientos, etc. López Cano (2014) indica que el conjunto de estrategias metodológicas que miden las experiencias humanas son las más usadas en las investigaciones artísticas.

Según Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (2010), el enfoque cuantitativo de investigación comienza con la identificación y formulación de un problema científico, seguido de una revisión de la literatura pertinente para construir el marco teórico y referencial. A partir de estos elementos, se formulan las hipótesis de investigación, las cuales definen las variables clave de manera conceptual y operacional. Este proceso da lugar a la creación de indicadores que permiten el diseño de instrumentos de investigación estructurados, cuyo propósito es recopilar datos. Dichos datos son luego procesados utilizando herramientas estadísticas avanzadas con el fin de confirmar o refutar las hipótesis planteadas (Hernández Sampieri et al., 2010, p. 5).

El juego de rol está vinculado con las relaciones sociales, la imaginación, la creación, además de diferentes experiencias generadas en cada una de las sesiones en las que se encuentra involucrado el estudiante, al igual que el acercamiento a la música dentro del aula. Para obtener una comprensión integral de la conducta de los adolescentes, específicamente la atención que manifiestan en el aula de clase de música y cómo ésta podría ser influenciada por el juego de rol, se utiliza un enfoque investigativo mixto. Este enfoque permite combinar los métodos cualitativos, que brindan una visión profunda e interpretativa de las experiencias y percepciones de los estudiantes, con los cuantitativos, que permiten medir y analizar patrones de atención de manera objetiva. De esta forma, se logra un análisis más completo que no solo abarca la perspectiva de los estudiantes, sino que también permite evaluar el impacto de manera más estructurada y generalizable.

### **3.2. Tipo de investigación - acción educativa**

La investigación - acción fue propuesta por el psicólogo Kurt Lewin en la década de los 40, Lewin dice que este tipo de investigación es una práctica reflexiva social en la que

interactúan la teoría y la práctica para establecer cambios en la situación estudiada sin distinción entre lo que se investiga, quien investiga y el proceso de la investigación (Ramírez, 2009, p. 64). Esta propuesta fue planteándose en el ámbito educativo y de cierta forma adaptándose al mismo.

Por su parte, el investigador de la universidad de la sabana Ciro Parra (2001) dice que la investigación - acción educativa es un “proceso de reflexión y acción que realizan los agentes empeñados en tareas prácticas con el fin de mejorar sus propias prácticas, con o sin ayuda de un asesor externo” (p. 272).

En este sentido, y de acuerdo con Restrepo (2002), la investigación – acción educativa se realiza sobre procesos que se encuentran dentro del ámbito educativo, surgen con el objetivo de mejorar la práctica en relación con la situación problema. Restrepo también expone las fases de la investigación acción educativa de la siguiente manera:

Primero la deconstrucción, siendo ésta el análisis previo de la práctica con la intención de desestabilizarla y darle un nuevo objetivo. Para Restrepo, el desarrollo de la presente fase y en la investigación educativa, es importante acatar los aportes dados por Stenhouse (1981) quien indica la importancia de realizar el análisis del aula por medio de la observación directa de los acontecimientos en la misma, recurriendo a apuntes detallados como medio de registro, la caracterización de las cualidades particulares da paso a la teoría. “La introspección, el autoexamen crítico, nos permite, además, descubrir nuestras debilidades pedagógicas” (Restrepo, 2002, p.6) transformarlas para construir alternativas educativas libres de la repetición inconsciente.

La presente investigación, manifiesta la primera fase mencionada por Restrepo al efectuar la observación diagnóstica en la que se analizan factores referentes a la didáctica de la clase, el aula de clase, los estudiantes y las dificultades atencionales en los adolescentes de grado séptimo en el aula de música de la Institución Educativa San José de Usme sede A, además de la observación, se realiza una valoración previa por parte de los estudiantes, en la que se busca obtener información sobre la atención, concentración y motivación dentro del aula de clase. Posterior a ella, se procede con la planeación de una estrategia pedagógica musical por medio de un juego de rol con la finalidad de contribuir de forma asertiva en la atención de los adolescentes pertenecientes al grupo mencionado anteriormente.

La segunda fase es el proceso de transformación, es la propuesta de una nueva práctica más efectiva. Esta fase requiere de una investigación de los procesos educativos cercanos que sean aptos para el acomodo de la nueva práctica, luego de realizar la investigación correspondiente se procede con la implementación de la nueva práctica.

En el actual proyecto, el proceso de transformación comienza cuando se efectúa la investigación previa a la aplicación de la estrategia pedagógica musical a través de un juego de rol en función de la atención de los adolescentes de grado séptimo, esta fase aborda temas fundamentales como la *atención*, *estrategia pedagógica* y *juego de rol*, los cuales contribuyen a la planificación y aplicación de los talleres con herramientas musicales asentadas en el juego de rol; en primera instancia la aplicación de los talleres tiene el objetivo de brindarles herramientas musicales a los adolescentes de grado séptimo para que posteriormente puedan usar su atención, concentración y motivación para crear ideas propias que contribuyan al desarrollo musical individual y por defecto a la historia del juego de rol.

Al finalizar la aplicación de la estrategia pedagógica, los estudiantes realizan una valoración sobre el proceso, dando una calificación de 1 a 5 a cada uno de los talleres, teniendo en cuenta las categorías dadas por el test de Likert usado en la etapa diagnóstica, esto con el fin de contribuir al análisis a realizar por parte de la investigadora; finalmente, se efectúa el análisis de los resultados buscando los indicadores de efectividad. En esta fase, la presente investigación realiza el análisis de los datos obtenidos en la observación diagnóstica de la fase uno mencionada por Restrepo (1996) con la información obtenida en la valoración final del proceso realizada por los estudiantes, de igual forma se realiza la evaluación sobre las implicaciones del *juego de rol, estrategia pedagógica* musical en función de la *atención* en los adolescentes de grado séptimo del colegio san José de Usme.

Así mismo, la presente investigación es de corte descriptivo analítico, ya que busca puntualizar las características de la población de estudio. Los datos de la investigación deben ser verídicos, precisos y sistemáticos partiendo de la fundamentación de la observación y la verificación de la información (Guevara, Verdesoto, Castro, 2020, p. 166-167).

### **3.3. Muestra y población**

El colegio San José de Usme, Institución Educativa Distrital. Está ubicada en el barrio Monteblando de la localidad quinta de Usme en la ciudad de Bogotá. En esta institución los estudiantes de bachillerato entran a profundización artística, lo que implica que los escolares desde grado sexto pueden elegir su enfoque en el área de artes, puede ser danzario, artes plásticas o música. Sin embargo, los grupos deben quedar asignados de una manera equilibrada, contando con 40 estudiantes cada grupo artístico.

Para la aplicación de los talleres de juego de rol en el aula de música, se utiliza un método de muestreo no probabilístico de conveniencia. Según Arias, Villasís y Miranda

(2016), la selección de los individuos se realiza por facilidad de acceso a la población. Además, el objetivo de la presente investigación es indagar sobre el fenómeno atencional en los adolescentes (p. 206). La muestra está compuesta por 10 estudiantes de séptimo grado, todos de sexo masculino, ya que el grupo de séptimo en la clase de música está formado en su mayoría por estudiantes hombres jóvenes (95%, es decir, 38 estudiantes), y solo un 5% son estudiantes mujeres jóvenes (2). Los participantes de la muestra tienen edades comprendidas entre los 12 y los 15 años: cuatro estudiantes de 12 años, cuatro de 13 años, uno de 14 años y uno de 15 años.

### **3.4. Instrumentos de indagación**

Los instrumentos necesarios para realizar la recolección de datos y llevar a cabo la presente investigación – acción educativa son:

1. Observación de campo, por medio de un protocolo observacional encaminado a entender comportamientos que muestran poca atención dentro del aula de clase de música.
2. Cuestionarios tipo Likert dirigido a la muestra poblacional. El cuestionario está enfocado en tres categorías, atención, concentración y motivación.
3. Diarios de campo, enfocados al análisis de la práctica investigativa.

### **3.5. Ruta metodológica**

El plan de acción de la presente investigación en el trabajo de campo está conformado por cuatro etapas de ejecución.

- **Etapa 1** Observación diagnóstica

**Objetivo:** Identificar las deficiencias de atención que presenta la población de estudio en el aula de música.

**Metodología** A través observación de campo y test de likert se realiza el proceso de valoración diagnóstica con respecto a la atención, la concentración y la motivación de los estudiantes en el aula de música.

○ **Etapa 2** Desarrollo de la campaña<sup>5</sup>

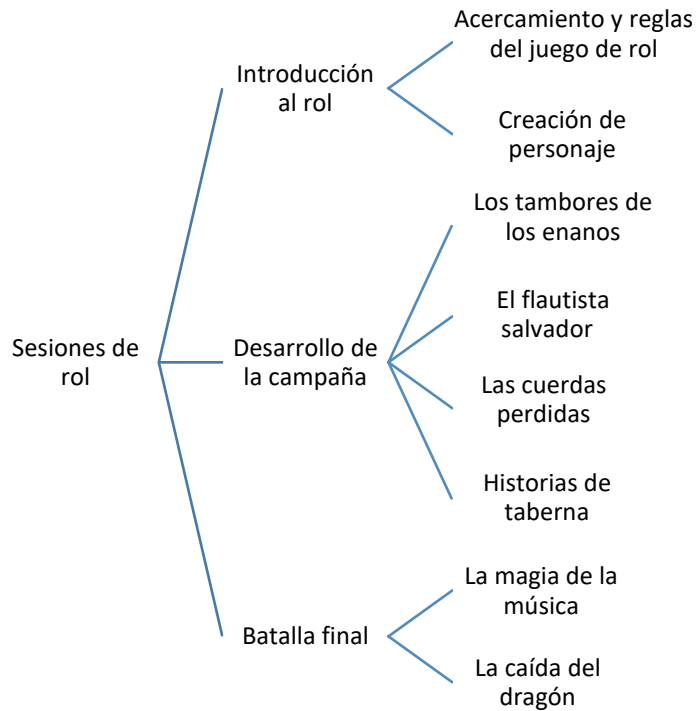
**Objetivo:** Realizar 8 talleres que permitan mejorar las dificultades atencionales de las adolescentes encontradas en la etapa diagnóstica a partir de la relación de herramientas musicales aplicadas al desarrollo de un juego de rol.

**Metodología** Los talleres están divididos en tres secciones, las cuales son:

- Introducción al rol: consta de dos talleres, enfocados en la explicación y reglas del juego. Acercamiento y reglas del juego de rol.
- Desarrollo de la campaña: está conformada por cuatro talleres en los que están relacionados elementos musicales en el desarrollo de cada una de las sesiones. Los tambores de los enanos, el flautista salvador, las cuerdas perdidas y, por último, historias de taberna.
- Batalla final: estructurada por dos talleres que se enfocan en la creación de un ensamble musical como herramienta fundamental del juego de rol. La magia de la música y la caída del dragón.

---

<sup>5</sup> Campaña: es el desarrollo de la historia dentro del juego de rol.



*Ilustración 2 Organización de los talleres de música inmersos en el juego de rol*

○ **Etapa 3 Reflexión**

**Objetivo:** Aplicar el test de Likert para evaluar y comparar los valores con respecto a la atención, la concentración y la motivación de los estudiantes luego de la implementación de los talleres de música basados en el juego de rol.

**Metodología** Por medio de test de Likert y la indagación a partir de una pregunta abierta, se busca obtener información alrededor de las implicaciones de usar herramientas musicales inmersas en el juego de rol.

○ **Etapa 4 Análisis general**

**Objetivo** Analizar los alcances de la aplicación de herramientas musicales inmersas en el juego de rol en el aula de música para centrar la atención de los adolescentes.

**Metodología** Hacer un análisis cuantitativo de la etapa diagnóstica y la fase final de la aplicación de la estrategia pedagógica musical, al igual que un análisis de tipo cualitativo según la teoría fundamentada de cada una de las sesiones, finalmente concluir con un análisis categorial de la información y de esta forma determinar los alcances de la intervención investigativa.

## **4. Desarrollo metodológico**

En este apartado se puede evidenciar la descripción detallada de cada una de las etapas planteadas en la ruta metodológica de la sección anterior. Esta descripción tiene en cuenta las expresiones usadas por la población objetivo al igual que las acciones que se realicen en cada una de las sesiones aplicadas.

### **4.1. Etapa 1: Observación diagnóstica**

Para hacer el diagnóstico antecedente a la aplicación de la estrategia pedagógica musical basada en un juego de rol, es necesario hacer una observación no participante del grado completo de séptimo en la clase de música, previo a la observación se desarrolló un protocolo observacional en el que se identifican comportamientos enfocados en la atención de los estudiantes en el aula de clase de música. Posteriormente se efectúa un cuestionario basado en la escala Likert, que incluye tres categorías relacionadas directamente a la respuesta del estímulo atencional, con cada uno de los integrantes de la población objetivo.

#### **Descripción de la observación**

La clase inicia a las 7:30 a.m. Cuando los estudiantes ingresan al aula, ayudan a la organización del salón, ya que la disposición del aula era diferente para la clase teórica, los instrumentos musicales de la banda marcial se encontraban en el centro del salón, los asientos estaban apilados y las mesas muy cercanas al tablero. para empezar la clase teórica. Los estudiantes se organizan según su grupo de amigos, la zona más cómoda de cada uno, la integración completa del grupo es mínima.

El docente está trabajando la clasificación de los instrumentos por familias, percusión, vientos y cuerdas. Es necesario que el docente hable muy alto, debido a que el

salón y el grupo son muy grandes. Una estudiante no participa en toda la clase, hay pequeños grupos que juegan dentro del aula, la atención dentro del aula está dirigida a otras actividades al menos con el 50% del grupo.

El docente usa el método pedagógico de la mayéutica, pide a los estudiantes que dibujen los instrumentos de cuerda pulsada que encuentren en el salón, les da un espacio para que realicen el gráfico y pasa por cada uno de los grupos de los estudiantes para hacer una revisión. Algunos estudiantes dibujan cualquier instrumento, sin importar que sea de percusión o viento. Posterior a la revisión de cada cuaderno, el docente hace una reflexión frente al grupo indicando algunos instrumentos que clasificaron incorrectamente. El docente continúa con las cuerdas frotadas, realiza el mismo ejercicio anterior, los estudiantes deben dibujar los instrumentos de cuerda frotadas que conozcan o vean dentro del salón, en esta ocasión mientras los estudiantes dibujan el docente saca de la bodega un violín y desenfunda un contrabajo para mostrarlo a los estudiantes, en ese momento todos los estudiantes se disponen a observar, escuchar y ver al docente, le piden que toque algo en los instrumentos que acaba de mostrar, cuando el docente interpreta melodías en los instrumentos, no hay ningún sonido externo al instrumento, de igual forma todos están atentos a la sonoridad del mismo, hacen preguntas sobre el nombre del instrumento. Los estudiantes continúan haciendo el dibujo de los instrumentos, esta vez los estudiantes hacen la clasificación correcta dentro de la familia de cuerdas frotadas. El tema continúa con los instrumentos de viento, sucede la misma acción del caso anterior, el docente muestra instrumentos de viento, en este caso una flauta travesa y una trompeta, la actitud de los estudiantes es similar a la anterior, mucha disposición, sin embargo, en este caso una de las estudiantes que estaba

constantemente en el celular, usó esta herramienta para buscar otros instrumentos de viento y dibujarlos.

Cuando los estudiantes van a preguntar algo, levantan la mano para que el docente se acerque o les dé la palabra, dentro del aula hay un ambiente de respeto cuando hay comunicación verbal hacia el docente y entre los mismos estudiantes.

La clase finaliza a las 9:00 a.m., el docente se para en la puerta del aula y hace revisión en los cuadernos de cada uno de los estudiantes, si alguno realizó una clasificación incorrecta de algún instrumento o no escribió el nombre indicado, el docente solicita que se corrija para poder salir del aula, algunos estudiantes que no habían realizado la actividad, deben hacerla rápidamente para dirigirse a la siguiente aula de clase. El docente únicamente deja salir sin revisión a la estudiante que nunca participó.

### **Cuestionario Likert**

El test está planteado con la clasificación de tres categorías, la primera de ellas es la atención, continua con concentración y la última es motivación. En cada una de las categorías se presentan cuatro enunciados en los que los estudiantes realizan una autoevaluación marcando el valor que sea más cercano a su experiencia, esta valoración está conformada por cinco ítems, siendo estos: Nunca (1), Raramente (2), A veces (3), Frecuentemente (4), siempre (5).

En la categoría atencional, los estudiantes dan valoración a los siguientes enunciados:

- Escucho atentamente las indicaciones del profesor.
- Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.
- Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.

- Me distraigo fácilmente con elementos externos.

En la categoría de concentración, los estudiantes dan valoración a los siguientes enunciados:

- Completo las actividades asignadas sin distracciones.
- Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.
- Es difícil para mí mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.
- Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.

En la categoría motivacional, los estudiantes dan valoración a los siguientes enunciados:

- Participo activamente en las actividades propuestas.
- Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.
- Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical
- Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.

El objetivo principal de la aplicación del test es la identificación de las características atencionales de los adolescentes en el espacio formativo musical de la institución durante la etapa diagnóstica, es decir, la etapa previa a la intervención de la estrategia pedagógica y en una etapa posterior a la aplicación de la misma, de igual forma, esta información muestra la tendencia de cambio que pueda mostrar la atención de los estudiantes.

## 4.2. Etapa 2: Desarrollo de la campaña

### 4.2.1. Introducción al rol

Taller No. 1	Acercamiento y reglas del juego de rol
Objetivo	Comprender y aplicar el juego de rol, efectuando las reglas en un contexto educativo, para promover un aprendizaje basado en la experiencia y la interacción del grupo.
Teoría fundante	John Dewey – Aprendizaje experiencial
Principios orientadores	La experiencia de cada estudiante enriquece el espacio.
	La confianza surge a partir de la interacción de los integrantes del grupo.
Contenido	Observación de cómo funciona el juego de rol y sus reglas
Metodología	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Presentación del proyecto</li><li>2. Presentación de los videos introductorios al juego de rol.</li><li>3. Espacio para la aclaración de dudas.</li><li>4. Aplicación de test de Likert</li></ol>

La duración del taller es de 60 minutos, éste se centrará en el uso del juego de rol. A lo largo de la sesión, los participantes conocerán los fundamentos del juego de rol, su dinámica y los recursos necesarios para llevarlo a cabo. Se presentarán videos introductorios que explicarán los conceptos clave, seguidos de momentos para resolver dudas y aclarar aspectos del desarrollo del juego.

#### **Descripción**

El taller da inicio en el área de proyección del espacio de educación inclusiva de la institución educativa San José de Usme. La investigadora se presenta y expone el proyecto de grado, el cual está enfocado en el uso del juego de rol como herramienta educativa. Los estudiantes también se presentan, dicen su nombre, curso y edad.

— *Investigadora*: A continuación, les haré entrega de los formatos de autorización de datos para que los padres de familia firmen y sean entregados en la siguiente sesión—.

Se procede con la proyección de los videos introductorios al juego de rol.

Luego, la investigadora hace la introducción a los videos ajustados para explicar brevemente el concepto del juego de rol, facilitando así que los adolescentes puedan comprenderlo con mayor facilidad. Se muestra un episodio de la caricatura *Gravity Falls*, diseñado específicamente para ilustrar el concepto de juego de rol. Durante la proyección, los estudiantes ríen y manifiestan un notable interés por la temática, la cual refleja la esencia de *Calabozos y Dragones* en un mundo fantástico. Este momento da pie a una discusión sobre los diferentes tipos de dados (D<sup>6</sup>, D6, D8, D10, D12, D20, D38), lo cual refuerza la interacción en el grupo y el entusiasmo por el juego.

A continuación, se reproduce un video explicativo sobre el juego de rol realizado por el canal de YouTube *CuriosaMente*. Este video, de corta duración, es completamente explicativo. Mientras se reproduce, uno de los niños utiliza un término propio del rol: “¡Ese es el máster!”, refiriéndose a la persona que guía la historia del grupo.

Inmediatamente después de finalizar el video sobre el juego de rol, se proyecta el episodio 32 de la temporada 6 de *El Asombroso Mundo de Gumball*, titulado "El Máster". Varios estudiantes expresan su entusiasmo por la caricatura y por conocer ese capítulo en particular. Durante la visualización de la caricatura, la docente realiza varias aclaraciones

---

<sup>6</sup> La letra D significa dado y el número es la cantidad de caras que tiene el dado, en este caso es un dado de cuatro caras.

sobre el desarrollo de la sesión<sup>7</sup>, como la definición de *off rol*, que se refiere a cuando los jugadores salen de la interpretación de sus personajes para hablar sobre la estrategia que emplearán en el desarrollo de la historia. Las risas se vuelven más frecuentes durante esta proyección.

Al finalizar el video, la investigadora hace algunas aclaraciones sobre conceptos y reglas importantes para el desarrollo de las sesiones del juego de rol.

— *Investigadora*: Se crearán grupos de 2 o 3 estudiantes para la creación de los personajes y su interpretación. ¿Tienen claro cómo funciona el juego de rol? – pregunta mirando a cada uno de los estudiantes.

Además, se solicita de manera obligatoria que los estudiantes usen su imaginación en todas las sesiones que se van a realizar. Un estudiante manifiesta una inquietud sobre el manejo de los dados.

— *Estudiante*: ¿Cómo debo manejar los dados? – pregunta con inquietud.

— *Investigadora*: Voy a usar un ejemplo del capítulo de *Gumball* para aclararlo, en el episodio hacen los lanzamientos de los dados para saber si es posible realizar la acción que describen, entre mayor sea el número del dado más probabilidad hay de efectuar la acción, como máster les indicaré en qué momento deben realizar el lanzamiento de los dados y si se pudo realizar la acción o no – responde mirando al grupo.

---

<sup>7</sup> Nombrada como la reunión en la que se desarrolla la historia del juego, también llamada partida de rol.

De igual forma, se explica el uso de la bandeja de dados<sup>8</sup>, la cual tiene como utilidad evitar la caída de los dados y su posible pérdida, además, de evitar la tentación de hacer trampa, ya que el objetivo del juego es disfrutar de la historia. También se habla sobre las diferentes posibilidades en la historia, ya que cada personaje es único, por lo tanto, actuará de manera distinta, abriendo un campo de posibilidades bastante amplio. Finalmente, se mencionan los juegos de rol que se utilizarán. Se emplearán dos juegos de rol, Duxland como manual para aclarar reglas durante la sesión si es necesario y se reforzará el juego con las clases y razas de Calabozos y Dragones (D&D).

Uno de los estudiantes pregunta: ¿Cuántas sesiones serán y cuáles son los horarios? – inquieto por la respuesta.

La investigadora responde: Se acordará una fecha para cada sesión, pero es importante que no falten a nuestras sesiones, recuerden que es una historia continua. También es importante que asistan a las clases con los otros docentes ya que las demás áreas son bastante exigentes y deben adelantarse con las actividades realizadas en esas clases.

Luego de las aclaraciones, se procede con la entrega y aplicación del test de Likert. La investigadora lee los enunciados para que los estudiantes puedan diligenciar el formato, el cual deben devolver una vez diligenciado. Además, se acuerda la fecha y hora para la siguiente sesión.

La sesión finaliza, al salir del aula uno de los estudiantes regresa y dice:

---

<sup>8</sup> Elemento para lanzar dados en la mesa de Rol.

— *Estudiante*: ¿Debemos crear el personaje para la siguiente sesión? – pregunta con curiosidad.

— *Investigadora*: No, esa actividad la realizaremos en la próxima sesión – responde sorprendida.

### **Análisis de la sesión**

La proyección de los videos de caricaturas conocidas por los estudiantes además de generar una introducción al tema del juego de rol, crea un ambiente en el que ellos pueden involucrarse emocionalmente para conectar con mayor interés en el concepto del juego, están viviendo una experiencia mediada por el ámbito visual, lo que da pie a conectar con la práctica antes de ser aplicada.

De igual forma, en estas proyecciones se manifiestan formulaciones de hipótesis sobre el funcionamiento de los dados y las reglas del juego, siendo esto el segundo rasgo de la experiencia reflexiva (mencionada en el marco teórico de la presente investigación), sumado a esto, la guía de la docente permite una experiencia interactiva “se aprende por experiencia”.

El juego de rol es una historia en la que los personajes se ven inmersos en aventuras y situaciones que deben resolver, la aplicación de estas sesiones concibe el entorno problematizador estipulado por Dewey (1934) en el que una experiencia se cumple con éxito, se diferencia y se integra dentro del flujo general de vivencias, ya que ha resuelto satisfactoriamente un problema (p.41).

“Es verdaderamente educador cuando el individuo comparte y participa en una actividad conjunta” (Dewey, 1916 p. 31), el aprendizaje también es un proceso social según este pedagogo, el juego de rol permite esta correlación ya que las sesiones están inmersas en una interacción constante entre los estudiantes y la docente. La pregunta final del estudiante evidencia la curiosidad y el interés por iniciar con el juego además de manifestar el rasgo de experiencia reflexiva número uno planteado por Dewey.

La estructura del taller favorece la idea de que el aprendizaje no es puntual, sino que es un proceso de evolución y adaptación que continúa a lo largo de varias sesiones, lo cual se alinea con la visión de Dewey sobre la educación como un proceso continuo.

Por otro lado, reafirmando y completando los planteamientos de la educación experiencial, Fernando Hernández tiene un enfoque educativo basado en los proyectos interdisciplinarios ya que “son herramientas de creación de la realidad diseñadas para crear experiencias de aprendizaje profundas y contextualizadas” (Hernández en Buzato 2023, p.3), la educación ha manifestado la importancia de adaptarse a los cambios sociales, culturales y tecnológicos para promover la participación activa de los estudiantes. La aplicación de un juego de rol manifiesta una interdisciplinariedad en la que los estudiantes se desenvuelven por medio de un personaje, el cual en este caso interpreta instrumentos musicales, además permite que puedan tomar decisiones y actuar según su interpretación del mundo afrontando las consecuencias a sus elecciones, brindando un nuevo entorno cómodo y divertido para el aprendizaje, en este caso musical.

Si bien es cierto que el taller se desarrolló de manera eficiente, se presentaron algunos puntos a mejorar, el tiempo fue algo corto para la ejecución de la sesión dando unos pequeños

momentos de reflexión, no era posible modificar la duración de los videos para la sesión ya que estaban seleccionados de forma que mostraran lo más importante para la explicación del juego de rol y sus reglas básicas.

Taller No. 2	Creación de personajes
Objetivo	Establecer el personaje que van a desarrollar durante la campaña
Teoría fundante	John Dewey – Aprendizaje experiencial
Principios orientadores	La participación activa de los estudiantes y su experiencia es fundamental en la creación de su personaje.
Contenido	La creación de personajes como toma de decisiones que permita la concentración, motivación y la creatividad.
Metodología	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Retroalimentación de las reglas del juego de rol</li> <li>2. Exposición sobre las razas y clases de los personajes del juego basadas en el manual de D&amp;D.</li> <li>3. Asesorar la creación de cada uno de los personajes, guiar la decisión de los estudiantes.</li> <li>4. Recomendaciones dentro del juego de rol.</li> </ol>

El taller se efectúa en un tiempo de 60 minutos en el aula múltiple de la institución educativa. Se desarrolla en torno al uso del juego de rol, donde los estudiantes explorarán conceptos claves de la narrativa y la interacción grupal a través de la creación de personajes. A lo largo de la sesión, se les guía en la aplicación de las reglas del juego, la elección de razas y clases, y el desarrollo de habilidades específicas para sus personajes. Además, se realizan lanzamientos de dados que determinarán las características y habilidades de cada participante. Al finalizar, los estudiantes estarán listos para sumergirse en un escenario de juego que pondrá a prueba sus habilidades en un entorno dinámico y participativo.

### **Descripción**

La sesión comienza con una retroalimentación sobre lo sucedido en la sesión anterior.

— *Investigadora*: ¿Trajeron la imaginación y la disposición? Recuerden que esto es lo más importante para los talleres – pregunta con firmeza.

Los estudiantes responden afirmativamente, incluso uno de los estudiantes llevó sus dados de 6 caras para jugar. A continuación, se da una breve conversación sobre las caras de los dados, ya que la docente ha traído dados de 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras. Los estudiantes exploran los dados y realizan lanzamientos.

— *Investigadora*: Únicamente usaremos D6 para las sesiones ya que es más sencillo para todos tener estos dados, asimismo el manual de Duxland nos dice que solo usaremos estos dados – aclara la docente.



*Ilustración 3 Set dados juegos de rol.*

Para facilitar la dinámica del juego, la docente presenta las razas seleccionadas: humanos, enanos, elfos y medianos. La investigadora explica las características de cada una según el manual de *Dungeons & Dragons*:

— *Investigadora*: Los humanos son una raza joven, de vida corta, que pueden ser manipulados fácilmente. Construyen grandes imperios y son muy versátiles. Los enanos son conocidos como guerreros y artesanos hábiles, desconfiados con otras razas, pero muy leales. Los elfos, con su longevidad y apariencia aristocrática, tienden a creerse superiores. Finalmente, los medianos, o hobbits, son amables y alegres, conocidos por disfrutar de varias comidas al día – indica con seguridad.

La explicación continúa con las clases disponibles para este juego de rol:

— *Investigadora*: En cuanto a las clases, tenemos exploradores, que son expertos en acampar y rastrear; pícaros, hábiles con herramientas de ladrón y sigilosos; hechiceros, que se especializan en magia para curar, engañar o atacar; y guerreros, combatientes versátiles que dominan una variedad de armas y armaduras.

Además, la docente informa que todos los personajes tendrán una subclase de bardos ya que se enfocan en la interpretación musical, el canto y la narración, lo que les permitirá participar activamente en el juego.

Al concluir la explicación, los estudiantes desean elegir a sus personajes y preguntan sobre las armas disponibles.

— *Investigadora*: pueden elegir un arma que les guste, sin embargo, hay armas afines con las clases de los personajes, pueden pensar en qué arma les gustaría y al llenar la hoja de personaje elegimos que arma es afín con cada personaje.

Los estudiantes deben diligenciar la hoja de personaje, eligiendo nombre, clase, subclase (bardo), raza y arma.

La investigadora guía a los estudiantes durante la creación de sus personajes, sugiriendo y aclarando dudas, especialmente sobre las habilidades especiales y definitivas. Los estudiantes realizan lanzamientos de dados para completar la hoja de personaje. Primero, deben hacer tres lanzamientos de dos D6 para establecer los puntos vitales, y luego lanzar dos D6 para determinar el valor de las habilidades principales: fuerza (FUE) para los guerreros, destreza (DES) para los pícaros y exploradores, e inteligencia (INT) para los hechiceros. Posteriormente, se realizan lanzamientos con un D6 para asignar los valores de las características restantes.

Los estudiantes deben establecer una habilidad especial, creada por ellos mismos, y una habilidad definitiva, las cuales deben tener coherencia con la clase del personaje. Estas habilidades se emplean durante los enfrentamientos del juego, donde la habilidad especial corresponde a un ataque normal y la habilidad definitiva es un ataque más poderoso.

Finalmente, los estudiantes eligen la armadura de su personaje (escudo, peto o casco), anotan los puntos correspondientes y realizan un lanzamiento final de tres D6. El resultado de este lanzamiento se multiplica por 5 para determinar la cantidad de monedas de oro con las que cuenta cada personaje.

Durante la creación de los personajes, los estudiantes se muestran muy atentos a los lanzamientos de dados, generando una sana competencia entre ellos por sacar los números más altos. En ocasiones, algunos aconsejan a sus compañeros, argumentando que su decisión beneficiará al grupo en los enfrentamientos. Al finalizar la sesión, el grupo de personajes queda conformado de la siguiente manera:

- **Wolf** – Humano guerrero

- **Kimbox** – Humano explorador
- **Bale** – Humano pícaro (hermano mellizo de Bane)
- **Bane** – Humano pícaro (hermano mellizo de Bale)
- **Marshal O'teach** – Humano Hechicero

La docente explica cómo se desarrollarán las sesiones, especialmente en lo que respecta al combate:

— *Investigadora:* Al inicio de cada combate, cada jugador lanzará tres D6. Los lanzamientos se ordenarán de mayor a menor para determinar el orden de acción (iniciativas). Durante el combate, cada personaje podrá realizar una acción, ya sea atacar, lanzar un hechizo o realizar una maniobra táctica. Para realizar daño al oponente, se deben lanzar dos D6. Si el resultado es mayor a 9, el ataque tiene éxito, y si es 12, se considera un daño crítico. Si el lanzamiento es un 1, se considera una falla, lo que significa que la acción no se lleva a cabo, y el personaje puede sufrir daño si el máster así lo decide.

Es importante la hoja de personaje y consideren siempre las habilidades de su personaje antes de actuar. Ahora, les pondré algunos ejemplos y quiero que me digan cómo actuaría cada uno de sus personajes en esta situación.

Se hacen algunos ejemplos en los que los estudiantes deciden que sus personajes se mantengan al margen o intervengan según su clase, los pícaros se involucran en robos y en situaciones que les beneficie, el guerrero solo muestra honor y ganas de lucha, el explorador decide rastrear algunas criaturas, el hechicero quiere estudiar libros de magia para hacerse más poderoso.

Con esos ejemplos y las decisiones de los estudiantes, se da cierre a la sesión.

— *Investigadora*: Cada uno debe traer 2 D6, la hoja de personaje y no olviden la imaginación y disposición para todas las sesiones – les solicita para el próximo encuentro.

Se despide de los estudiantes y finaliza el encuentro.

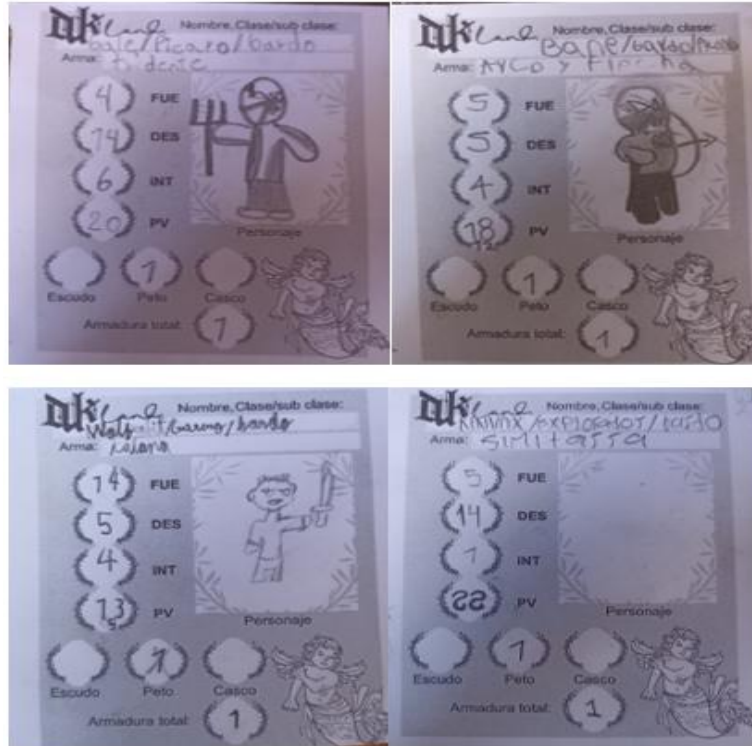


Ilustración 4 Hojas de personaje creadas en la sesión 2.



Ilustración 5 Hojas de personaje al finalizar la investigación

## **Análisis de la sesión**

Durante el desarrollo de la presente sesión, los adolescentes mostraron un interés que les permitió involucrarse en la creación de sus personajes además de manifestar atención, y concentración durante la actividad. De igual manera a la sesión anterior, la interacción fue constante durante la creación de los personajes, esto da paso al aprendizaje por medio del entorno y la reflexión, cómo lo estipuló Dewey en su planteamiento sobre el aprendizaje experiencial.

El aprendizaje se da de forma activa cuando los estudiantes se ven obligados a la toma de decisiones en el momento de crear su personaje, especialmente cuando se presenta trabajo en equipo, en este caso cuando trabajan en parejas o grupos para la interpretación de los mismos. La toma de decisiones, también, fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas a las que los estudiantes se ven enfrentados desde la creación de los personajes hasta la finalización del juego.

El conocimiento se construye en un contexto social, en el momento que los estudiantes hacen preguntas sobre la creación del personaje, están creando conocimiento, evidencias las facilidades y posibles dificultades que puede presentar el personaje de cada uno en el transcurso de la historia.

El uso de la imaginación tiene una relación directa con los conocimientos previos de cada uno de los estudiantes, además de ser un aspecto que ligado a la disposición abre paso a una reflexión personal en la participación activa durante la presente y posteriores sesiones de la investigación. De igual forma otro punto pedagógico importante es dado por Freire quien decía que para romper el concepto de educación bancaria el docente debe estar en

constante comunicación con el educando a partir de una relación de confianza y compañerismo (Aguilar 2020, p. 198 – 199), situación que se presentó con el grupo durante la sesión.

Los 10 participantes crearon el personaje con las características básicas para jugar en las sesiones de rol. Sin embargo, el personaje se continúa desarrollando en el transcurso de la campaña, cada una de las sesiones les muestra situaciones en las que deben tomar decisiones y decidir cómo actuar según el personaje de cada grupo.

#### 4.2.2. Desarrollo de la campaña

Taller No. 3	Los tambores de los enanos
Objetivo	Aplicar un patrón rítmico tocado durante la sesión, con la intención de ser interpretado y recordado por la población objetivo.
Teoría fundante	Metodología Martenot - Didáctica en el ritmo
Principios orientadores	El trabajo sensorial como método de aprendizaje rítmico.
Contenido	Inicio de la campaña de rol, asignación de misiones de carácter investigativo y musical
Metodología	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recomendaciones de la sesión</li> <li>2. Inicio de la historia en la aldea de los enanos.</li> <li>3. Misiones y objetivos que deben cumplir los aventureros.</li> <li>4. Explicación del patrón rítmico en los llamadores teniendo en cuenta la creación del estado rítmico dentro del aula.</li> <li>5. Cierre de la sesión.</li> <li>6. Recomendaciones y reflexión de la sesión.</li> </ol>

En este taller, los participantes serán introducidos a un fascinante mundo de fantasía a través del juego de rol, donde exploran y desarrollan personajes en un entorno creativo e interactivo. A lo largo de la sesión, se utilizarán elementos tomados de literatura conocida, películas y otras referencias populares, para enriquecer la experiencia y ofrecer un contexto familiar y estimulante, de igual forma hay algunos planteamientos propios de la investigadora

para favorecer el desarrollo de la historia y permitir la introducción de elementos musicales en el juego. Un aspecto clave de este taller será la integración de herramientas musicales, como el ritmo de los enanos, que desempeñará un papel crucial en la narrativa. Los participantes no solo utilizarán su imaginación para crear y evolucionar sus personajes, sino que también tendrán que interpretar el ritmo en momentos específicos del juego, lo que les permitirá influir directamente en el desarrollo de la historia y fomentar la colaboración dentro del grupo.

## **Descripción**

La investigadora comienza la sesión pidiendo a los estudiantes que revisen sus hojas de personaje para recordar las habilidades de cada uno y pensar en cómo podrían interactuar dentro de la narrativa de la sesión.

— *Investigadora*: Es fundamental que presten atención a cada detalle que describa la máster, ya que cada información tiene un propósito dentro del juego— Les recuerda con énfasis. Además, les solicita que mantengan su imaginación activa y se involucren en la dinámica del juego, de igual forma añade

— *Investigadora*: Recuerden, la interacción de todos es clave para que la experiencia sea enriquecedora – concluye, mientras observa a los jugadores.

La investigadora da inicio a la historia, describiendo el escenario con gran detalle.

— *Máster*: La aldea tiene forma de estrella, con seis crestas que irradian desde la cima. El espolón sudoeste contiene la Colina del Cuervo, que alberga un puesto de guardia enano...

La descripción continúa, detallando cada rincón de la aldea, las pasarelas, los túneles secretos y las características geográficas que forman parte de la vida cotidiana de los enanos. Los estudiantes siguen atentamente la palabra de la máster, inmersos en la construcción del mundo.

A medida que la historia avanza, la máster introduce a un personaje no jugador (PNJ) clave, *Baldar*, quien será el guía de los personajes en su misión.

— *Máster*: El explorador Kimbox está aquí para entregar un mensaje al rey; Bale y Bane, los pícaros, buscan tesoros dentro de la aldea; Wolf, el guerrero, está interesado en las formaciones militares de los enanos; y Marshal o'teach, el hechicero, tiene un conocimiento profundo de la historia de este pueblo.

En el interior de la aldea existen pasadizos y túneles que conducen a sótanos, salones y mansiones como la gran cámara de Thrór, rey de los enanos de este lugar, cerca de la Puerta Principal. Un túnel secreto conduce al "sótano más bajo".

La entrada principal a la aldea es la Puerta de Erebor, en el lado sur, queda un valle entre dos grandes estribaciones de la montaña. El río Corriente nace desde debajo de la montaña y sale de la Puerta Principal, formando una cascada que caía al valle de abajo.

Al otro lado de la puerta hay un ancho camino pavimentado que bordea el río y describe una amplia curva que conduce a la aldea. No muy lejos de la entrada se encuentra la Gran Cámara de Thrór, donde se celebraban fiestas y concilios.

En los Salones Inferiores hay una enorme cámara llamada el Gran Salón de Thráin en la base del lugar. Desde allí, un pasadizo secreto conduce a una puerta oculta en el lado occidental de la aldea. La Puerta Trasera es invisible desde el exterior.

Hay un peligro acechando la ciudad, han escuchado que hay cultistas rondando la zona, pero no saben realmente sus intenciones.

Los hermanos *Bale* y *Bane* encuentran un pasadizo secreto que lleva a lo más profundo de la ciudad, *Wolf* el guerrero, se pierde en el lugar donde entrenan los enanos que pertenecen a las tropas de guerra, llegan a lo más profundo de Erebor, *Kim box* el explorador, llega al mismo lugar que los jugadores anteriores porque ha sido guiado por un criado del castillo. A medida que se van acercando al lugar, escuchan un sonido rítmico y constante, el sonido se intensifica y es más claro a medida que se acercan al lugar. (el ritmo va sonando mientras hay interacción con los personajes).

Los estudiantes se preparan, inmersos en el misterio y la tensión que rodean el lugar.

Al llegar al destino, los personajes descubren que un dragón se encuentra atrapado en el interior de la aldea. También notan que hay varios enanos tocando unos tambores, descubren que ese era el sonido rítmico que percibían.

— *Máster*: Escuchan un cuerno que suena con fuerza, alertando sobre el ataque de los cultistas para liberar al dragón— narra la situación con un tono dramático que aumenta la tensión.

Los estudiantes, sorprendidos por el giro inesperado, rápidamente toman decisiones sobre cómo interactuar. Hacen tiradas de dados para definir iniciativas.



Al final de la sesión, la investigadora designa a uno de los jugadores para interpretar el ritmo de los tambores de los enanos, asignando a Bale la responsabilidad de la ejecución.

— *Investigadora*: Recuerden que su actuación es crucial para el desenlace de la misión— les dice, con una sonrisa en el rostro mientras observa la concentración en los rostros de los estudiantes.

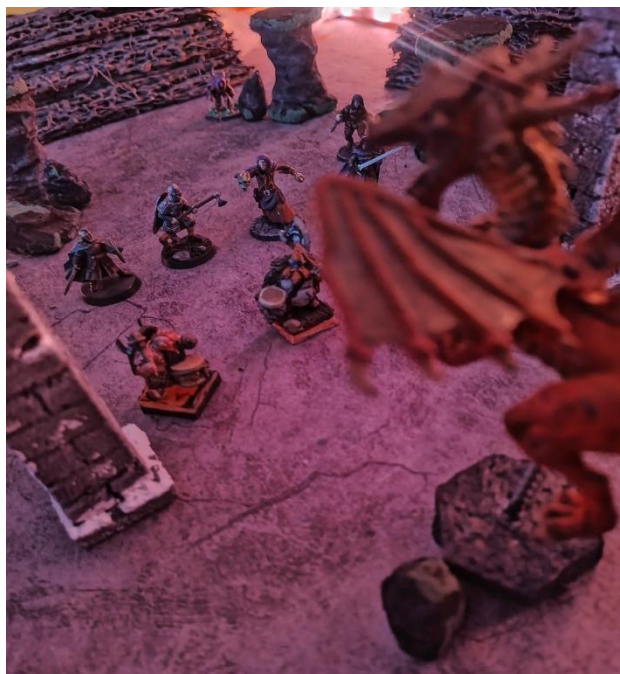
Antes de finalizar la sesión, la investigadora invita a los estudiantes a reflexionar sobre la experiencia.

— *Investigadora*: ¿Cómo se sintieron durante la sesión? – pregunta a los estudiantes.

— *Estudiante*: “Fue increíble, no esperaba que la sesión tomara ese giro- mientras los demás asienten y refuerzan su opinión.

La investigadora aprovecha la oportunidad para recordarles la importancia de usar toda la información que la máster ofrece durante las sesiones.

— *Investigadora*: Cada detalle es una pista importante para avanzar en la historia. Mantengan la atención en lo que ocurre a su alrededor— mientras los estudiantes se preparan para la próxima aventura.



*Ilustración 7 Fotografía recreada para la sesión Tambores de los enanos*

### **Análisis de la sesión**

Durante la narración se mantuvo la interpretación del ritmo de los enanos por parte de la máster, quien atribuía el carácter necesario a la hora de interpretarlo, así mismo fue tomando fuerza e incrementando el volumen del ritmo cada vez que los personajes se acercaban al dragón ya que en este lugar estaban los enanos que interpretaban el ritmo para mantener controlada a la bestia.

Martenot plantea la importancia de crear un estado rítmico en el espacio interpretando elementos alegres y dinámicos, por esta razón la máster mantuvo la interpretación del ritmo durante la narración, además este fue creado en función de algunas células rítmicas dadas por el mismo pedagogo.

Así mismo se plantea la importancia de efectuar la educación musical desde la etapa sensorial en la que los adolescentes deben escuchar el ritmo de los enanos para que posteriormente éste pueda llevarse a la etapa de imitar – reconocer - encontrar. La imitación muestra un valor trascendental ya que la reproducción de un ritmo que ha sido interiorizado antes de su reproducción asegura el que este se dé con un mayor índice de exactitud.

En el taller se asignó un instrumento a cada uno de los estudiantes, para garantizar una interpretación de manera individual, la investigadora usó llamadores, pertenecientes a la familia de los tambores de la región atlántica, el uso de este instrumento sumado a una repetición del ritmo protagonista de manera constante durante la narración, permitió a los estudiantes una interpretación correcta además de una fácil recordación del mismo.

En el transcurso de la presente sesión se evidencia una situación que despierta interés de la docente al notar que ninguno de los estudiantes manifiesta inconformidad con la interpretación del instrumento, simplemente asumen la misión dada en el juego, no hay mayor dificultad en la reproducción del ritmo de los enanos por parte de los estudiantes. La investigadora aplicó la didáctica del ritmo dada en la teoría de Maurice Martenot para garantizar esta facilidad en la interpretación de los estudiantes.

El aprendizaje experiencial se ve reflejado en el juego de rol cuando los estudiantes aprenden de la toma de decisiones del grupo, asimismo, en la interpretación del ritmo de los enanos los estudiantes deben tocar en conjunto, cuando el patrón rítmico no está claro o alguno de los estudiantes se equivoca, entorpece la comprensión del mismo, los demás integrantes entienden que algo no funciona, se detienen o piden ayuda a la docente para comprender y corregir la dificultad. Es una adaptación por medio del ensayo error.

Taller No. 4	El flautista Salvador
Objetivo	Reproducir una línea melódica basada en escala pentatónica con flauta dulce que permita la intervención creativa y la exploración musical de los participantes.
Teoría fundante	Metodología Willems – la música y el ser
Principios orientadores	Escuchar y reconocer la melodía permite a los participantes una reproducción más eficiente, además de permitir la exploración musical en el instrumento.
Contenido	Continuación de la aventura aportando nuevos contenidos musicales, especialmente trabajo de melodía basada en la escala pentatónica.
Metodología	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Retroalimentación de la sesión anterior.</li> <li>2. Continuación de la historia en nuevo escenario.</li> <li>3. Explicación de las posiciones de la escala pentatónica en la flauta dulce.</li> <li>4. Dar paso a los estudiantes para que realicen un aporte de ideas melódicas, con los sonidos de la escala pentatónica.</li> <li>5. Cierre de la sesión</li> <li>6. Recomendaciones y reflexión de la sesión</li> </ol>

En esta sesión, los estudiantes continuaron su aventura en un mundo fantástico lleno de magia y peligros. La actividad, guiada por la investigadora, se desarrolló a través de una serie de dinámicas que combinaron la narrativa con la práctica musical. La interacción entre los personajes, el desarrollo de sus habilidades y las decisiones tomadas a lo largo del camino fueron fundamentales para avanzar en la historia. La sesión no solo ofreció desafíos a nivel estratégico y narrativo, sino que también brindó a los estudiantes la oportunidad de explorar la música como herramienta dentro del juego. A lo largo de la jornada, se presentaron momentos de tensión, magia y sorpresas que mantuvieron a todos inmersos en la trama, mientras aprendían a usar la flauta dulce como un instrumento mágico en su misión. En el ámbito musical se dio paso en primera instancia al reconocimiento del instrumento de manera autónoma brindando herramientas como posición corporal aplicada al instrumento, posteriormente se brindaron guías sonoras en cuanto a las notas de la escala pentatónica en Do, por último los estudiantes deben apostar a su creatividad para emplear las herramientas brindadas en la sesión.

## Descripción de la sesión

Al inicio de la sesión, la investigadora hizo un llamado de atención al orden y al silencio, pues era crucial para facilitar el desarrollo de la actividad. Algunos personajes son representados por parejas, lo que requiere una socialización constante sobre las acciones del personaje correspondiente. Además, solicitó a los estudiantes que revisaran la hoja de su personaje antes de comenzar, para recordar las habilidades que cada uno posee. Para esta sesión, dos de los estudiantes no pudieron asistir debido a compromisos académicos y, por ende, no continuaron en la investigación.

*Máster:* —1 es falla total y 6 es un acierto. Es decir, cuando un jugador hace un lanzamiento de dados y sale 1, este personaje puede hacerse daño o hacer daño a otro personaje al intentar hacer cualquier acción. Si sale 6, el jugador realiza su acción, por difícil que parezca.—. Aclara las reglas con respecto al uso de los dados.

Los estudiantes hicieron un resumen de lo sucedido en la sesión anterior. Uno de los estudiantes hizo anotaciones sobre la historia, así que leyó lo que había escrito, mientras los demás estudiantes aportan datos importantes que ayudan a complementar la retroalimentación. Se recalcó el ritmo de los enanos que deben interpretar los estudiantes que tienen al personaje de *Bale* el pícaro.

*Máster:* — Ustedes salen de Erebor. La intención de los cultistas era únicamente la liberación del Dragón Smaug. *Baldar*<sup>9</sup> decide acompañarlos ya que se siente responsable del

---

<sup>9</sup> PNJ involucrado en la sesión de los tambores de los enanos.

escape del dragón y desea ayudarles. Comienza su aventura... van por un bosque, llevan caminando un día, se detienen un momento para descansar.

La máster hace un lanzamiento de dados y les indica que cada personaje puede subir 1PV. Continúa con la narración

*Máster:* — ¡Mientras descansan, sienten que algo se acerca... Cuáles serán sus acciones?

*Wolf*<sup>10</sup> el guerrero, decide ir al bosque a buscar de dónde viene el sonido, pero se pierde (saca 1 en el dado). Luego, se sube a un árbol, dejando a los demás atrás. El explorador *Kim Box* busca al guerrero y lo encuentra. Cuando Kim Box se acerca, Wolf siente que hay otra presencia, se da cuenta un jabalí enorme los acecha. Entre los dos tratan de cazar al jabalí, lanzan una cuerda y un gancho. De repente, algo ataca al animal y lo deja completamente inmóvil.

*Marshall O'Teach* el hechicero es quien tiene inmóvil al animal y lanza un ataque hacia el guerrero y el explorador. Baldar interviene, poniéndose en medio de la batalla.

—¡Alto, Marshall! —exclama Baldar—.

Marshall lo mira y, con una sonrisa nostálgica, responde:

—¡Baldar! ¿Cuánto tiempo sin verte?

---

<sup>10</sup> Personaje humano de clase Guerrero

Baldar le recuerda los tiempos de antaño cuando estudiaron juntos, y los dos magos se abrazan. Luego, Baldar le explica a Marshall lo sucedido y la misión que deben cumplir para salvar el mundo.

Cuando las tensiones se han eliminado en el bosque, los aventureros el jabalí y descansan mientras comen. De repente, escuchan una brisa extraña. Kim Box hace una tirada de percepción y se da cuenta de una presencia extraña en el bosque, por lo que les comunica a sus compañeros.

—¡Algo se acerca! —les avisa. cocinan

Todos los aventureros se preparan para atacar. De manera imprevista, todos caen al suelo completamente inmóviles, únicamente pueden parpadear. Ven una sombra humanoide que levita, parece más un fantasma que una criatura con vida, escuchan una melodía de una flauta.

Score

## Melodía del flautista

The image shows a musical score for a flute. It consists of two staves. The top staff is labeled 'Flauta' and the bottom staff is labeled 'Fl.'. Both staves are in 4/4 time and use a treble clef. The melody is written in a single line of music. The first staff contains the first two measures of the melody, and the second staff contains the next two measures, ending with a double bar line. The melody is a simple, melodic line with a mix of quarter and eighth notes.

*Ilustración 8 Melodía interpretada por el flautista durante la narración*

La melodía se acerca cada vez más, es más invasiva y más fuerte. A medida que se acerca, los aventureros comienzan a sentirse un poco liberados, como si la música ahora los ayudara a liberarse del trance.

Marshall, al notar que la sombra se va aclarando a medida que se acerca, observa más detalladamente. La sombra parece una persona alta, delgada, con capa y sombrero. Hace memoria de uno de sus libros de magia y recuerda una leyenda: —Había una vez un flautista cuya melodía podía sanar o dañar a las criaturas que se acercaban a él —murmura Marshall—.

Cuando los aventureros finalmente logran incorporarse, están completamente curados, sin puntos de daño. Notan que la melodía los ha sanado. El ser con sombrero les habla:

— Soy un viajero —dice con voz suave—. Trato de hacer el bien. Hace unos días, iba caminando cuando vi una sombra de una criatura enorme que claramente no guardaba bondad en su ser. Sé que esa criatura puede traer grandes problemas a este mundo, y mi flauta no será suficiente para controlarlo. Estoy buscando criaturas que se quieran unir a mí para combatir esa maldad.

Los aventureros intercambian información con él, le hacen varias preguntas sobre de dónde viene, cuál es su objetivo. El flautista logra convencerlos de que es una criatura bondadosa que solo quiere ayudar y evitar el mal en el mundo.

Baldar, entusiasmado, le pide al flautista:

— Enséñanos tu magia, necesitamos derrotar al dragón.

El flautista acepta y les dice:

— A lo largo del tiempo, he notado un gran poder al tocar algunos sonidos en específico. La combinación de estos sonidos es inquebrantable, puede lastimar o curar, según la decisión de cada uno de ustedes.

Le entrega una flauta a cada uno y les enseña los sonidos.

La docente les muestra cómo colocar los dedos en la flauta dulce y les enseña los sonidos de la escala pentatónica. Las instrucciones son nota por nota, y luego, cuando los estudiantes entienden cómo debe sonar, la investigadora les da espacio para estudiar de forma personal.

Cada uno de los estudiantes decide alejarse del grupo y hacer sonar el instrumento solo. La investigadora se acerca a cada uno y revisa las dificultades que presenta cada uno, corrige y los deja continuar de forma autónoma. Los estudiantes hacen diferentes combinaciones de los sonidos, haciendo saltos de intervalos más grandes y complejos a medida que conocen mejor el instrumento.

El grupo se reúne nuevamente. La investigadora indica quién debe tocar, sin importar el orden de las notas, solo que sean los sonidos de la escala pentatónica.

Regresan a la sesión, y el flautista les recalca el hecho de usar esos sonidos específicos para poder controlar lo que deseen. De repente, es atacado por sorpresa: una flecha le atraviesa la cabeza y muere al instante.

Los aventureros se preparan para pelear, pero el asesino, un cultista, logra escapar antes de que ellos reaccionen. Baldar, afectado por la situación dice:

— La única salvación sigue siendo la ayuda de ustedes... aventureros.

Kim Box, con determinación, toma la flauta del músico y se convierte en el encargado de la melodía.

Así finaliza la sesión, los estudiantes tienen una expresión de tristeza en sus rostros por la muerte del flautista.

*Investigadora:* — No olviden su hoja de personaje, los datos importantes de la sesión, y repasen la melodía, así como el ritmo de los enanos. Es necesario continuar con la historia de manera atenta, y recuerden el uso de penalizadores por no llevar los elementos mencionados al finalizar la sesión. — les dice a los estudiantes.

De igual forma, los estudiantes manifiestan que se sienten intrigados e interesados por la historia. Les gustó el uso del instrumento en la sesión, y muchos de ellos nunca habían tocado una flauta dulce.



*Ilustración 9 Fotografía recreada para la sesión El flautista Salvador*

### **Análisis de la sesión**

En el desarrollo creativo es indispensable que estar presente en un espacio artístico para que los estudiantes se sientan en la libertad de poder crear, sin embargo, según lo planteó Willems en su metodología es importante partir desde la escucha. Por esta razón la investigadora se valió de un audio grabado con anterioridad en el que se puede escuchar la melodía del flautista, esta melodía está basada en la escala pentatónica de Do, este audio se reprodujo durante la narración desde el momento en el que los personajes escucharon la melodía del PNJ que los ayuda y les da los conocimientos necesarios para que puedan cumplir su misión.

El aspecto emocional y motivacional está dado en toda la teoría y fundamentación de Edgar Willems, antes de llegar a una conciencia intelectualizada de la música, se pretende que niños y niñas descubran, experimenten, inventen, propongan y participen como fruto de una motivación intrínseca (Hernández 2022, p. 36). Durante el desarrollo de la sesión de rol, cuando los estudiantes experimentan con el instrumento y se sienten más confiados, efectúan intervalos un poco más grandes, mostrando confianza con el instrumento y el aprendizaje por medio de la historia.

El mayor inconveniente dado durante el desarrollo del aprendizaje musical por medio de la imitación fue el control del sonido, se dio una dificultad relacionada al espacio para que los estudiantes pudiesen explorar el instrumento a su gusto, ya que se incomodaban con el compañero del lado, por esta razón decidieron separarse y ubicarse en diferentes zonas del aula para poder hacer el ejercicio de manera individual, reduciendo su incomodidad. Uno de los estudiantes mostró gran dificultad al momento de tocar el instrumento, sin embargo, no manifestó frustración o molestia con este hecho, simplemente consultaba con mayor frecuencia a la investigadora para poder tocar el instrumento de la forma indicada por la docente.

A pesar de las dificultades presentadas, 3 de los estudiantes cedieron a la improvisación, aportando sus ideas creativas con los sonidos de la escala pentatónica, 7 de los 8 niños pudieron reproducir la línea melódica basada en la escala pentatónica con el instrumento.

Taller No. 5	Las cuerdas perdidas
Objetivo	Interpretar en la guitarra dos acordes tónica y dominante C – C7 para la creación de la canción que representará la historia de la campaña.
Teoría fundante	Metodología Willems –la música y el ser
Principios orientadores	Cuanto más sencilla y cercana la expresión musical más efectivo será el resultado
Contenido	La aventura continua, ahora los aventureros conocerán instrumentos armónicos y completarán la misión.
Metodología	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Retroalimentación de la sesión anterior.</li> <li>2. Continuación de la historia de los aventureros en un nuevo escenario.</li> <li>3. Usar instrumentos de cuerda para la tocar los acordes de tónica y dominante por medio de imitar – reconocer y reproducir.</li> <li>4. Los aventureros explorarán con los nuevos elementos musicales presentados.</li> <li>5. cierre de la sesión.</li> <li>6. Recomendaciones y reflexión de la sesión</li> </ol>

En la sesión anterior, los jugadores enfrentan la dificultad de ruidos que interrumpen su capacidad para intervenir adecuadamente como personajes, lo que llevó a la implementación de nuevas reglas para mejorar la dinámica del juego, se aplican penalizaciones por ruidos externos que afectan las acciones del grupo. En esta nueva sesión, los aventureros continúan su travesía hacia una ciudadela custodiada, donde pronto descubrirán tanto desafíos como misterios relacionados con la música mágica. A medida que exploran este nuevo entorno, se verán envueltos en un ritual que no solo pondrá a prueba sus habilidades, sino que también les permitirá experimentar el poder transformador de la música por medio de un nuevo instrumento musical, además, estableciendo un nuevo vínculo entre ellos y su entorno.

## Descripción de la sesión

En la sesión anterior se presentaron situaciones en las que el ruido causaba interrupciones y los jugadores no podían intervenir fácilmente como personajes. Por esta razón, se implementan nuevas reglas

*Investigadora:* — todos los jugadores deben hacer una tirada de dados para definir la iniciativa<sup>11</sup> de cada uno. Además, se asignan puntos de penalización por ruidos externos a la sesión, otorgando un -1 a cada lanzamiento. Si hay reincidencia con las interrupciones, se tomará un -1 adicional a la penalización, quedando en -2, -3, etc. — Dice mirando a los estudiantes.

*Máster:* — Han estado caminando durante varios días. Han podido descansar y alimentarse bien, lo que significa que tienen los PV completos. Cada uno hace el lanzamiento de dados para definir la iniciativa de sus personajes.

La máster hace las anotaciones correspondientes para llevar el orden de la sesión. Algunos estudiantes muestran inconformidad con el número que sacaron en el dado, así que se organizan para turnarse los lanzamientos entre ellos, es decir con sus compañeros de personajes.

*Máster:* — En su recorrido por el bosque y algunos poblados les dieron información sobre el dragón volando en dirección a la ciudadela, por esta razón ustedes siguen este camino. Los aventureros llegan a la entrada, hay una puerta grande custodiada por dos

---

<sup>11</sup> el orden de las intervenciones de cada personaje.

guardias, es un lugar muy grande, por eso está custodiado. Los guardias los retienen, uno de ellos con voz firme y poco amigable pregunta —¿Cuál es el propósito de su llegada?

Los estudiantes hacen una jugada de Inteligencia, solo dos de ellos logran superar la tirada, así que con algunas intervenciones entre *Wolf* y *Bale* logran convencer a los guardias para que los dejen entrar.

—Está bien, pueden pasar, pero no causen problemas —responde el guardia mientras abre la puerta.

Dentro de la ciudadela, deciden aprovechar la oportunidad, ya que hay mucho comercio. Se abastecen con nuevas armas y fijan un punto de encuentro para poder dividirse sin separarse del grupo.

Wolf busca una herrería para comprar un arma. Su objetivo es conseguir una guadaña. Al llegar, interactúa con un enano que trabaja en la herrería.

—Estoy buscando una guadaña —dice Wolf.

—¿Una guadaña? Eso es algo raro, pero puedo forjarla para ti. Puedo tenerla lista para la tarde —responde el enano con una sonrisa.

Por otro lado, *Marshall* decide visitar un lugar especializado en hechicería para aprender sobre los monstruos. Encuentra un lugar que vende muchas pociones y libros de hechizos. Compra una poción para volverse más fuerte y dos libros relacionados con magia.

Bale, por su parte, va a comprar unos zapatos especiales que le permitirán ser más silencioso y ágil.

*Máster:* — Luego de que cada uno de los personajes adquiere lo que necesita, se reencuentran. Caminan por la ciudadela y, de repente, escuchan un instrumento de cuerda. También hay personas tocando un instrumento de viento. Los personajes se dan cuenta que hay un círculo formado por varias personas. Al observar más de cerca, notan que las criaturas que entran en el círculo y están enfermos parecen sanar a medida que escuchan la música.

*La investigadora* les pide a los estudiantes que tomen una guitarra (requinto). Les indica cómo deben posicionar el instrumento, especificando que por el momento no se tocarán las cuerdas 5 y 6, solo las primeras cuatro cuerdas.

—Coloquen el dedo en el traste número 3 de la primera cuerda —indica la investigadora.

Luego, les explica que deben posicionar la mano derecha sobre las cuerdas de la guitarra de forma natural para realizar el rasgueo. Comienzan a practicar el rasgueo hacia abajo con el pulgar.

Los estudiantes realizan el rasgueo despacio, asegurándose de no tocar las cuerdas 5 y 6. Después, practican rasgueos hacia arriba, únicamente con el dedo índice, siguiendo el pulso establecido por la investigadora. A continuación, intercalan rasgueos hacia arriba y abajo y cambian al acorde de C7, colocando el dedo en el primer traste de la primera cuerda de la guitarra.

Los estudiantes se toman su tiempo para entender la posición del instrumento y su sonoridad. Hacen preguntas a la docente cuando sienten que algo no está funcionando. Dos de los estudiantes muestran una apropiación del instrumento sin dificultad.

La investigadora da indicaciones de conteo para la entrada de las guitarras y plantea un ejercicio para que los estudiantes estén atentos al ritmo. Ella toca uno por uno en un compás de manera constante, y luego se van sumando. Los estudiantes que deben tocar el ritmo pasan a los llamadores. Al principio, marcan el pulso, y luego tocan el ritmo establecido en los tambores de los enanos. Se realiza un pequeño ensamble con el ritmo, la melodía de la flauta (una improvisación de la docente) y las guitarras.

*Máster:* — Los aventureros notan que, a medida que más instrumentos se unen y el volumen de la música crece, todo se llena de una magia muy poderosa. Las personas que participan en el ritual parecen rejuvenecer, y aquellos que tenían enfermedades se curan.

Al terminar el ritual, todos deciden ir a una taberna para comer, beber algo y conocer más sobre la ciudadela. El ritual los deja intrigados respecto a la música que han interpretado.

La sesión termina con ellos entrando a la taberna.

La investigadora les indica a los estudiantes la importancia de recordar toda la información obtenida y lo aprendido para la siguiente sesión. Se designa a los estudiantes que tienen el personaje de Marshall para que toquen la guitarra. Uno de los estudiantes, que no tiene asignado un instrumento, desea sumarse a la flauta dulce. Así, se definen los instrumentos para la siguiente sesión.



*Ilustración 10 Fotografía recreada para la sesión Las cuerdas perdidas*

### **Análisis de la sesión**

La aplicación de la teoría fundante planteada por Willems en el inicio de la sesión se da por medio de la imitación, en este caso cuando la investigadora toma la guitarra requinto y toca la armonía, simplemente ubica el dedo en el traste correspondiente y muestra a los estudiantes como debe ser la posición y el sonido, luego de dar paso a que los estudiantes exploren el instrumento, les da una pequeña explicación siendo muy específica con la posición corporal y disposición del acorde.

Aprender a tocar un instrumento nuevo genera algunas dificultades, en este caso, algunos presentaban problema con la ubicación del mismo para la interpretación, la docente dio paso más a la sonoridad que a la misma posición del instrumento ya que a algunos

estudiantes se les dificultaba tomar la guitarra. Al presentar esta dificultad, la docente pidió a los estudiantes que tocaran únicamente el primer pulso de cada compás, para asegurar el cambio de disposición en cada acorde.

Los estudiantes identifican los momentos en los que no están tocando el acorde correspondiente al restante del grupo, corrigen inmediatamente buscando la ayuda de la docente, logran reconocer la sonoridad de cada uno de los acordes, también sucede cuando tocan la cuerda 5 o 6.

Cuando los estudiantes de percusión pasaron a tocar los instrumentos correspondientes, se dio una estabilidad rítmica con el pulso, ya que todos debían seguir el pulso de la docente, posteriormente, las guitarras se adaptaron cuando la percusión pasó a tocar el ritmo de los enanos, ya que conocían el ritmo y se sentía un ensamble estable. La improvisación por parte de la docente ayudó a que los estudiantes hicieran una reproducción del acorde de manera constante logrando así el objetivo del taller con la teoría fundante, Imitar, reconocer y reproducir.

Taller No. 6	Historias de taberna
Objetivo	Crear una canción con los elementos narrativos y musicales brindados en el desarrollo de las sesiones, fomentando la improvisación y la expresión musical
Teoría fundante	Metodología Dalcroze – La improvisación
Principios orientadores	La narración es fundamental para crear una composición musical interesante y divertida
Contenido	Continuación de la aventura aportando nuevos contenidos musicales, especialmente trabajo vocal
Metodología	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Retroalimentación de la sesión anterior.</li> <li>2. Continuación de la historia de los aventureros en un nuevo escenario.</li> <li>3. Dar un espacio en el que los aventureros puedan decidir sobre su composición vocal, ser guía y acompañar este espacio de creación.</li> <li>4. cierre de la sesión</li> <li>5. Recomendaciones y reflexión de la sesión.</li> </ol>

En el transcurso de esta sesión los estudiantes retomarán la aventura de la sesión anterior. Se sumergirá en una aventura que entrelaza sus acciones pasadas con nuevos desafíos, explorando sus adquisiciones, habilidades y el papel de cada personaje en la misión. La dinámica de la sesión incluye la aplicación de las reglas establecidas en el juego, interacciones con personajes del entorno, y la creación colaborativa de una canción que narrará sus vivencias y aspiraciones. Los estudiantes darán forma a su propia historia fortaleciendo el vínculo entre los aventureros y los integrantes de la mesa, abriendo paso a la creatividad y reflexión.

### **Descripción de la sesión**

Los estudiantes comienzan con un recuento de lo sucedido en la sesión anterior. Se sumergen en un repaso de las adquisiciones realizadas en la ciudadela, mientras las voces se entrelazan con risas y comentarios sobre lo que cada uno ha comprado.

— Él se compró unas botas de agilidad... Y con eso nos va a salvar la vida — dice uno de los estudiantes, señalando a los demás, mientras sus ojos se posan sobre el personaje de *Bale* el pícaro.

Los estudiantes que controlan a *Wolf* el guerrero, también se suman a la conversación, haciendo referencia a la imponente guadaña que adquirieron en la ciudadela, y con la cual esperan enfrentarse a lo que sea que el destino les depare.

*Máster:* — Se reabastecieron de muchas cosas. Nuevas armas, nuevos equipos... y todo lo necesario para lo que está por venir. Pero lo más interesante que descubrieron en el pueblo fue una armonía que parecía envolverlo todo. Era la misma melodía que habían escuchado del flautista antes de llegar, una melodía que, al ser escuchada, podía curar enfermedades, rejuvenecer a las personas, otorgándoles una vitalidad casi mística. Y lo más importante de todo, ustedes aprendieron esa armonía — explica, dejando que sus palabras resuenen por un momento.

*Máster:* — Ahora, el hechicero es quien crea la armonía. *Bale*, el pícaro, hace la percusión, mientras *Kim Box*, el explorador, toca la melodía de la flauta. Pero aún nos falta un personaje... Hoy veremos qué rol tomará — dice la docente, observando a los estudiantes con una sonrisa mientras aguarda su respuesta.

Antes de continuar, uno de los estudiantes recuerda algo esencial.

— ¡Ah! No olviden que, si no tenemos nuestra hoja de personaje, jugamos con desventaja — dice uno de ellos, como si fuera un recordatorio urgente.

La docente asiente, dando paso a hacer énfasis en una regla que se había planteado en la sesión anterior

*Máster:* — Así es. Además, quiero recordarles que hay nuevas reglas para la mesa. Si el ruido se vuelve excesivo, si comienzan a hablar sobre temas que no tienen nada que ver con la partida, habrá penalizaciones. La primera vez, será desventaja. Si se reinciden, perderán dos puntos, y luego tres... y así consecutivamente. También con las iniciativas, todo debe seguir el orden de los dados — explica, con un tono que deja claro que el cumplimiento de estas reglas es importante.

— Lancen los dados para definir las iniciativas, por favor — dice, y el sonido de los dados rodando sobre la mesa marca el inicio de la partida.

La máster organiza los resultados con destreza y, finalmente, la sesión comienza.

*Máster:* — Están en la taberna. ¿Qué hacen? — pregunta la máster, invitando a los aventureros a dar rienda suelta a su creatividad.

Algunos deciden relajarse un poco, comprando una cerveza y disfrutando del ambiente, mientras *Marshall* el hechicero, se aparta para revisar los libros que compró, buscando hechizos que puedan ser útiles en el futuro.

*Máster:* — El tabernero se acerca al grupo, pero sus ojos se posan especialmente sobre Marshall. Con una sonrisa amplia, les da la bienvenida, aunque hay una clara curiosidad en su mirada. Es extraño ver un grupo tan numeroso por esta taberna. ¿Son nuevos en la ciudadela? ¿Qué los trae por aquí? — la máster imita la voz del tabernero con un toque amistoso, pero también ligeramente desconfiado.

*Marshall:* — Estábamos reabasteciéndose — observando a su grupo con discreción para asegurarse de que no hablen sobre sus planes ruido innecesario, responde con calma.

*Tabernero:* — Tenemos una excelente comida. Para los que deseen, hay cerveza de diferentes sabores, vino... ¿Qué les gustaría? — dice mirándolos con cierto recelo, pero buscando conversación.

La interacción continúa mientras los aventureros deciden qué pedir, disfrutando del ambiente que los rodea.

*Máster*— Cuando llega la comida, notan algo curioso: en una esquina de la taberna, una criatura está contando una historia. La mayoría de los demás seres presentes le escucharon con atención. Ustedes, también intrigados, se acercan y se unen a los oyentes — describe, manteniendo la atmósfera tensa y misteriosa.

La docente, aprovechando el momento, coloca una canción sobre un guerrero. Algunos estudiantes, sorprendidos por el género de la canción, comienzan a imitar el movimiento de tocar guitarras eléctricas, pero pronto se quedan en silencio, absortos en la historia que la canción empieza a contar.

Después de la canción, la docente hace una nueva pregunta.

— ¿De qué trata la historia? — pregunta, esperando la reacción de los estudiantes.

Uno de ellos, con la mirada pensativa, responde.

— Entiendo que es sobre un reino, habla de traición, de libertad... de un elegido, de un destino — dice, tratando de desentrañar el significado de la letra.

La máster asiente, complacida con la respuesta, y continúa profundizando.

— Sí, hay varias metáforas. ¿Qué creen que significa cuando alguien dice ‘veo llegar el final’? — pregunta con interés.

Un estudiante responde con cierta cautela.

— ¿Como un apocalipsis? — sugiere.

— No, no necesariamente un apocalipsis, más bien es como una señal de que se acerca la muerte. La canción habla de alguien que se prepara para defender lo que ama, incluso sabiendo que se avecina una guerra — responde la docente, explican con más detalles. — La letra dice ‘destino cruel que me obliga a defender los cultos de una traición, de un desatino’. Es la historia de alguien que traicionó el reino, aunque aún era parte de él. ¿Han oído hablar de la leyenda de Troya?

Los estudiantes asienten al unísono, reconociendo la referencia.

*Docente:* — La guerra de Troya comenzó porque una mujer, comprometida con un hombre, se enamoró de otro. La canción habla de cómo una mujer condenó todo un reino. El protagonista, un guerrero, no fue el causante de la traición, pero aun así debe defender su tierra. Y no le importa, porque ese es su destino — dice, dejando que sus palabras calen hondo en el grupo.

Un estudiante, con una voz seria, agrega.

— Defender hasta morir — dice, como si comprendiera la esencia de la historia.

La docente, se prepara para el siguiente paso.

— Hoy, ustedes van a crear un texto narrando sus propias historias. Van a escribir una canción que cuente lo que ha sucedido con el grupo, las situaciones vividas en cada sesión. Pueden narrarlo como prefieran, lo importante es que cuenten lo que han vivido

juntos, lo que esperan que suceda y el objetivo de su misión — les explica, con la seguridad de que esta tarea los hará reflexionar sobre su viaje.

Los estudiantes se concentran en la creación de la narración. Algunos se hacen preguntas entre ellos, como ¿Cómo se llama el reino? o ¿Dónde fue donde se escapó el dragón?, mientras se responden entre sí.

Un estudiante, pregunta si pueden hacer la canción al estilo rap. La docente, sin dudarlo, responde afirmativamente.

— Claro, puede ser como una historia contada, no cantada. Lo importante es que se exprese lo que han vivido — dice, alentando al grupo.

Cada estudiante escribe su parte de la historia, pero se consultan entre sí para afinar detalles o aclarar frases. De vez en cuando, piden la ayuda de la docente para resolver dudas o recordar los eventos clave de las sesiones anteriores.

Finalmente, después de un tiempo de trabajo conjunto, deciden que la docente lea todas las composiciones en voz alta. Tras escuchar todas las propuestas, eligen la que más les gusta.

Uno de los estudiantes que interpreta a Wolf se ofrece para narrar la historia, mientras otro se prepara para acompañar la melodía del flautista. La sesión culmina con la interpretación del texto creado en clase, un momento lleno de emoción.

La docente, con una mirada sabia, hace una última recomendación.

— Recuerden que es importante tener todos los elementos listos para el desarrollo de las sesiones. Uno de los aventureros tuvo que jugar con penalizaciones hoy, y eso podría haber sido evitado si se hubiera preparado mejor — les recuerda, cerrando la sesión con una sonrisa cómplice.



*Ilustración 11 Fotografía recreada para la sesión Historias de taberna*

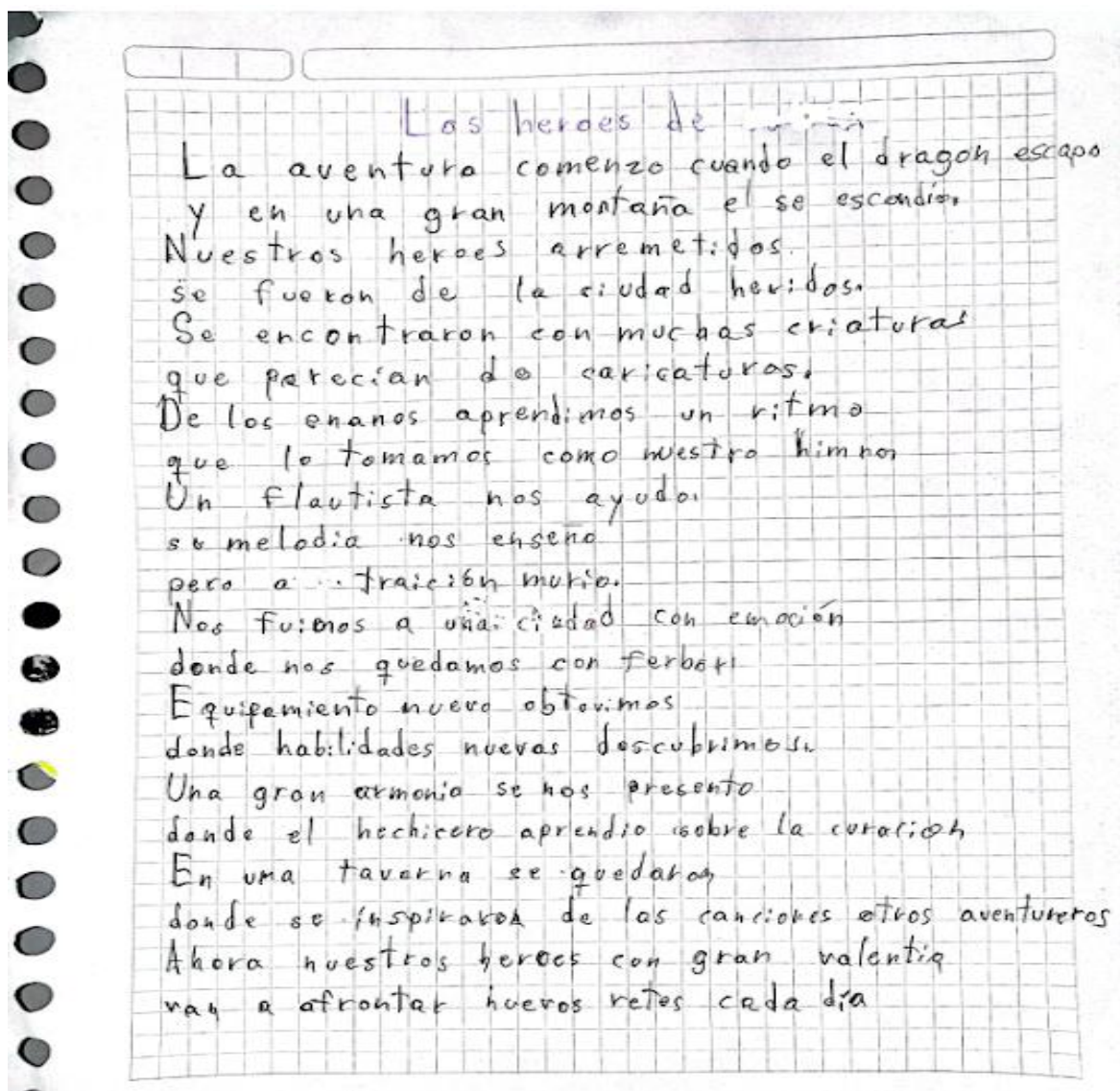


Ilustración 12 Letra de la canción creada por los estudiantes

### Análisis de la Sesión

Emplear un elemento que los estudiantes conocen y comprenden como el uso de su lenguaje contribuye a la expresión creativa por medio de un texto escrito por ellos, basados en la historia que han construido desde el momento en el que comenzaron las sesiones de rol.

El objetivo pedagógico basado en la improvisación pudo desarrollarse dentro del taller, sin embargo, no fue una improvisación dada de manera tan inmediata como la plantea Dalcroze ya que fue necesario darles un momento para poder escribir y desarrollar sus ideas, Ellos tuvieron en cuenta las métricas del propio lenguaje buscando un ritmo versado dentro de la historia, sin perder el sentido de la misma.

Durante la creación de la historia, los estudiantes presentes en el taller estuvieron centrados en la redacción de su historia, algunos decidieron hacerse en grupos por personajes para crear la historia de manera colaborativa, en este momento se afirma el planteamiento de Del Bianco cuando menciona el impacto que tiene la improvisación frente a la atención, la concentración y la memoria.

Los estudiantes cumplieron con el objetivo de la sesión al crear la canción con los elementos narrativos, sin embargo, no hubo una entonación por parte de los adolescentes, decidieron hacer una narración hablada, le comentaron a la investigadora que se sentían apenados al cantar.

El hecho musical está directamente relacionado con la atención, este proceso cognitivo no debe desligarse de la actividad mencionada anteriormente, el juego de rol no está exento de esta relación, ya que permite a los estudiantes mantenerse involucrados en situaciones que les lleva a tomar decisiones, resolver inconvenientes que se presentan en el desarrollo de la historia, fortalece el trabajo en equipo, la comunicación, cede una facilidad con la expresión por medio de un personaje, aspectos que se ven presentes en la acción musical.

### 4.2.3. Batalla final

Taller No. 7	La magia de la música
Objetivo	Ensamblar los elementos musicales brindados en las sesiones anteriores para tocar la composición creada por el grupo.
Teoría fundante	Metodología Orff-Schulwerk
Principios orientadores	La música y el movimiento como vehículos de expresión y aprendizaje. La creación musical colectiva como medio para la interacción en función del aprendizaje.
Contenido	Continuación de la aventura con énfasis en la creación musical colaborativa, trabajando principalmente con instrumentos de percusión, melodía y voz para dar vida a la historia de los aventureros.
Metodología	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Recapitulación de la historia anterior y análisis de los elementos musicales que la han acompañado.</li><li>2. Presentación del nuevo escenario</li><li>3. Ensamble colectivo, donde cada grupo aporta su parte musical, con especial atención al uso de los llamadores (como tambores) la flauta dulce, la guitarra requinto y la voz de los estudiantes</li><li>4. Cierre con la presentación de las composiciones y reflexión sobre el impacto de la música en el curso de la aventura.</li></ol>

En este taller, los participantes continúan con la aventura, en esta ocasión da inicio en una taberna, donde los aventureros, interactúan con un guerrero que les cuenta su historia por medio de una canción, las celebraciones e interacciones se ven interrumpidas cuando un peligro inminente irrumpe en las puertas de la ciudad, en medio del caos, descubrirán que la música, que los unió al inicio de la aventura, tiene el poder de cambiar el curso de la batalla. A través de las notas de sus instrumentos, los participantes deberán tejer una composición que no solo puede sanar, sino también derrotar a los enemigos que amenazan su mundo. A medida que la historia se despliega, los estudiantes aprenderán a fusionar la narrativa y la música en un conjuro tan poderoso que ni las armas podrán igualar su fuerza.

## Descripción de la sesión

Los aventureros están en la taberna, están interactuando con el guerrero que les cantó la canción, ustedes se sienten tan encantados con la canción que decidieron crear su propia canción. Están ahí cantando con él, mostrando la canción que cuenta la historia el grupo, cuando sienten que todas las creaturas dentro de la taberna empiezan a correr hacia afuera, incluso se siente como todos afuera también corren despavoridos.

Y el tabernero también sale, toma su martillo y está preparado para atacar. ¿Qué van a hacer?

— *Bane* dice: me tomo la cerveza y salgo.

— *Kim Box*: estamos todos borrachos

— *Máster*: no están tan ebrios, solo se tomaron una cerveza.

— *Wolf*: Salgo a ver qué pasa

— *Máster*: Lancen dados para definir iniciativas. - organiza los turnos de los aventureros.

— *Máster*: ¿Qué hace Marshall?

— *Marshall*: Salgo a ver, miro por la ventana a ver qué pasa.

— *Máster*: Listo, te asomas por la ventana. Tú ves que mucha gente está corriendo y hay como un ataque en la puerta de la ciudad. Por donde ustedes entraron y estaban los guardias, ya no están. Están aplastados. Totalmente aplastados.

— *Máster*: ¿Qué hace Bale?

— *Bale*: voy a la puerta a ver qué está pasando.

— *Máster*: Ves exactamente lo mismo que Marshall. Ves que están destruyendo las paredes de la fortaleza. ¿Qué hace Wolf?

— *Wolf*: vamos a reclamar la guadaña.

— *Máster*: Salen corriendo a reclamar la guadaña. ¿Qué van a hacer Marshall y Bale?

— *Marshall*: Pues lo que yo hago es con un hechizo que aprendí, en el que puedo hacer una montaña de hielo para tener mejor panorama.

Marshall no logra hacer su jugada por el resultado de los dados, la máster continua la narración diciendo

— *Máster*: tú intentas hacer el hechizo de hielo, pero hace demasiado calor y el hielo no toma forma. Bale ¿qué harás?, continua la máster.

— *Bale*: Yo los intento atacar, enterrando lanzando el tridente para enterrarlo a los que están destruyendo la ciudad.

— *Máster*: Tu sales corriendo en dirección al caos, cuando llegas estás agotado, intentas atacar, pero no tienes claro ni siquiera a quién lanzarle el tridente, haces el intento, pero solo queda enterrado en el piso.

Wolf logra recoger su guadaña, deja el pago de los enanos y corre de regreso a la taberna.

Los aventureros, logran salir y ven un troll gigante, Y junto al troll hay cinco cultistas, vestidos con las mismas indumentarias de los que ayudaron a escapar al dragón.

— *Marshall*: Voy a hacer lo más épico que pueda, usaré mi habilidad definitiva. “Gran guardián de la tierra y la sabiduría. Rengichiga” dice con firmeza y en un tono alto para invocar su mejor hechizo.

— *Máster*: lanzas tu habilidad definitiva pero no logras hacer daño a los cultistas (los dados dieron un número muy bajo),

Bale hace un ataque contra los cultistas de nuevo, pero no logra impactar, nuevamente los dados no están a su favor. Marshall de nuevo intenta atacar con su habilidad definitiva, pero su ataque no logra hacer daño a pesar de que si impactó.

Bale hace el ritmo de los tambores de los enanos.

Los demás aventureros al notar que el ataque de Marshall no hace daño a los enemigos, deciden salir corriendo. Los jugadores hacen lanzamiento de dados para identificar si el ritmo de los enanos está haciendo algún efecto sobre los enemigos.

Se dan cuenta que los enemigos pierden un poco de coordinación al atacar, así que deciden atacar con la música.

— *Máster*: el grupo ataca al troll con la música. Las melodías y las armonías pueden curar a quien ustedes quieran, pero también pueden hacer daño a quien decidan.

La docente organiza el grupo para hacer un ensamble, comienza por los tambores, les pide a los estudiantes que primero toquen el pulso, luego el ritmo correspondiente a la primera sesión. Inmediatamente los estudiantes que interpretan la guitarra se unen con los acordes, cuando la armonía está organizada les pide a los estudiantes encargados de la línea melódica con la flauta unirse al ensamble. Finalmente organiza las secciones intercalando la historia contada que crearon los jugadores en la sesión anterior con la melodía de la flauta.

— *Máster*: Los aventureros notan que los cultistas y el troll están en el suelo, al unir el ritmo de los enanos, la melodía del flautista y la narrativa de la historia se genera un poder tan grande que genera más daño y es más efectivo que usar las armas.

Los aventureros logran vencer a los enemigos, se convierten en los héroes de la ciudadela, logran sacar información a uno de los cultistas acerca del dragón y los entregan para que sean encarcelados. El gobernante del lugar les da comida, descanso para poder continuar con su aventura.

La docente les recuerda a los estudiantes que en la siguiente sesión deben usar todo lo que han aprendido, deben estudiar, en especial el estudiante que contará la historia que escribieron. Hace una retroalimentación a cada uno de los estudiantes, sobre aspectos que deben mejorar, en especial escuchar a los demás



*Ilustración 13 Fotografía recreada para la sesión La magia de la música*

### **Análisis de la sesión**

El manejo de la voz y el uso de los instrumentos son los dos elementos principales establecidos en el trabajo pedagógico de Orff, el desarrollo de la sesión se da en este ámbito formativo que promueve la exploración, interpretación y creatividad musical instrumental por parte de los estudiantes adolescentes de grado séptimo.

Durante el transcurso del taller la creación de “música elemental” es una actividad ligada al lenguaje, además de ser vivida por los oyentes transformados en participantes. Esto es debido a que los mismo jugadores de la sesión de rol participan con la interpretación musical de la historia creada por ellos mismos y guiada por la investigadora. Esto muestra la participación activa frente a la música.

Si bien los estudiantes no tienen una formación musical fundamentada, durante la investigación muestran que pueden ejecutar la pieza musical del grupo, pieza creada con aportes de la docente investigadora y con secciones aportadas por los estudiantes.

El trabajo instrumental además del éxito de la interpretación musical se da en un ambiente social el cual influye directamente en la participación de los estudiantes, la confianza del grupo es imprescindible para darse la manifestación de ideas creativas musicales.

Los participantes lograron ensamblar como grupo, mostrando la pieza musical creada por ellos mismos con algunos elementos planteados por la investigadora en el transcurso de las sesiones, sin embargo, el estudiante que tenía el rol de la narración de la historia, se mostraba tímido cuando debía participar, en las primeras intervenciones manejaba un tono de voz muy bajo, a medida que el grupo se acoplaba él mejoraba su intervención.

En el desarrollo de la sesión, los estudiantes interactuaban constantemente con el instrumento correspondiente, por esta razón la docente organizó el ensamble por secciones. En primera instancia se interviene la sección rítmica ya que es la base del ensamble, posteriormente, pide a la sección armónica (guitarras) tocar sobre el patrón rítmico, los estudiantes presentaron dificultades para hacer el cambio de acorde ( de Do mayor a Do7), para acoplar y favorecer el ensamble del grupo, la docente solicita a los estudiantes que no hagan cambio de acorde, que se queden únicamente en Do mayor. Finalmente, la sección melódica, es decir las flautas dulces y la voz entrar en el ensamble según las indicaciones de la investigadora.

El ensamble funciona, aunque la docente debe dirigir las intervenciones de cada una de las secciones ya que los estudiantes no están acostumbrados a tocar en un grupo.

Taller No. 8	La batalla final
Objetivo	Tocar la composición creada con los estudiantes para utilizar la música y la narración en conjunto.
Teoría fundante	Metodología Orff-Schulwerk
Principios orientadores	La integración de los elementos musicales (ritmo, melodía, armonía) como herramientas para crear un ambiente creativo musical.
Contenido	Final de la aventura, integración de la música y la narrativa en una estructura colaborativa que permite la participación activa.
Metodología	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Retroalimentación de la aventura anterior</li> <li>2. Introducción a la aventura final.</li> <li>3. Desarrollo de la música en conjunto, utilizando los instrumentos musicales y la voz.</li> <li>4. Evaluación final y reflexión sobre el uso de la música en la narrativa.</li> </ol>

Los estudiantes vivirán una experiencia que mezcla la narrativa épica y el poder de la música. Tras haber derrotado a un troll y cultistas en su última aventura, ahora se adentran en lo más profundo de una cueva en busca de vencer al dragón que dio inicio a esta travesía, los aventureros deben detenerlo. Sin embargo, el camino hacia el monstruo no será fácil. En medio de trampas y decisiones arriesgadas, los aventureros se enfrentan al desafío de vencer a una criatura de dimensiones colosales. Pero no será solo la fuerza lo que los guiará a la victoria: la música, esa misma melodía que los ha acompañado a lo largo de su travesía, jugará un papel crucial. Con cada acorde, los aventureros deberán unir sus habilidades para crear una armonía que podría salvar o condenar su destino.

### **Descripción de la sesión**

En el recuento de lo sucedido en la sesión anterior, intercede la máster recordándoles a los estudiantes que se convirtieron en los héroes de la ciudad, recuerden que ustedes estaban en Raltax, donde se dieron cuenta que la armonía de las guitarras les ayudaba a curar a otras criaturas, tanto que en ocasiones lograba rejuvenecerlas, eso sucede cuando los aventureros lo decidan. Luego, se fueron para una taberna, allí escucharon la historia de un guerrero,

ustedes se inspiraron tanto al escuchar al guerrero que decidieron hacer la narración de la historia de todo el grupo, esa narración en conjunto con los demás elementos musicales que aprendieron logró derrotar a un Troll y los cultistas que destruían la ciudadela.

Los aventureros continuaron buscando por diferentes lugares, hasta que finalmente encuentran pistas que los llevan al lugar donde está el dragón, se encuentra en una cueva.

— *Máster*: lancen iniciativas. Les dice a los estudiantes para comenzar con la organización de las intervenciones de los jugadores.

Luego de organizar los turnos de los jugadores, la máster les pone en contexto del lugar donde se encuentran.

— *Máster*: están en una cueva, hay dos caminos, ¿qué harán?

*Kim box* decide encender una antorcha para poder ver dentro de la cueva, decide ir adelante, los demás jugadores dialogan entre ellos para organizarse, la máster pide a los jugadores que lancen los dados para saber si superan una prueba de inteligencia, pero ninguno de los aventureros se da cuenta de una trampa que hay en el lugar todos caen, se apaga la antorcha y se hacen daño.

— *Wolf*: ¿Marshall tienes pociones de curación? Pregunta preocupado.

Los aventureros continúan caminando por el sendero que cayeron, sienten un poco de calor en el lugar, logran ver que algo duerme en el lugar y se siente un resoplo de su respiración profunda.

*Bale* usa sus zapatos ágiles para acercarse con extremo sigilo, logra sentir algo realmente gigante, *Kim Box* de nuevo prende la antorcha y se acerca a *Bale* para poder ver que es lo que hay en el lugar.

— *Máster*: Cuando *Kim Box* se acerca... ve muchas escamas, es un cuerpo gigante completamente cubierto de escamas.

Marshall trata de hacer un hechizo, pero de repente el cuerpo se mueve como si se fuera a despertar, en ese momento logran ver la cara de monstruo, ¡es el Dragón!

Algunos de los jugadores intentan hacer diferentes acciones como usar una poción, despertar al dragón, apuntarle con el arma, lanzarle una soga, pero en todas fallan, en un momento Kim Box decide usar la melodía de la flauta.

— *Estudiante:* ¿No tienes como... no puedes hacer un hechizo, no sé, de comunicación?, ¡Güey, un hechizo de comunicación como en las series! ¡Para que este man se comunique con nosotros y diga qué hay! Porque nosotros no sabemos. ¡Vamos a morir! ¡Vamos a morir! Nosotros nos vamos a morir. Pregunta con desespero uno de los estudiantes a otro.

Kim Box continúa tocando la flauta y le dice a los demás que toquen, pero suave para no despertar al dragón, que se unan de uno en uno.

Cada uno de los estudiantes toma su instrumento y empiezan a tocar, la docente les da indicaciones para la intervención de cada uno de los instrumentos y la narración, se establece la estructura, empiezan los tambores, luego las guitarras, sigue la flauta, posteriormente entra la narración, damos un espacio de armonía, de nuevo la melodía de la flauta y termina. Se realizan algunos cambios con la armonía, los estudiantes interpretan únicamente el acorde de C.

— *Máster:* El dragón empieza a retorcerse, se ve como si estuviera atado con una soga, los aventureros solo logran oír sus quejidos y de repente deja de respirar, ustedes han derrotado al colosal Smaug.



*Ilustración 14 fotografía recreada para la sesión La batalla final*

### **Análisis de la sesión**

La acción de intentar tocar la melodía de la flauta e incitar a sus compañeros para que tocaran los instrumentos que correspondían a cada uno, dio sentido a la narración pasando al plano principal, la música como mecanismo de defensa en la historia.

La música no es una actividad de naturaleza individualista, debe haber una constante interacción con los demás integrantes, en esta sesión los participantes se dieron cuenta de la importancia de escuchar al otro, escuchar el ritmo de los enanos y la armonía para poder interpretar su música, es música vivida y hecha por ellos mismos, como lo afirmó Orff.

Nuevamente se hace énfasis en uno de los puntos planteados por Regner, al mencionar que los estudiantes que no presentan un proceso en su formación musical pueden interpretar piezas musicales por medio de instrumentos de fácil manejo. Todos los estudiantes

presentaron un desempeño importante en la interpretación musical del grupo, se mostraron con una atención completamente enfocada en los instrumentos y la interpretación musical como grupo. Algunos manifestaron sus sentimientos al hacer parte del ensamble indicando que les daba miedo hacer equivocar a los demás, tenían miedo de ser devorados por el dragón.

La intervención narrativa tuvo un peso importante en el inicio de la estrategia pedagógica, sin embargo, la intensidad narrativa disminuye progresivamente para darle mayor importancia al hecho musical. Por esta razón las últimas sesiones dan un espacio considerable para el ensamble de los instrumentos implicados en la investigación.

El último ensamble es más organizado que en la sesión anterior, algunos de los estudiantes notaban cuando se equivocaban, trataban de corregir o solicitaban ayuda de la investigadora. Este hecho permite evidenciar un espacio de autorreflexión en el que los estudiantes analizan sus propias prácticas musicales asumiendo una actitud activa hacia la mejora continua.

## **5. Análisis**

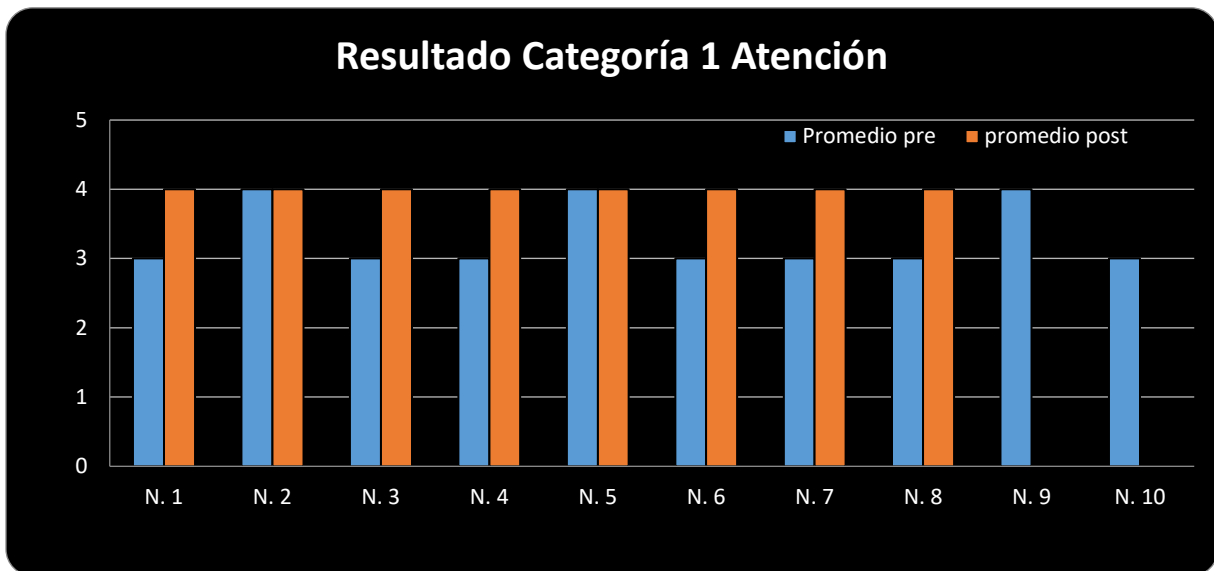
### **5.1. Análisis Cuantitativo**

La aplicación del test de Likert en la etapa diagnóstica y en la finalización de los talleres, permite realizar una compilación de los resultados para poder confrontar los datos y evidenciar si se presenta alguna variación en los mismos debido a la aplicación de la estrategia pedagógica musical basada en el juego de rol.

Este análisis se realiza con los datos de cada uno de los estudiantes, además, se tiene en cuenta la clasificación según las categorías estipuladas en el test, siendo estas atención, concentración y motivación.

La atención es el un proceso cognitivo que está activo constantemente en la vida de las personas, además conlleva al procesamiento de la información, en el aula de clase este proceso es el que permite evidenciar el aprendizaje en el estudiante, por esta razón se plantea la categoría atencional dentro del test de Likert, además, de ser el enfoque de la estrategia pedagógica musical de la investigación. En esta categoría se plantean anunciados que se dan en la clase de música centrados en la escucha activa, participación por parte de los estudiantes y enfoque en la actividad musical.

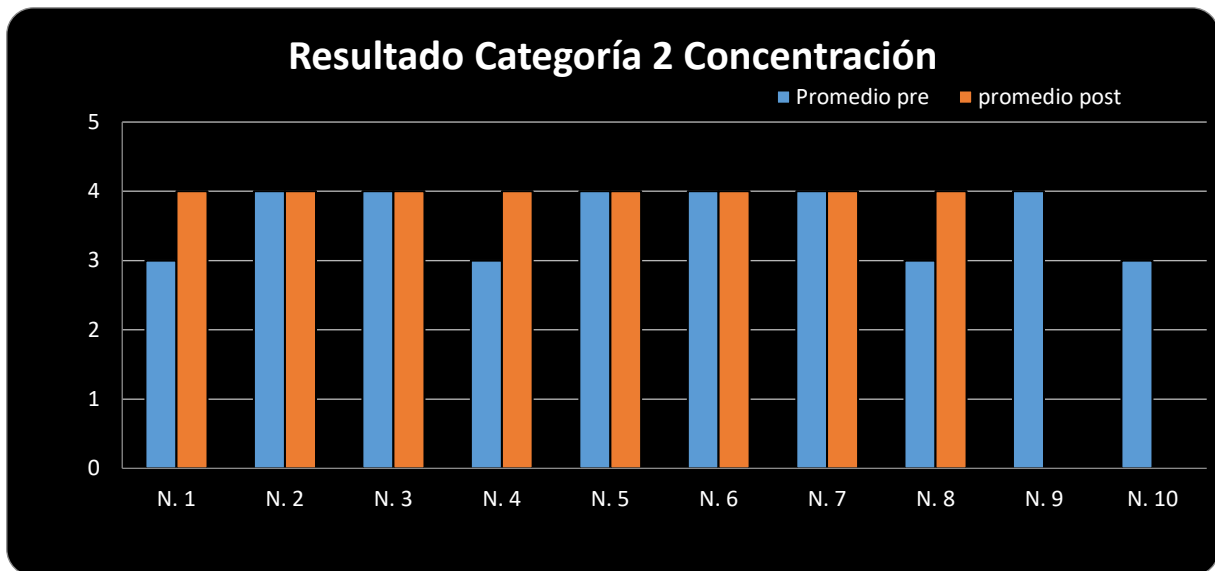
En la categoría atencional se puede evidenciar un cambio favorable en el 60% de la población, ya que los niveles atencionales mejoraron dentro de la clase de música. El 20% no presentó cambios en los niveles atencionales ya que en momentos anteriores a la intervención contaban con un buen desempeño atencional y este no tuvo decaídas durante la investigación. Por otra parte, con el 20% restante no se puede realizar un análisis ya que durante el proceso se retiraron de la investigación por motivos académicos.



*Gráfica 1 Gráfica resultados test de likert - Atención*

La concentración, es la capacidad de mantener la atención en una actividad específica, por esta razón está planteada como una categoría cuantificable en el test de Likert aplicado a la presente investigación. En esta categoría se plantean enunciados que permiten dar una valoración al seguimiento de instrucciones, dificultades o facilidades para completar las actividades y seguir instrucciones dentro de la clase de música.

En la categoría de concentración el 30% de los estudiantes presentaron cambios en su concentración, dado que este aspecto tuvo un incremento en el desarrollo de las actividades dentro del aula de la clase de música. El 50% no presentó cambios ya que se muestra el mismo puntaje durante la toma de datos previos a la investigación y la toma de datos al finalizar la aplicación de la estrategia pedagógica musical. Igual a la categoría anterior, no se pudo realizar el análisis con el 20% de los estudiantes ya que se retiraron durante el proceso de la investigación por motivos académicos.

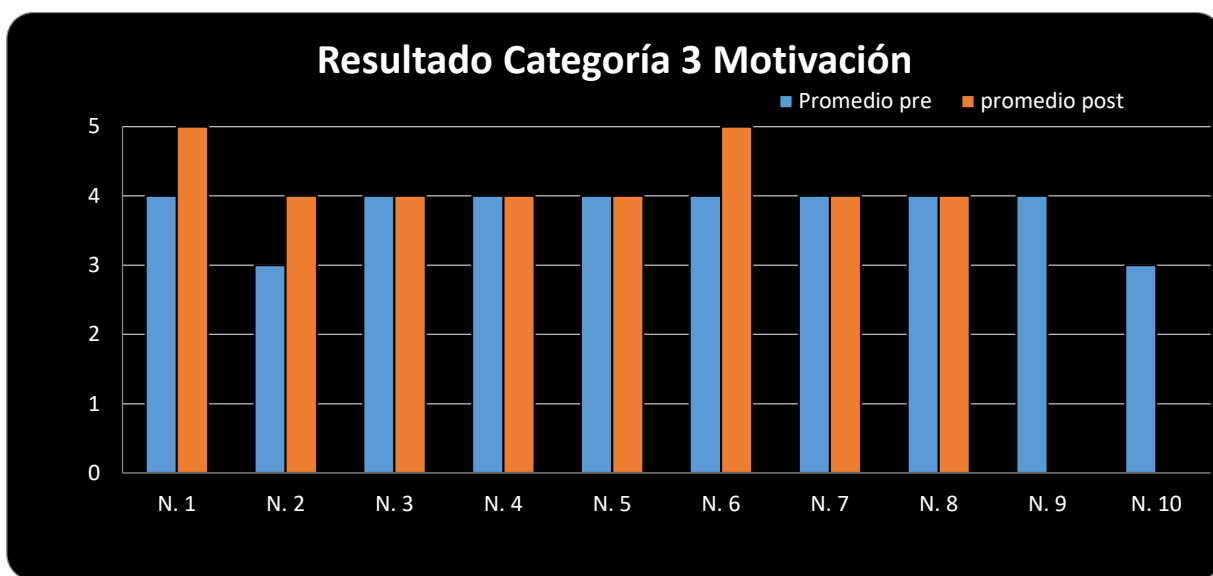


*Gráfica 2 resultados test de likert – Concentración*

El desarrollo óptimo de una actividad está directamente dado por la motivación, ya que permite darle inicio, continuación y finalización a la misma. Este aspecto es indispensable para la investigación ya que influye sobre la atención y concentración de la actividad musical inmersa en el juego de rol, por esta razón se toma como la última categoría del test. En esta sección motivacional los estudiantes dan una calificación a enunciados relacionados con la participación en las actividades, aportes e interés en el aprendizaje musical dentro de la clase.

En la categoría motivacional se evidencia un cambio en el 30% de los estudiantes ya que se manifiesta un cambio positivo aumentando los aspectos que abordan esta categoría dentro de la actividad musical, con el 50% se mantienen los datos de los aspectos motivacionales, no manifiestan ningún cambio. En el 20% restante no se puede realizar un

análisis cuantitativo sobre los cambios inmersos en la categoría ya que los estudiantes no se encontraban al finalizar la investigación.



Gráfica 3 resultados test de likert – Motivación

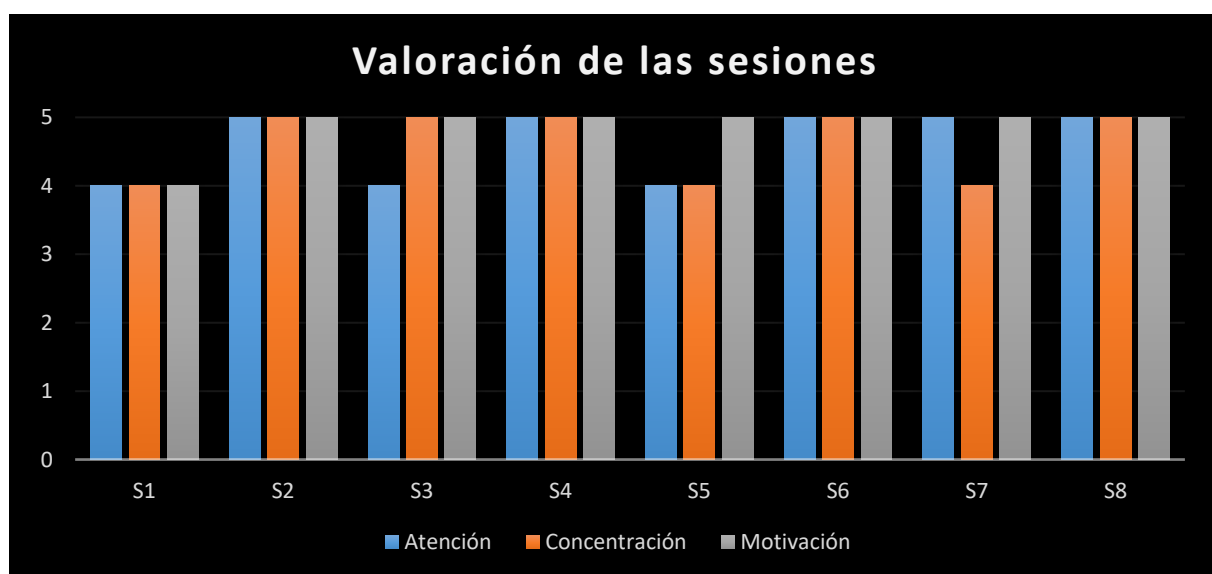
Los estudiantes realizaron una valoración de cada una de las sesiones teniendo en cuenta las categorías dadas en el test, esta valoración es importante para la investigación ya que por medio de ella se puede hacer un análisis desde el punto de vista de la población objetivo.

Para los adolescentes relacionados en la aplicación de la estrategia pedagógica, la motivación fue lo más relevante, ya que se mantuvo con un 87.5% en el punto más alto de la calificación durante las 7 sesiones, en la primera sesión se obtuvo una calificación promedio un punto menor a las demás. Para ellos esta valoración corresponde a la respuesta de estímulos que les permitiera adentrarse en las actividades propuestas en los encuentros musicales.

En una segunda parte, la concentración fue la categoría con un puntaje constante de 62.5% en la valoración más alta de las sesiones, siendo únicamente 3 de las intervenciones calificadas con un punto por debajo del máximo. En la apreciación de esta sección los estudiantes dan una respuesta a los elementos musicales y narrativos que permitieran mantener el foco atencional de manera constante durante el desarrollo de la sesión.

Finalmente, en el 62.5% de las sesiones se mantiene la atención en el puntaje máximo, presentando el mismo porcentaje de valoración que la categoría de la concentración.

El 50% de los talleres realizados en la aplicación de la estrategia pedagógica musical, muestra los niveles de las categorías de forma igualitaria, todos se mantienen en la valoración máxima. Además, hay una tendencia ascendente durante el desarrollo de la aplicación, los estudiantes manifestaron datos variados en medio de los talleres, siendo las sesiones 2,4,6 y 8 las que obtuvieron la calificación más alta en todas las categorías.



Gráfica 4 Resultado de la valoración de las sesiones

## **5.2. Análisis cualitativo**

Al finalizar las descripciones de los talleres aplicados, se desarrolló un análisis sobre la teoría fundante de cada una de las sesiones, esto con el fin de dar un análisis sobre los hechos musicales. Durante el desarrollo de este ítem podremos evidenciar un análisis general de investigación y determinar el impacto de la misma.

La Atención como proceso cognitivo, se mantiene activa en el transcurso de la vida del ser humano, sin embargo, pueden presentarse aspectos que pueden afectarlo, así como también pueden favorecerlo. Este proceso también es la respuesta de estímulos que permiten comprender la información. En el caso de la presente investigación este proceso está directamente relacionado con el aprendizaje musical, con el acto propio de tocar un instrumento, una actividad que involucra la memoria, y funciones ejecutivas.

El aprendizaje de un instrumento musical, en combinación con la escucha activa, participación e improvisación dadas en la narrativa del juego de rol permite en el adolescente la madurez en funciones ejecutivas, además de un amplio trabajo cognitivo durante la intervención de la estrategia pedagógica.

Los estudiantes presentaron momentos en los que se hacía evidente los conocimientos previos para aplicar alguna acción relacionada con la historia, contribuyendo al desarrollo de la misma, como preguntar de qué lugar venía un sonido para acercarse con sigilo y prepararse para la batalla en un nuevo escenario.

En algunas sesiones se evidenciaba la necesidad de tener un momento individual con el instrumento, los estudiantes no interactuaban entre sí, se concentraban en tocar el instrumento y hacerlo bien, preguntaban a la docente cuando tenían dudas sobre cómo hacer

sonar el instrumento o si lo estaban haciendo bien, en estas situaciones se evidenciaba un interés por el nuevo aprendizaje en el que no se pensaba en otras posibilidades como hablar con los demás.

La atención como proceso emocional, está ligado a la automotivación, frustración y tolerancia. Durante el desarrollo de las sesiones se presentaron situaciones en las que era difícil para los estudiantes mantenerse en personaje, dado que algunas acciones les afectaban tanto que no podían contener expresiones como: ¡Vamos a morir!

De igual forma se presentó al inicio del desarrollo de la historia ocasiones en las que los estudiantes interactuaban entre ellos, pero con temas que no estaban relacionados con la sesión, por esta razón fue necesario usar un medio de control (penalizadores) con los dados en situaciones en las que ellos se salieran de la historia.

La atención como proceso emocional contribuye a la motivación e interés propio de los adolescentes en el transcurso de la intervención, los estudiantes eran de grupos diferentes, todos pertenecían al grado séptimo pero algunos eran de 7A y otros de 7B, no tenían mucha confianza entre ellos, por lo tanto no se mostraba demasiada interacción entre ellos, sin embargo, en el transcurso de las sesiones la relación entre ellos empezó a cambiar, interactuaban más entre ellos, la organización de las parejas para usar sus personajes se realizó de forma aleatoria sin intención alguna, pero esto hizo que el grupo se desempeñara de una forma bastante equilibrada y tranquila en el transcurso de la investigación.

Atención como proceso sensorio motor, enfocado en la integración sensorial, enfocándose en el tocar un instrumento, como en la presente investigación. A pesar de que unos estudiantes participaban más que otros, en ningún momento se cuestionó las actividades

a realizar, simplemente se centraban en tocar el instrumento de la mejor forma y asumir su responsabilidad.

En el transcurso de la investigación hubo un estudiante al cuál se le dificultó en gran medida tocar la flauta, con los demás instrumentos también mostraba pequeñas complicaciones, en menor medida que con el instrumento de viento, a pesar de esto él fue quien hizo la intervención narrativa durante la interpretación de la composición, también mostraba grandes aportes a la historia, se centraba en su personaje y en la participación constante, de igual forma hizo la intervención sobre el hechizo de comunicación por miedo a morir en la sesión de la batalla final.

El juego de rol, estrategia pedagógica musical en función de la atención en los adolescentes de grado séptimo del colegio san José de Usme, permitió a los estudiantes un aprendizaje musical desde el aspecto sensorial, sin intervenciones gramaticales musicales. En primera instancia, las narraciones de las sesiones eran un poco más extensas y detalladas, sin embargo, el nivel narrativo fue cambiando, dando un espacio mayor al ámbito musical, en las sesiones se daba mayor espacio a los estudiantes para tocar el instrumento y poder centrarse de manera más eficiente en la actividad musical que en el desarrollo de la historia, siendo el juego de rol el medio para llegar a la interpretación y creación musical.

La investigadora dio algunas herramientas musicales para que la población objetivo desarrollara estos elementos, los combinara y diera sus aportes creativos, siendo partícipes de un ensamble fundado por ellos mismos, estableciendo y viviendo su propia música.

Por otra parte, el grupo se hizo más compacto, su forma de interactuar, era cada vez más natural, al inicio de la investigación se veían un poco más distantes de los estudiantes

que no pertenecían a su grupo académico, por ejemplo, los de 7A solo hablaban entre ellos, pero en la última batalla todos interactuaban con todos.

En la parte final de la investigación, se realizó la siguiente pregunta, ¿Elegiría tomar clases de música basadas en un juego de rol o clases de música basadas en el aprendizaje teórico y posteriormente práctico? Los estudiantes dieron respuesta de la siguiente manera.

- Estudiante 1: “En el juego de rol, es más creativo.”
- Estudiante 2: “En el juego de rol porque uno puede experimentar experiencias y es más divertido”.
- Estudiante 3: “El juego de rol es más chévere y aprendo más”.
- Estudiante 4: “sí, porque mediante el juego podría aprender más”.
- Estudiante 5: “Si, porque nos transporta a un mundo imaginario y nos ayuda a concentrarnos más en la música”.
- Estudiante 6: “En clases de música porque en ellos juegos de rol solo lo usamos una vez y en las escuelas, en las banda se usa más”.
- Estudiante 7: “Pues prefiero clases teóricas ya que utilizamos en ocasiones muy específicas la música, pero aun así aprendí mucho”.
- Estudiante 8: No respondió.

Estas respuestas muestran la opinión de cada uno de los estudiantes frente a la estrategia pedagógica musical basada en el juego de rol, mostrando que algunos disfrutaron el aprendizaje musical por medio de esta interacción. Uno de ellos manifiesta la importancia de la concentración en la música, para otros fue importante el uso de la imaginación, algunos consideran que aprenden más por medio del juego. 2 de ellos tiene claro que aprenderían de

una manera más acertada con un método más tradicional. La opinión de los participantes es valiosa para la investigación ya que permite una perspectiva de la población objetivo.

Claramente se presentaron algunas diferencias con respecto a la planeación de la investigación y su aplicación, uno de estos hechos fue organizar el grupo en parejas o tríos para poder crear y jugar con un personaje, esto fue una dificultad en el momento de la interacción ya que en el espacio se daban varias situaciones que no permitían la atención plena de todo el grupo, cada grupo debía discutir las acciones que iban a realizar, pero en ocasiones mostraban mucho entusiasmo y hablaban demasiado fuerte, lo que llevó a la investigadora al uso de penalizadores para controlar al grupo. Este hecho funcionó, aunque no era algo idóneo para la aplicación de la estrategia.

Otro obstáculo durante la investigación fue la inasistencia de algunos estudiantes, cada personaje era interpretado por dos o más estudiantes, lo que permitía que el personaje continuara en la historia, aun así, la dificultad se presentaba cuando el estudiante no había tenido la oportunidad de tocar el instrumento de la sesión anterior, ya que perdía la oportunidad de conocerlo, entender el funcionamiento elemental y como tocarlo. Las sesiones estaban planteadas con una estructura en la que no se podía dar tiempo a un esclarecimiento del instrumento ya que se había dado en la sesión anterior, así que se perdían de esta explicación por la inasistencia.

## 6. Conclusiones

1. Al establecer las bases teórico prácticas del juego de rol en la formación musical, no solamente se le da el respaldo científico al estudio, sino que también la investigadora tiene la percepción de mayores certezas que le facilitan tomar decisiones eficientes sobre la marcha de la historia, ya que ésta se veía intervenida constantemente por las decisiones de los estudiantes. Claramente, se tenía una guía planteada con anterioridad, pero los aportes de cada uno de los participantes podían distraer el rumbo de la historia, así como la actividad musical.
2. El realizar una valoración atencional de los estudiantes sirvió de real termómetro, ya que primero se pudieron evidenciar las dificultades en el aula de música; segundo plantear la estrategia pedagógica musical que permitiera la mejora de estos aspectos por medio del juego del rol junto con la música, para finalmente hacer una medición en los cambios atencionales de los estudiantes.
3. La implementación del juego de rol como estrategia pedagógica musical que favorezca mayores niveles de atención en los adolescentes fue posible y logró algunos cambios positivos en los estudiantes, los cuales fueron evidenciados en los resultados estadísticos mostrados en el análisis de los resultados de test de Likert y la pregunta abierta. La motivación se manifiesta cuando una actividad genera emoción, retos, o tiene sentido para quien la realiza. En el análisis cuantitativo se logró evidenciar que la motivación fue la categoría que se mantuvo de forma más estable, además de mostrar un puntaje más alto con respecto a las demás categorías planteadas en el test.

4. La estrategia pedagógica definitivamente puede acoplarse a los instrumentos musicales con los que cuente la institución en la que se desee replicar, incluso si hay carencia de estos tanto el cuerpo como la voz pueden suplir la carencia. En el mismo sentido, es indispensable contar con una buena disposición de la población objetivo para que la historia y la enseñanza – aprendizaje musical se dé de una forma natural, lo que también convoca al máster o docente a ser muy recursivo para extraer de los estudiantes toda su mejor actitud y sonoridad corpórea en una edad difícil.
5. En el desarrollo de la presente investigación, se evidenció que existe la posibilidad de no llegar a ser muy funcional en grupos escolares con 12 o más partícipes, puesto que una de las características propias del juego de rol es la intervención constante de cada personaje y, si el grupo es muy grande, requiere participaciones que pueden tardar mucho tiempo y puede ser agotador para los participantes, generando desinterés en la actividad musical. Esto nos da a prospectiva encaminada al diseño de una estrategia igualmente efectiva, pero a escala mayor.
6. La presente investigación funciona como un punto de partida para realizar una aplicación creativa musical en la que se puedan incluir datos temáticos musicales, personajes netamente musicales aplicados a un juego de rol desarrollado por el mismo investigador interesado en su ejecución.
7. Finalmente, teniendo en cuenta que la atención es un proceso cognitivo que responde a un estímulo que procesa la información y en la adolescencia permite definir varias características de la personalidad, recomiendo respetuosamente a los profesionales educadores que atienden estudiantes en estas edades, proponer actividades y alternativas menos esquemáticas, ya que desde éste estudio se tiene

un referente que constató que la implementación del juego de rol, lleva a resultados más satisfactorios en el terreno de la didáctica musical por las nuevas dinámicas comportamentales de nuestros adolescentes.

## 7. Bibliografía

1. Alonso Lacasta, R.-K., Martínez-Monteagudo, M. C., & Martín-Lobo, P. (2015). Creatividad, atención y rendimiento académico en alumnado de conservatorio profesional. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 1(1), 473–482. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2015.n1.v1.32>
2. Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Miranda Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206.
3. Ascencio Urueña, L. M. (2022). El juego de roles, estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo. En: Parra Puentes, A. y Carrillo Salazar, M. L. (Eds. científicas). *Herramientas pedagógicas: manual para la creación de textos en el aula.* (pp. 67-89). Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali. DOI: <https://doi.org/10.35985/9786287501591.4>
4. Botto Cayo, J.C. – Oruna Rodríguez, A. M. 19 de abril de 2024. Los orígenes de Dungeons & Dragons y su impacto duradero. Artículo de información. Abrecht noticias. Recuperado de: <https://abrecht-group.com/2024/>.
5. Brainzs. (12 de marzo de 2013). Hablemos de Erebor. Concerning Dwarves. <https://concerningdwarves.foroactivo.com/t16-hablemos-de-erebor>
6. Buzato, M. (2024). Convergencias entre Dewey y Hernández - Un análisis de los enfoques pedagógicos. *Prohominum*, 6(1), 64–70. <https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0226>

7. Cadrecha y Caparrós, M. (1990) John Dewey propuesta de un modelo educativo. I Fundamentos. Aula abierta, La Rioja España. Págs 61 -85  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2781489>
8. Castrillón Díaz, L. T. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *La Tercera Orilla*, (19), 86–93. Recuperado a partir de <https://revistas.unab.edu.co/index.php/laterceraorilla/article/view/2893>
9. Del Bianco, S. (2007). Jacques-Dalcroze. M. Diaz e A. Giráldez (coords.), aportaciones teóricas y metodológicas a La educación musical: una selección de autores relevantes, 23-32.
10. Dewey, J. (1916). Democracia y educación Una introducción a la filosofía de la educación. Ediciones Morata, Madrid. <https://circulosemiotico.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/10/dewey-john-democracia-y-educacion.pdf> Editorial.
11. Echevarría Ramírez, L. (2013). El proceso de la atención: una mirada desde la neuropsicología. Revista digital EOS Perú. P. 15 – 18
12. Equipo de Bitbrain. (18 de septiembre de 2018). Qué es la atención, tipos y alteraciones. Bitbrain. <https://www.bitbrain.com/es/blog/atencion-cognitiva-concentracion>
13. Eveline A. Crone, 2019. el cerebro adolescente: cambios en el aprendizaje, en la toma de decisiones y en las relaciones cambios en el aprendizaje, en la toma de decisiones y en las relaciones sociales. (pp. 15-17). Madrid, España: Narcea Ediciones. [books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=TvikDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=relaciones+sociales+en+adolescentes&ots=kgCVNb2BH1&sig=sW6oyYP3qB-g5H1SeupdTsrqFH4#v=onepage&q&f=true](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=TvikDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=relaciones+sociales+en+adolescentes&ots=kgCVNb2BH1&sig=sW6oyYP3qB-g5H1SeupdTsrqFH4#v=onepage&q&f=true)

14. Gómez, B. R. (2002). Una variante pedagógica de la investigación-acción educativa. *Revista Iberoamericana de Educación*, 29(1), Artículo 1. <https://doi.org/10.35362/rie2912898>
15. Gómez, E., Ostrovsky, E. y García, P (2003). Desarrollo de la atención, la memoria y los procesos inhibitorios: relación temporal con la maduración de la estructura y función cerebral. *Revista de Neurología*, 37 (6), pp. 561 - 567. Recuperado el 5 de abril de 2009, de: <http://feggylab.mex.tl/imagesnew/7/0/4/8/6/Desarrolloatencion.pdf>
16. Gómez García A. M., 2009. La importancia del juego y desarrollo en educación infantil, Cuadernos de Educación y Desarrollo. Servicios Académicos Intercontinentales SL. Hasta el 31/12/2022, número 10, diciembre.
17. Guevara Alban, G., Verdesoto Arguello, A., & Castro Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. doi:10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173
18. Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. P. (2010). *Metodología de la investigación* (5.ª ed.). McGraw-Hill.
19. <https://elportafoliodealejandra.weebly.com/4-campo-de-la-investigacioacuten-educativa-en-colombia.html> grupo federici
20. Lago, P. y González, J.: “El pensamiento del solfeo dalcroziano, mucho más que rítmica”, en Ensayos, *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, N.º 27, 2012. Enlace web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
21. López – Cano, R., San Cristóbal, U. (2014). *Métodos cualitativos, Investigación artística en música*. Barcelona. La investigación y la publicación del libro fueron financiados por

- el Programa de Fomento a Proyectos y Coinversiones Culturales del Fondo Nacional Para la Cultura y las Artes de México, emisión 2013, SC/PFPCC/E29/078/13.
22. Lucio A., D. (1989). Educación y Pedagogía, Enseñanza y Didáctica: diferencias y relaciones. *Revista de la Universidad de La Salle*, (17), 35-46.
23. Manual D&D
24. Parra, C. (2011). La investigación-acción educativa: origen y tendencias. *La investigación en ciencias sociales: estrategias de investigación*, 267-288.
25. Pérez Delgado, C. (2017) trabajo de fin de grado de maestro en educación infantil. Universidad de la Laguna. España.  
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5238/LA%20CREATIVIDAD,%20CARL%20ROGERS.pdf?sequence=1>
26. Polo, B. H. (2022). La educación musical de Edgar Willems y su concepto de musicoterapia activa en el desarrollo integral del ser humano. *Revista Internacional de Educación Musical*, 10(1), 33-41. <https://doi.org/10.1177/23074841221131434>
27. Quiceno H, (1998), De la pedagogía como ciencia a la pedagogía como acontecimiento. *Revista Educación y Pedagogía*, Vol. IX - X No. 19 - 20 Sept./97 - Abril/98, 142-143.
28. Ramírez, E. (2009). Aportes de la investigación – Acción educativa en la enseñanza de las ciencias básicas. *Entre Ciencia e Ingeniería*, ISSN 1909-8367 Año 3. No. 6 – Segundo semestre de 2009, páginas 60 - 71
29. Ramírez, M. I. V., Guillén, A. V., & de Vicente Villena, M. P. (1998). Pedagogía musical activa. Corrientes contemporáneas. In *Anales de pedagogía* (No. 16).
30. Recasens, L. T., Forero, C. G., Bonet, N. P., & Ral, J. M. T. (2009). Atención a la diversidad y personalidad adolescente: evidencias sobre el rendimiento escolar.

Educación y diversidad= Education and diversity: Revista inter-universitaria de investigación sobre discapacidad e interculturalidad, (3), 219-229.

31. Resett, S. (2021). Relación entre la atención y el rendimiento escolar en niños y adolescentes. *Revista Costarricense De Psicología*, 40(1), 3–22.  
<https://doi.org/10.22544/rcps.v40i01.01>
32. Ruiz, G. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. *Foro de Educación*, 11(15), pp. 103-124.  
doi: <http://dx.doi.org/10.14516/fde.2013.011.015.005>
33. Sanchez, F. (2019) Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos, *Revista digital de investigación en docencia universitaria*, Vol. 13, Pág. 102 – pág. 123. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>
34. Usán Supervía., P., & Salavera Bordás, C. (2018). School Motivation, Emotional Intelligence and Academic Performance in Students of Secondary Education. *Actualidades En Psicología*, 32(125), 95–112.  
<https://doi.org/10.15517/ap.v32i125.32123>
35. Valencia Mendoza, G. (2015). Corpus Teórico – Edgar Willems. (pensamiento), (palabra). Y Obra, (13). <https://doi.org/10.17227/2011804X.15PPO6.19>
36. Zuluaga de Garavito, T. M. (2002). La atención: proceso y producto complejo. *Revista Ocupación Humana*, 9(3), 122–133. Recuperado a partir de <https://latinjournal.org/index.php/roh/article/view/548>

## 8. ANEXOS

### TEST DE LIKERT

#### CUESTIONARIO LIKERT

**Datos Generales**

Nombre: Alejandro Hernandez Velaz  
 Edad: 75  
 Fecha: 19/09/24  
 Curso: 7A

**Categoría 1: Atención**

**Definición:** Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.					X
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.			X		
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.				X	
Me distraigo fácilmente con elementos externos.		X			

**Categoría 2: Concentración**

**Definición:** Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.					X

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.				X	
Es difícil para mi mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.				X	
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					X

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.					X
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.					X
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical			X		
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.					X

**CUESTIONARIO LIKERT**

**Datos Generales**

Nombre: Sebastian Cubides Moreno  
 Edad: 12  
 Fecha: 19 SEPTIEMBRE 2024  
 Curso: 7.º

**Categoría 1: Atención**

**Definición:** Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.				X	
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.			X		
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.				X	
Me distraigo fácilmente con elementos externos.		X			

**Categoría 2: Concentración**

**Definición:** Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.				X	

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.				X	
Es difícil para mi mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.	X				
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					X

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.					X
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.					X
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical				X	
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.				X	

## CUESTIONARIO LIKERT

**Datos Generales**

Nombre: JUAN CAMILO SANCHEZ  
 Edad: 12  
 Fecha: 19 de Septiembre 2024  
 Curso: 702 7B

Angel Bostos  
 12  
 701 7A

**Categoría 1: Atención**

**Definición:** Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.				X	x
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.			X		
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.				x	X
Me distraigo fácilmente con elementos externos.	X				x

**Categoría 2: Concentración**

**Definición:** Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.				X	x

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.		X	x		
Es difícil para mi mantener los patrones ritmicos o melódicos planteados por el docente.	X		x		
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					X

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.				X	
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.				X	
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical			X		
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.				X	

### CUESTIONARIO LIKERT

**Datos Generales**

Nombre: Santiago Borda Gallego  
 Edad: 13  
 Fecha: 19/09/24  
 Curso: 7-B

**Categoría 1: Atención**

**Definición:** Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.					X
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.			X		
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.					X
Me distraigo fácilmente con elementos externos.			X		

**Categoría 2: Concentración**

**Definición:** Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.				X	

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.			X		
Es difícil para mí mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.	X				
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					X

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.				X	
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.					X
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical				X	
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.				X	

CUESTIONARIO LIKERT

Datos Generales

Nombre: Allan Samir Muñoz Franco  
 Edad: 13  
 Fecha: 29/09/24  
 Curso: 7B

Categoría 1: Atención

**Definición:** Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.				X	
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.			X		
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.				X	
Me distraigo fácilmente con elementos externos.			X		

Categoría 2: Concentración

**Definición:** Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.				X	

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.		X			
Es difícil para mi mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.			X		
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					X

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.			X		
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.					X
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical			X		
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.					X

### CUESTIONARIO LIKERT

**Datos Generales**

Nombre: JULIANA ANDRES AVILA  
 Edad: 14 años  
 Fecha: 19/04/2024  
 Curso: 7C

**Categoría 1: Atención**

**Definición:** Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.				X	
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.				X	
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.				X	
Me distraigo fácilmente con elementos externos.			X		

**Categoría 2: Concentración**

**Definición:** Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.				X	

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.		X			
Es difícil para mí mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.		X			
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					X

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.			X		
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.			X		
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical			X		
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.				X	X

### CUESTIONARIO LIKERT

**Datos Generales**

Nombre: Santiago Guirago nunti  
 Edad: 72 años  
 Fecha: 19/09/24  
 Curso: 7A

**Categoría 1: Atención**

**Definición:** Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.			X		
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.			X		
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.				X	
Me distraigo fácilmente con elementos externos.			X		

**Categoría 2: Concentración**

**Definición:** Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.			X		

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
→ Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.			X		
→ Es difícil para mí mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.			X		
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					X

### Categoría 3: Motivación

Definición: Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.					X
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.					X
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical				X	
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.				X	

### CUESTIONARIO LIKERT

**Datos Generales**

Nombre: Hedmarit Graig Segura Pineros  
 Edad: 73 Años  
 Fecha: 79/09/2024  
 Curso: 7 A

**Categoría 1: Atención**

**Definición:** Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.				X	
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.			X		
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.				X	
Me distraigo fácilmente con elementos externos.			X		

**Categoría 2: Concentración**

**Definición:** Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.					X

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.		X			X
Es difícil para mí mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.	X				
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					X

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.					X
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.	X	X			X
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical				X	
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.				X	

### CUESTIONARIO LIKERT

**Datos Generales**

Nombre: Cristian Camilo Gomez Pena

Edad: 13 años

Fecha: 19-09-2024

Curso: 7A

**Categoría 1: Atención**

**Definición:** Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.					✓
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.				✓	
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.				✓	
Me distraigo fácilmente con elementos externos.				✓	

**Categoría 2: Concentración**

**Definición:** Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.				✓	

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.				✓	
Es difícil para mi mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.			✓		
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					✓

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.					✓
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.					✓
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical		✓	✓		
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.				✓	

CUESTIONARIO LIKERT

Datos Generales

Nombre: Allan Samir Muñoz Franco  
 Edad: 13  
 Fecha: 19/09/24  
 Curso: 7B

Categoría 1: Atención

Definición: Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.				X	
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.			X		
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.				X	
Me distraigo fácilmente con elementos externos.			X		

Categoría 2: Concentración

Definición: Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.				X	

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.		X			
Es difícil para mí mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.			X		
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					X

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.			X		
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.					X
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical			X		
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.					X

## CUESTIONARIO LIKERT

**Datos Generales**

Nombre: YULIANA ANJES AVILA  
 Edad: 14 años  
 Fecha: 19/04/2024  
 Curso: 7C

**Categoría 1: Atención**

**Definición:** Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.				X	
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.				X	
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.				X	
Me distraigo fácilmente con elementos externos.			X		

**Categoría 2: Concentración**

**Definición:** Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.				X	

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.		X			
Es difícil para mí mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.		X			
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					X

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.			X		
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.			X		
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical			X		
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.				X	X

### CUESTIONARIO LIKERT

**Datos Generales**

Nombre: Santiago Santiago Nunti  
 Edad: 17 años  
 Fecha: 19/09/24  
 Curso: 7A

**Categoría 1: Atención**

**Definición:** Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.			X		
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.			X		
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.				X	
→ Me distraigo fácilmente con elementos externos.			X		

**Categoría 2: Concentración**

**Definición:** Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.			X		

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
→ Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.			X		
→ Es difícil para mí mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.			X		
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					X

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.					X
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.					X
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical				X	
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.				X	

CUESTIONARIO LIKERT

Datos Generales

Nombre: Hedmarit Craig Segura Lirio  
 Edad: 73 Años  
 Fecha: 19/09/2024  
 Curso: 7 A

Categoría 1: Atención

Definición: Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.				X	
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.			X		
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.				X	
Me distraigo fácilmente con elementos externos.			X		

Categoría 2: Concentración

Definición: Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.					X

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.		X			X
Es difícil para mí mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.	X				
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					X

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.					X
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.	X	X			X
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical				X	
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.				X	

### CUESTIONARIO LIKERT

**Datos Generales**

Nombre: Cristian Camilo Gomez Pena

Edad: 13 años

Fecha: 19-09-2024

Curso: 7A

**Categoría 1: Atención**

**Definición:** Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.					✓
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.				✓	
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.				✓	
Me distraigo fácilmente con elementos externos.				✓	

**Categoría 2: Concentración**

**Definición:** Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.				✓	

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.				✓	
Es difícil para mi mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.			✓		
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					✓

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.					✓
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.					✓
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical		✓	✓		
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.				✓	

## CUESTIONARIO LIKERT

### Datos Generales

Nombre: Alexandro Hernandez Velez  
 Edad: 15  
 Fecha: 19/09/24  
 Curso: 7A

### Categoría 1: Atención

**Definición:** Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.					X
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.			X		
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.				X	
Me distraigo fácilmente con elementos externos.		X			

### Categoría 2: Concentración

**Definición:** Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.					X

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.				X	
Es difícil para mí mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.				X	
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					X

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.					X
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.					X
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical			X		
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.					X

### CUESTIONARIO LIKERT

**Datos Generales**

Nombre: Sebastian Cubides Moreno  
 Edad: 12  
 Fecha: 19 SEPTIEMBRE 2024  
 Curso: 7.0

**Categoría 1: Atención**

**Definición:** Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.				X	
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.			X		
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.				X	
Me distraigo fácilmente con elementos externos.		X			

**Categoría 2: Concentración**

**Definición:** Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.				X	

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.				X	
Es difícil para mi mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.	X				
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					X

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.					X
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.					X
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical				X	
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.				X	

### CUESTIONARIO LIKERT

**Datos Generales**

Nombre: Santiago Borda Gallego  
 Edad: 13  
 Fecha: 19/09/24  
 Curso: 7-B

**Categoría 1: Atención**

**Definición:** Grado en que el estudiante se enfoca en las actividades, instrucciones y contenido de la clase.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Escucho atentamente las indicaciones del profesor.					X
Hago preguntas o comentarios relacionados con la clase.			X		
Mantengo el contacto visual con el profesor o el instrumento musical.					X
Me distraigo fácilmente con elementos externos.			X		

**Categoría 2: Concentración**

**Definición:** Capacidad del estudiante para mantener el foco en una tarea o actividad sin interrupciones.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Completo las actividades asignadas sin distracciones.				X	

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Sigo las instrucciones de la actividad sin que deban ser repetidas para mi facilitar mi comprensión.			X		
Es difícil para mi mantener los patrones rítmicos o melódicos planteados por el docente.	X				
Reacciono de forma positiva ante las correcciones del profesor sin perder el foco.					X

### Categoría 3: Motivación

**Definición:** Nivel de interés y entusiasmo que el estudiante demuestra hacia la clase y las actividades musicales.

Indicador	Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	Frecuentemente (4)	Siempre (5)
Participo activamente en las actividades propuestas.				X	
Muestro entusiasmo al trabajar con instrumentos musicales.					X
Brindo alternativas que enriquecen el espacio de formación musical				X	
Manifiesto interés en aprender más sobre la música o los temas abordados.				X	

## PROTOCOLO OBSERVACIONAL

FACTOR	INDICADOR	PREGUNTA REFLEXIVA
Didáctica	Relaciones de autoridad	¿Cómo es la manifestación de una postura de autoridad por parte del docente? ¿Afecta a los estudiantes?
	Interacción con los estudiantes	¿Qué tipo de comunicación maneja el docente al dirigirse a los estudiantes?
	Metodología	¿Qué tipo de metodología emplea el docente dentro de la clase?
		¿Existe una coherencia dentro del tema a tratar?
	Organización	¿Cómo es la organización de los temas brindados en la clase?
Estudiantes	Motivación	¿El estudiante cómo manifiesta motivación que le permite estar inmerso en la clase?
	Comportamiento	¿Cómo es el manifiesto de respeto por parte del estudiante hacia la clase?
	Conocimientos previos	¿Cómo se evidencia el manejo de elementos musicales enseñados en clases anteriores?
	Interacción con otros estudiantes	¿La comunicación entre los estudiantes es asertiva?
		¿Qué tipo de valores humanos se manifiestan en el aula de clase por parte de los estudiantes?
Aula de clase	Interacción con el docente	¿Cuál es la manera en la que los estudiantes se dirigen al docente?
		¿Lo identifican como una autoridad que lidera el grupo?
	Instrumentos presentes en el aula	¿Qué tipo de instrumentos musicales se encuentran en el aula de clase?
		¿Son suficientes para efectuar la clase?
	Organización del espacio	¿Cómo es la disposición del aula de clase? ¿Está organizada de forma que los estudiantes se sientan cómodos en el espacio?