



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN

Carrera de Educación Musical

TÍTULO

**“LAS HERRAMIENTAS WEB 2.0 COMO RECURSO DIDÁCTICO
EN LA ENSEÑANZA MUSICAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA
ASIGNATURA DE LENGUAJE MUSICAL DEL 7MO AÑO BÁSICO
SUPERIOR DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE
CELI DE LA CIUDAD DE LOJA. PERIODO 2019 - 2020”.**

TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN
DEL GRADO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN;
MENCIÓN: EDUCACIÓN MUSICAL.

AUTORA:

VIVIANA KATHERINE ESPINOSA PIEDRA

DIRECTORA DE TESIS:

MGS. ELSI ARACELY ALVARADO ROMÁN

LOJA - ECUADOR

2021

CERTIFICACIÓN

Mgs. Elsi Aracely Alvarado Román

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN MUSICAL DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

CERTIFICA:

Haber asesorado y monitoreado con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de tesis titulado **“LAS HERRAMIENTAS WEB 2.0 COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA MUSICAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE MUSICAL DEL 7MO AÑO BÁSICO SUPERIOR DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI DE LA CIUDAD DE LOJA. PERIODO 2019 - 2020”**, de autoría de la señorita **VIVIANA KATHERINE ESPINOSA PIEDRA.**

Por lo que se autoriza su presentación, defensa y demás trámites correspondientes a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Musical.

Loja, 05 de marzo de 2021



Mgs. Elsi Aracely Alvarado Román

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Viviana Katherine Espinosa Piedra, declaro ser autora del presente trabajo de tesis, y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional - Biblioteca Virtual.

Autora: Viviana Katherine Espinosa Piedra

Firma:  VIVIANA
KATHERINE
ESPINOSA PIEDRA

Cedula: 1103924070

Fecha: 05 de marzo de 2021

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Viviana Katherine Espinosa Piedra, declaro ser autora de la tesis titulada: “LAS HERRAMIENTAS WEB 2.0 COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA MUSICAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE MUSICAL DEL 7MO AÑO BÁSICO SUPERIOR DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI DE LA CIUDAD DE LOJA. PERIODO 2019 - 2020”. como requisito para optar al grado de **Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Musical**; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 5 días del mes de marzo del año dos mil veintiuno, firma la autora.

Firma:  Escanea el código QR para
VIVIANA
KATHERINE
ESPINOSA PIEDRA

Autora: Viviana Katherine Espinosa Piedra

Cédula: 1103924070

Dirección: Loja

Correo electrónico: viviana.espinosa@unl.edu.ec

Teléfono: 2721098

Celular: 0987783028

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora de Tesis: Mgs. Elsi Aracely Alvarado Román

Tribunal de Grado: Mgs. Roque Arulfo Pineda Albán (Presidente)

Mgs. Verónica Fernanda Pardo Frías (Vocal)

Mgs. Chemary Ailyn Larez Castillo (Vocal)

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Loja y a los docentes de la Carrera de Educación Musical por brindarme sus conocimientos, consejos y experiencias que serán de mucha utilidad a lo largo de mi vida profesional.

De forma muy especial a mi directora de tesis, Mgs. Elsi Aracely Alvarado Román, por su calidad como ser humano y catedrática, que me ha guiado y asesorado a través de sus conocimientos a lo largo de la investigación.

A los directivos, docentes y estudiantes del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi por brindarme toda la colaboración en el proceso de elaboración y ejecución de la presente investigación.

Viviana Katherine Espinosa Piedra

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mis padres Arturo y Guadalupe por acompañarme y apoyarme en cada paso de mi vida. A mi tío Hugo que siempre me brinda un respaldo incondicional. A mi querida hermana Claudia que está presente en cada momento importante de mi vida con su apoyo y cariño. A mis sobrinos Juan y Victoria que son mi vida.

A mis amigas y amigos que me han acompañado en los malos y buenos momentos.

Viviana Katherine Espinosa Piedra

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/NOMBRE DE LA TESIS	FUENTE	FECHA – AÑO:	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD		
Tesis	Viviana Katherine Espinosa Piedra “LAS HERRAMIENTAS WEB 2.0 COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA MUSICAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE MUSICAL DEL 7MO AÑO BÁSICO SUPERIOR DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI DE LA CIUDAD DE LOJA. PERIODO 2019 - 2020”.	UNL	2020	Ecuador	Zona 7	Loja	Loja	El Valle	Jipiro	CD	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION; MENCIÓN: EDUCACIÓN

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE LA INVESTIGACIÓN



Fuente: Google Imágenes

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI



Fuente: Google Earth

ESQUEMA DE TESIS

- I. PORTADA**
- II. CERTIFICACIÓN**
- III. AUTORÍA**
- IV. CARTA DE AUTORIZACIÓN**
- V. AGRADECIMIENTO**
- VI. DEDICATORIA**
- VII. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO**
- VIII. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS**
- IX. ESQUEMA DE TESIS**
 - a. TÍTULO**
 - b. RESUMEN**
 - **ABSTRACT**
 - c. INTRODUCCIÓN**
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA**
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS**
 - f. RESULTADOS**
 - g. DISCUSIÓN**
 - h. CONCLUSIONES**
 - i. RECOMENDACIONES**
 - **PROPUESTA ALTERNATIVA**
 - j. BIBLIOGRAFÍA**
 - k. ANEXOS**
 - **OTROS ANEXOS**
 - **ÍNDICE**

a. TITULO

“LAS HERRAMIENTAS WEB 2.0 COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA MUSICAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE MUSICAL DEL 7MO AÑO BÁSICO SUPERIOR DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI DE LA CIUDAD DE LOJA. PERIODO 2019 - 2020”.

b. RESUMEN

En la actualidad es todo un reto enseñar, se está viviendo esta nueva forma de concebir la Web y los recursos, por ello la necesidad de integrar y actualizar el uso de la tecnología. La Web permite innovar a través de herramientas, espacios de comunicación, colaboración, intercambio y pedagógicamente más productivos donde estudiantes y docentes pueden aportar sus conocimientos.

El presente trabajo de investigación tuvo como finalidad el conocimiento y aplicación de las herramientas Web 2.0 y de la gamificación para el desarrollo de las clases de lenguaje musical. Además, se identifica la influencia de las herramientas Web 2.0 en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi.

En el proyecto se planteó como objetivo general demostrar los beneficios del uso de las herramientas Web 2.0 en las clases de lenguaje musical, con el fin de conseguir la implementación de clases más dinámicas y colaborativas. Para el desarrollo del presente objetivo se utilizó el método científico, hermenéutico y analítico que favorecieron el discernimiento teórico y la correcta comprensión de las fuentes investigadas para brindar validez a la investigación que se ve plasmado en el marco teórico.

La fuente de investigación del trabajo investigativo consiste en realizar entrevistas a las autoridades del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi, rectora, vicerrector y coordinadora del área de materias teóricas para identificar y determinar la influencia de la incorporación de las herramientas Web 2.0 en las clases. De igual modo se realizó una entrevista a los 21 docentes de la asignatura de lenguaje musical la cual permitió identificar el nivel de conocimiento y uso de las herramientas tecnológicas, además, se participó de una clase de lenguaje musical, para identificar los temas que están estudiando y el ambiente de aprendizaje en que se desarrollan las clases. Las encuestas fueron sustentadas con preguntas de selección múltiple realizadas a los 76 estudiantes del 7mo año Básico Superior de la institución mencionada.

Se concluye que, autoridades y docentes son conscientes de que las nuevas generaciones necesitan metodologías de enseñanza distintas a las tradicionales, sobre todo en ésta época de confinamiento utilizar la variedad de herramientas y aplicaciones

existentes, ayudan al desarrollo de las clases convirtiéndolas en más dinámicas e interactivas, no obstante, el escaso apoyo de los entes rectores limita la implementación de herramientas tecnológicas como recurso didáctico en el desarrollo de las clases. Se recomienda a las autoridades de la institución, gestionar talleres y capacitaciones que contribuyan a la instrucción de los docentes sobre el manejo de herramientas Web 2.0, y hacer uso de las herramientas expuestas dentro de este proyecto, de manera que se constituyan en un aporte a la labor educativa en el área de materias teóricas.

ABSTRACT

At the present time it is a challenge to teach, we are living this new way of conceiving the Web and resources, hence the need to integrate and update the use of technology. The Web allows to innovate through tools, communication spaces, collaboration, exchange and pedagogically more productive where students and teachers can contribute their knowledge.

The purpose of this researching project was to acquire knowledge about and apply Web 2.0 tools and gamification to develop musical language classes. Besides, to identify the influence of web 2.0 tools in the teaching-learning process of the seventh-grade students of ‘Salvador Bustamante Celi’ School of Arts.

The general objective of this study was to demonstrate the benefits of using web 2.0 tools in musical language classes in order to achieve the implementation of more dynamic and collaborative classes. In order to develop this objective, the scientific method, the hermeneutic method, and the analytic method were implemented. They favored the theoretical discernment and the correct comprehension of the investigation sources to validate the investigation, which is reflected in the theoretical framework of this study.

The sources of this reaching were interviews carried with the authorities of ‘Salvador Bustamante Celi’ School of Arts, the rector and the vice-rector, and the coordinator of theory subjects to identify and determine the influence of the incorporation of Web 2.0 tools in the development of the classes. Similarly, twenty-one musical language teachers were interviewed to identify the level of their knowledge regarding the technological tools and their use. Besides, by using the video conferencing platform, Zoom, it was possible to attend one of the musical language classes. This allowed identifying the topics that were being studied and the environment in which the classes were developed. The surveys were supported by multiple-choice questions made to the seventy-six seventh-grade students of the institution mentioned above.

It can be concluded that the authorities and teacher of the mentioned school of arts are aware that the new generation of students needs teaching methodologies different from the traditional ones; especially, during this period of lockdown, because they help

the development of the class by making them more dynamic and interactive. However, scant support from the authorities limits the implementation of technological tools as a didactic resource in the development of the class. It is recommended for the authorities of the institution to offer workshops and provide training in order to contribute to teachers' instruction in regards to the use of Web 2.0 tools and the tools presented in this project so these tools contribute to education in the theoretical area.

c. INTRODUCCIÓN

Para el presente trabajo investigativo se indagó diversas fuentes que proporcionen información sobre los beneficios que brindan las herramientas Web en la educación. Una de las cualidades más destacables es la incorporación de estas aplicaciones en el entorno educativo. En este proyecto se las relaciona a las herramientas Web 2.0 con la asignatura de lenguaje musical para que las autoridades y docentes del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi puedan implementarlas en las clases, así los docentes contarán con un recurso muy importante que hará posible el desarrollo del proceso de aprendizaje del estudiante de una manera más dinámica y participativa.

La validez que posee el trabajo recae en la necesidad de aportar con información sobre las nuevas herramientas tecnológicas y su aplicación en la educación musical, desde páginas web hasta aplicaciones para móviles que sirven para practicar escalas, intervalos, acordes o para conocer la historia e identificar los sonidos de los instrumentos musicales. El trascender los límites del aula es algo que el docente puede lograr por medio de las herramientas Web 2.0.

Además, con los aportes de esta investigación se da cumplimiento a lo establecido por el MINEDUC, donde se menciona que el instructor del siglo XXI debe estar preparado para enfrentar los nuevos retos que se presentan y presentarán en la educación.

Como objetivo general se planteó demostrar los beneficios del uso de las herramientas Web 2.0 en las clases de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja, por medio de las técnicas e instrumentos que permitieron la recolección de información.

Como primer objetivo específico se estableció identificar la influencia de las herramientas Web 2.0 en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de lenguaje musical de 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja. Para dar cumplimiento a dicho objetivo, la realización y aplicación de los instrumentos de investigación fue de vital importancia ya que por medio de ellos se logró determinar la incidencia de las Tics en los estudiantes y el valor que tendría su aplicación en la asignatura de lenguaje musical. Como segundo objetivo específico se planteó elaborar una propuesta en la que se establezcan a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico en las clases de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja, la cual fue realizada en

base al diseño curricular y en consideración a las sugerencias de las docentes de la asignatura referente a las temáticas cuyo abordaje requiere mayor atención; y finalmente se planteó socializar la información recopilada y entregar el contenido de la propuesta a los docentes del área de materias teóricas, para que puedan contar con un recurso muy importante a través de estas herramientas.

Para la ejecución del proyecto se utilizaron los siguientes métodos: Método científico. - procedimiento que estuvo presente a lo largo de la investigación que contribuyó a sistematizar la realización de la investigación, pues por medio del discernimiento teórico y del desarrollo de instrumentos investigativos, el proyecto constará de confiabilidad; Método Hermenéutico. - permitió una correcta comprensión de las fuentes investigadas para ser plasmadas en el desarrollo del marco teórico. Además, favoreció la elaboración de conclusiones y recomendaciones; Método Analítico. - fue necesario en la elaboración del marco teórico ya que permitió definir las partes más importantes de los temas generales, además permitió la correcta interpretación de los resultados obtenidos de la aplicación de técnicas e instrumentos que posibilitaron definir la población, la cual constaba de 100 personas en total, distribuidas de la siguiente manera: 3 autoridades del Colegio de Artes, 21 docentes y 76 estudiantes de la asignatura de lenguaje musical; Método deductivo. - fue utilizado a lo largo de la investigación dado que nos permite la deducción de la información general; Observación directa. - el uso de este método consistió en participar de una clase de lenguaje musical, que es el objeto de investigación, donde se pudo evidenciar cómo es el desempeño del docente y de los estudiantes en el ambiente de aprendizaje.

Haciendo mención a las categorías teóricas utilizadas dentro de la investigación, se abordaron contenidos relacionados a: “Recurso didáctico” ya que es importante conocer su definición considerando que el proyecto plantea a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico que puede favorecer la enseñanza musical. Así mismo se describe al “Proceso enseñanza - aprendizaje” que es el procedimiento que permite conocer cómo se realiza la transmisión de conocimientos, es decir el proceso de enseñar y el proceso de aprender. De igual modo se brinda información sobre “Enseñanza musical”, “Lenguaje musical” y finalmente sobre la “Web”, “Herramientas Web 2.0” en vista que es de vital importancia conocer, analizar e identificar los beneficios de las herramientas tecnológicas para la educación.

Los materiales que se utilizaron en el desarrollo de la investigación son: computadora, plataforma zoom, página web typeform, programa filmora, impresiones, internet, libros y material de oficina.

Como conclusión al análisis de resultados, las autoridades y docentes de la institución, estuvieron de acuerdo en la realización de una propuesta en la que se exponga sobre las herramientas y programas adecuados a la enseñanza de la asignatura de lenguaje musical, constituyéndose en un recurso que favorece el proceso enseñanza-aprendizaje.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos didácticos son los materiales educativos o estrategias de enseñanza que tienen como función ser intermediario entre el conocimiento y el alumno. “Favoreciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje y facilitando la interpretación de contenido que el docente ha de enseñar” (Gonzales, 2015, p. 15-18).

Los mismos están clasificados en materiales convencionales y materiales no convencionales que permiten realizar una valoración del rendimiento académico del estudiante sin dejar de lado su desarrollo personal.

Según González (2015) es necesario tener en cuenta las fases que se obtienen al convertir el aula en un lugar ideal para la transmisión de conocimientos. Las fases son: pre-activa que trata de la elaboración de los objetivos y conocimientos que se realizaran en clase, en la fase activa se aplican todos los recursos didácticos que se plantean usar para favorecer la enseñanza y por último está la fase post activa que se caracteriza por ser un momento de reflexión por parte del docente y los alumnos.

Funciones de los recursos didácticos

Los recursos didácticos poseen varias funciones que ayudan a la planificación de las clases. Estas funciones sirven como vínculo entre el docente y el alumno. Blanco Sánchez (2012) afirma que: Los recursos materiales y didácticos deben cumplir con las funciones básicas de soporte de los contenidos curriculares y convertirse en elementos posibilitadores de las actividades de enseñanza-aprendizaje. Para el desarrollo de las clases, los recursos didácticos pueden ser muy útiles para facilitar el logro de los objetivos (capacidades terminales) que estén establecidos.

Díaz Lucea (como se citó en Blanco Sánchez, 2012) identifica las funciones necesarias que se deben implementar al realizar un recurso didáctico y son:

Función motivadora. Los recursos didácticos elaborados deben captar la atención de los alumnos por medio de las actividades que involucren el tacto, sensaciones o acciones.

Función estructuradora. Es importante que los recursos didácticos sean intermediarios entre la realidad y los conocimientos, es decir establecer un orden de los aprendizajes que van a ser proporcionados a los estudiantes aplicados a su realidad.

Función estrictamente didáctica. Es de vital importancia que los recursos didácticos que elaboremos tengan total relación, coherencia con los contenidos de la planificación de clases.

Función facilitadora de los aprendizajes. Existen varios temas de clase que son imprescindibles de trabajar sin alguna ayuda didáctica; la labor del docente se centrará principalmente en buscar los materiales que contribuyan a ese tema y sobre todo para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más fácil para el estudiante.

Función de soporte al profesor. Esta función hace referencia a lo necesario que son los recursos didácticos en aspectos de enseñanza, evaluación o control de datos de todo docente.

Es decir, se puntualiza de forma teórica qué es un recurso didáctico y cómo éste puede ser útil en el desarrollo de las clases, convirtiéndose en un ambiente de aprendizaje ideal para el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que éstos a más de facilitar la tarea del docente, vuelven más accesible el proceso de aprendizaje para el alumno, así el docente presentará sus contenidos de manera más entendible y cercana para los estudiantes.

PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

El proceso de enseñanza-aprendizaje consiste en la organización del docente que facilite el desarrollo del paso del conocimiento con el estudiante. Los aprendizajes son el resultado de las diferentes metodologías cognitivas realizadas de manera individual y grupal, mediante los cuales se logra la asimilación de conocimientos, y por lo tanto un aprendizaje significativo.¹

El desempeño del docente es primordial en la transmisión de información, pues él debe actuar como mediador y motivador; debe prestar atención a sus alumnos de forma individual y grupal; compartir los valores primordiales y ayudarlos a identificar otros.

¹ Teoría elaborada por el psicólogo Paul Ausubel.

La enseñanza “ha sido considerada en el sentido estrecho de realizar las actividades que lleven al estudiante a aprender, en particular, instruirlo y hacer que ejercite la aplicación de las habilidades” (Anónimo, p.1). Es decir, el enseñar es un don de los docentes, pues sintetizan los conocimientos planificados en todo el periodo académico para brindarlos a sus alumnos de manera que su realidad se vaya ampliando.

Rosales (como se citó en Herrero Márquez, 2012) afirma:

En el proceso de enseñanza-aprendizaje puede darse una interacción comunicativa más formal o una comunicación más espontánea entre los integrantes de dicho proceso. La comunicación formal tiene una intención y una finalidad y se ubica en un contexto, mientras que la comunicación espontánea es aquella no planificada, natural. (p.140)

Es importante la comunicación docente-alumno porque las dudas que existan pueden ser resueltas de manera más singularizada y colaborativa, porque los estudiantes buscan información de los temas de clase mientras que los docentes se dedican a guiar y supervisar el proceso de aprendizaje. También es de gran apoyo la relación alumno-alumno pues por medio de esta interacción se consigue un aprendizaje cooperativo donde pueden ser eficiente el uso de las herramientas Web 2.0 en el aprendizaje musical.

ENSEÑANZA MUSICAL

La música estimula las emociones y sensaciones, generando mayor actividad cerebral lo cual la convierte en un componente significativo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, ya que enfoca al estudiante a adquirir nuevos conocimientos de una manera distinta. Se puede definir a la música como un lenguaje único, que permite la comunicación a partir de factores similares, propiciando un espacio donde el interactuar musicalmente sea respetado y apreciado por el ser humano.

Por lo tanto, la enseñanza musical se considera importante en la instrucción del ser humano. Las personas que han decidido estudiar música se han beneficiado con el desarrollo de su sensibilidad, sensorialidad, afectividad, además del enriquecimiento de la mente y personalidad, permitiendo así: “que el estudiante establezca una relación social en aspectos como la escucha de sí mismo, la escucha del otro y la escucha de la vida del mundo” (Gamboa, 2017, p. 211).

(Domingo-Cebrián, como se citó en Aguilar, Villacís y Narváez, 2018) sostiene que, con la música como disciplina, propicia un aumento de las capacidades cerebrales de la siguiente forma:

Hemisferio izquierdo: Percepción rítmica, control motor, rige mecanismos de ejecución musical, el canto, aspectos técnicos musicales, lógica y razonamiento, captación de lo denotativo, percepción lineal.

Hemisferio derecho: Percepción y ejecución musical, creatividad artística y fantasía, captación de la entonación cantada, percepción visual y auditiva, percepción melódica y del timbre, expresión musical, apreciación musical. (p.4)

Es decir, la enseñanza musical y su aplicabilidad en la vida diaria puede favorecer el desempeño cerebral pues llega a estimular todas las facultades de ser humano. “La música, el pensamiento, la expresión, el movimiento y la acción se encuentran vinculados, pues, el cuerpo, la palabra, los objetos y el contexto contienen en sí mismos algunas dimensiones sonoras que permiten producir nuevos conocimientos y desarrollar capacidades mentales” (Aguilar et al., 2018).

En el Ecuador, en el mes de septiembre del año 2010, según Acuerdo No. 306, se aprueba para el Sistema Nacional de Educación el documento de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica; en esta reforma se incluye también el área de Educación Cultural y Artística, donde uno de los componentes es la asignatura de música. Así también en la educación especializada en música, surgen algunas reformas, determinando los entes rectores tanto para los Conservatorios, como para los Colegios de Arte, quedando estos últimos bajo la dirección del Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC), como un bachillerato complementario, según consta en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).

Es así que según Acuerdo Nro. MINEDUC-ME-2015-00065-A, se establece en el Art. 3, la malla curricular para el Bachillerato Complementario Artístico en la especialidad de Música, con sus respectivas cargas horarias y contenidos. En dicha malla consta la asignatura de Lenguaje musical a impartirse en los niveles Básico Medio y Básico Superior con una carga horaria de 4 horas semanales.

Lenguaje Musical

El lenguaje musical hace referencia al saber comunicarse a través de una composición que contenga armonía, ritmo, melodía y forma. Exactamente la asignatura de lenguaje musical se encarga de estudiar los elementos y fundamentos de la música como medio de comunicación. Su estudio es la parte primordial para un estudiante de música considerando que es necesario un sistema de escritura que permita precisar cómo es exactamente cada sonido que forma parte de una pieza musical, es decir, determinar qué sonido es (altura), cuándo debe sonar y durante cuánto tiempo (duración), y de qué forma debe ser tocado (intensidad).

Como se mencionó líneas arriba la asignatura de lenguaje musical forma parte de la nueva malla implementada para los Colegios de Arte del país, instituciones cuya formación musical abarca once años de estudio, distribuidos por niveles, de la siguiente manera: 2 años Básico Elemental, 3 años Básico Medio, 3 años Básico Superior y 3 años para Bachillerato.

No.	ASIGNATURAS COMUNES	AÑOS DE ESTUDIO EDAD MÍNIMA (AÑOS DE EDAD)	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º	10.º	11.º
			7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	Instrumento Principal		-	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	Educación Rítmica Audioperceptiva		2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	Orquesta Pedagógica		2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	Lenguaje Musical		-	-	4	4	4	4	4	4	-	-	-
5	Instrumento Complementario		-	-	-	-	1	1	1	1	1	1	-
6	Armonía		-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	2
7	Formas Musicales		-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-
8	Informática Aplicada		-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-
9	Historia de la Música		-	-	-	-	-	-	-	2	2	2	2
10	Coro		2	2	2	2	2	2	-	-	-	-	-
11	Orquesta		-	-	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	Conjunto Instrumental, Vocal o mixto		-	-	2	2	2	2	2	2	2	2	2
TOTAL			6	8	14	14	15	15	13	15	14	15	12

Fuente: Acuerdo Nro. MINEDUC-ME-2015-00065-A

El estudio de esta tesis fija su atención en los estudiantes del 7mo año nivel Básico Superior, para lo cual se ha revisado el documento Diseño Curricular² de la asignatura de Lenguaje Musical, que en su contenido expresa:

Asignatura: Lenguaje Musical

Objetivo de la asignatura: Adquirir conocimientos y habilidades en la lectura musical y desarrollo auditivo, considerando los fundamentos de la interpretación en el estudio del instrumento de especialidad.

Identificación y ordenación de la unidad didáctica en el Nivel Básico Superior

Unidad 1: Teoría Musical (106 horas pedagógicas)

Unidad 2: Lectura rítmica y entonación (200 horas pedagógicas)

Unidad 3: Desarrollo auditivo (150 horas pedagógicas)

Total: 456 horas pedagógicas

Unidad didáctica Nro. 1. Teoría musical, la cual tiene como objetivo “conocer los contenidos teóricos indispensables para su aplicación en la práctica de la lectura musical” (MINEDUC, Desarrollo Curricular Música, 2014). Sus contenidos van desde síncopa, contratiempo, análisis fraseológico elemental, expresión, intervalos, acordes, armonización básica y, por último, otras escalas. Con un tiempo estimado de 106 horas pedagógicas.

Unidad didáctica Nro. 2. Lectura rítmica y entonación, que plantea “desarrollar destrezas orientadas a la lectura fluida de partituras para su desenvolvimiento en la interpretación de su instrumento y práctica orquestal” (MINEDUC, Desarrollo Curricular Música, 2014). Los contenidos que abarca son la lectura rítmica y la lectura entonada, que deben ser abordados en 200 horas pedagógicas.

Unidad didáctica Nro. 3. Desarrollo auditivo, su objetivo es “adquirir la agudeza auditiva necesaria para su desenvolvimiento en el instrumento de especialidad y en su actividad profesional” (MINEDUC, Desarrollo Curricular Música, 2014). El dictado

² Documento del MINEDUC para los Bachilleratos Complementarios en Artes, especialidad Música.

rítmico y melódico además del reconocimiento auditivo de intervalos, acordes y arpeggios, son algunos de los temas que abarca esta última unidad que está diseñada para un tiempo de 150 horas pedagógicas.

HERRAMIENTAS WEB

Herramientas Web 1.0, 2.0 y 3.0

La Web, creada por Tim Berners Lee, es un término que se ha escuchado y se continúa escuchando dada su aplicabilidad. Esta herramienta permite acceder a diferentes documentos o páginas donde se encuentran varios tipos de archivos en un mismo espacio conectados por hipervínculos³. Es importante recalcar que Web no es sinónimo de internet, en efecto es un subconjunto de internet que contiene información a la que se puede acceder usando un navegador como, por ejemplo: el correo electrónico, redes sociales, wikis, blogs, etc (Latorre, 2018).

Según Lozada (s.f.) la Web 1.0 “Es considerado como el acceso más sencillo y comprensible al universo de la información disponible en Internet”. Aparece en 1990 presentando al mundo navegadores solo de lectura, esto quiere decir que las personas pueden acceder a la información, pero las posibilidades para realizar una interacción con los creadores son nulas. Además, eran denominadas como páginas estáticas en razón de que los productores de contenidos realizaban actualizaciones de forma esporádica y los usuarios que accedían a la Web simplemente conseguían o generaban la información sin obtener una interacción con los lectores.

El concepto de la Web 2.0 es atribuido por Tim O’Reilly en el año 2004, promoviendo la segunda generación de modelos de páginas web. La Web 2.0 busca fomentar la comunicación y colaboración entre usuarios de una misma comunidad, ofertando una amplia gama de servicios como lo son las redes sociales, blogs, foros, etc. Al permitir el intercambio y cooperación entre navegantes se habla de una red dinámica e interactiva que al ser utilizada de manera correcta puede beneficiar a la interacción social como al trabajo colaborativo.

³ Un hipervínculo (también conocido como enlace o link) pueden enlazar tanto dos documentos diferentes como distintas partes dentro de un mismo documento.

La Web 2.0 posee algunas características que son importantes de resaltar, las cuales son:

- Libertad de edición y difusión: los usuarios pueden crear, editar su contenido y exponerlo en sus redes de comunicación sin correr el riesgo de ser silenciados, de hecho, sus lectores pueden contribuir a esa información.
- Trabajo y aprendizaje colaborativo: esta web favorece el intercambio de ideas ya que permite el aprender de otros, con otros y para otros.
- Interactivo: debido a que hace posible la comunicación total, bidireccional y multidireccional sin importar las distancias. Facilita las interacciones asíncronas tanto como las síncronas.

La Web 3.0 apareció por primera vez en un artículo sobre Jeffrey Zeldman, creador del Web Standards Project⁴. El surgimiento de esta nueva versión del internet se liga al concepto de web semántica⁵ y se plantea interpretar ciertas características de los usuarios con el objetivo de ofrecer una aplicación web personalizada.

Latorre (2018) expresa:

Mientras la web 2.0 está gestionada por el propio usuario humano, la web 3.0 está gestionada en la nube y ejecutada desde cualquier dispositivo con un alto grado de complejidad y personalización; constituye un nuevo tipo de web en la que se añade contenido semántico a los documentos que la forman y ello conlleva que la ejecución de la misma sea realizada por máquinas que, basándose en nuestros perfiles en la red, descubren información relevante para nosotros.

Para distinguir la Web 3.0 de las versiones anteriores es importante tomar a consideración las siguientes características:

⁴ Grupo de desarrolladores de web, profesionales dedicado a fortalecer el uso de los estándares web recomendados por el World Wide Web Consortium.

⁵ La web semántica hace referencia al uso de programas inteligentes que utilizan datos semánticos para crear un lenguaje que se puedan entender, compartir e integrar fácilmente.

- Creación de la nube: se desarrollan nuevos espacios de almacenamiento, no sólo de datos sino de programas, la web se convierte en un espacio ejecutable a modo de computador universal.
- Búsquedas inteligentes: La web 3.0 busca crear un nuevo sistema de clasificación de páginas web estrechamente ligado a las necesidades y características de los usuarios (Conexión ESAN, 2015). De esta forma, al conectarse a Internet, los usuarios pueden disfrutar de una plataforma mucho más personalizada.
- Navegación sencilla y personalizada: la Web 3.0 busca establecer estandarizaciones que hagan más sencilla el proceso de navegación por parte del usuario, además de ofrecer espacios personalizados.
- Conectividad en más dispositivos: “La Web 3.0 mejora las posibilidades de los usuarios de conectarse no sólo a través de las computadoras de escritorio y laptops, sino también a través de celulares, tablets, relojes y más dispositivos” (Conexión ESAN, 2015).

A continuación, se presenta una tabla con algunas herramientas Web 2.0 y Web 3.0 que se considera relevante hacer mención en razón de que su uso contribuye a la enseñanza musical, sobre todo en la asignatura Lenguaje Musical, donde es necesaria la interacción y el trabajo colaborativo de los estudiantes tanto en el aprendizaje en teórico como en el práctico.

Tabla 1.

Herramientas Web 2.0 y 3.0 con su función.

Herramientas	Función
http://www.flickr.com	Sirve para subir fotos en la red y compartir con quien lo deseamos.
Vivace: Lectura Musical	Es una aplicación que permite el estudio de las notas musicales en todas las claves y tonalidades.
http://www.canva.com	Permite crear prestaciones semejantes a Power Point, folletos o carteles.

http://www.podomatic.com	Para guardar y compartir documentos sonoros o archivos de audio.
Oído Perfecto	Es una aplicación de entrenamiento de oído, contiene ejercicios: rítmicos, de intervalos, de lectura a primera vista y teoría musical.
https://zoom.us/	Para videoconferencias.
https://www.typeform.com/ https://es.surveymonkey.com/	Para la realización de encuestas o cuestionarios en línea.
https://www.incredibox.com/	Es una aplicación, aunque también dispone una versión online que te permite convertirte en el director de orquesta de un grupo de beat box.
http://fotoflexer.com/	Para editar y animar imágenes en línea.
https://canvas.apps.chrome/	Pizarra virtual básica.
https://limnu.com/ - https://miro.com/	Pizarras colaborativas en línea.
https://flat.io/es	Software en línea para escritura musical.
http://www.audiosauna.com/	Permite crear música desde cero y también realizar mezclas, capas, loops y distorsiones con mp3 y wav.
www.teachertube.com	Videos académicos
Maestro - compositor de música	Aplicación para escribir partituras con varias anotaciones y símbolos musicales.
http://www.blogger.com/home	Para crear blogs.
https://www.smartmusic.com/	Es un conjunto de herramientas de educación musical basado en la web que respalda la práctica eficiente, ayudando a los músicos a desarrollarse y crecer.
https://www.brainpop.com/artsandmusic/	Esta web educativa reúne un buen número de recursos educativos interesantes para enseñar música. Posee una sección sobre artistas y músicos famosos o sobre distintos géneros musicales, repaso de escalas, etc.

https://doremiworld.com/Games/No teWorks	Es un juego atractivo y divertido, permite aprender las notas musicales mediante la gamificación.
https://chordchord.com/#	Es una herramienta online y también aplicación para Android que permite crear secuencias armónicas.
http://zeczortex.free.fr/jungle-music-app/index-es.html	Es una aplicación educativa para aprender fácilmente a leer las notas de música en todas las claves a través de un método progresivo.
Entrenamiento auditivo - Functional Ear Trainer	Aplicación para practicar dictados melódicos.

Fuente: datos recolectados por la investigadora de varios sitios de internet.

APRENDIZAJES APLICADOS CON LAS HERRAMIENTAS WEB 2.0

Cabero (como se citó en Alvear Saravia & Mora Pedreros, 2013) afirma:

Incorporar la tecnología en la educación se ha convertido en una necesidad y no se puede justificar en que sea una moda, simplemente, el no hacerlo significaría la exclusión de una realidad latente, debido a que esta se encuentra insertada en casi todas las actividades cotidianas del hombre; esto denota la importancia de la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso educativo y la implicación de sus actores. (p.23)

Es decir, en la actualidad, las herramientas tecnológicas no pueden ser excluidas, al hacerlo se estaría comprometiendo el desarrollo de la educación en general.

Además, el objetivo de este trabajo de investigación es considerar a las herramientas Web 2.0 como un recurso en la enseñanza musical, que permita la interacción de los estudiantes contribuyendo en el aprendizaje de la teoría y la práctica, como lo es en la asignatura de lenguaje musical, por lo que es importante conocer su aporte a través de los diferentes tipos de aprendizaje: aprender haciendo, aprender interactuando, aprender buscando y aprender compartiendo.

Tabla 2

Aprendizaje en la Web 2.0 Resultado de una investigación sobre las características ligadas a los aprendizajes y las herramientas Web 2.0 que aportan al desarrollo de estos procesos.

Aprendizaje basado en la Web 2.0	Características
Aprender haciendo	Son útiles para este tipo de aprendizaje las herramientas que incentivan la lectura y la escritura. Por ejemplo: para aprender sobre un determinado tema, generando presentaciones en línea, luego de que el profesor lo revisa y corrige, este proceso ayudaría a un aprendizaje individual.
Aprender interactuando	Consiste en la facilidad de intercambio de información de gestión de contenidos, de tal forma que la tarea de intercambio de ideas sea simple. Por ejemplo: el dar un comentario a un artículo determinado de un blog, o de un periódico en línea, una comunicación por voz.
Aprender buscando	Se constituye una acción previa a la escritura de un documento, por lo que es esencial el poder discriminar la información disponible en el Web. Por ejemplo: buscar artículos científicos en revistas indexadas.
Aprender compartiendo	El aprendizaje es concebido a través del intercambio de sus actores, quienes generan, comparten y discuten sus ideas. Y para ello la Web 2.0 se ha encargado de abrir los espacios para la discusión e intercambio de ideas, es así que se han creado grandes redes de conocimientos temáticas, en las que los usuarios, participan activamente. Por ejemplo: el dar un comentario de un video en un Tablón Virtual, el comentario a una lluvia de ideas.

Fuente: (Alvear Saravia & Mora Pedreros, 2013) [tabla] “Herramientas web 2.0 y estilos de aprendizaje”.

HERRAMIENTAS WEB 2.0 UTILIZADAS EN LA EDUCACIÓN

Las herramientas web 2.0 se han convertido en un aliado para el docente ya que permite la interacción más directa con el estudiante además de fomentar el trabajo colaborativo. Las aplicaciones educativas implementan la gamificación en su desarrollo, consiguiendo así alumnos que aprenden jugando, favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Redes sociales

Hablar de las redes sociales involucra establecer sus servicios, pues son distintos de acuerdo a la necesidad de cada persona, entre las cuales está el encontrar amistades antiguas, exponer algún tipo de trabajo, buscar información, etc. Para Obeso (2019):

Tradicionalmente, una red social se ha definido como un conjunto de personas que tienen vínculos entre sí, sea por temas comerciales, amistad, trabajo, parentesco, etc. Las “redes sociales” como nosotros las conocemos, permitieron esos conjuntos de personas se encontrarán en un entorno virtual, convirtiéndose en sitios web conformados por comunidades de personas que tienen cosas en común. (párr. 9)

Estos sitios además de facilitar la comunicación entre las personas también hacen más sencillo el proceso de intercambiar de información. En la educación son muy utilizados ya que los grupos de alumnos, docentes y docente-alumnos interactúan entre ellos ya sea para compartir información sobre las clases o para dar a conocer las dudas sobre tareas o temas pendientes.

Blog

Para (Fumero, 2005) “se conoce como blog un sitio web que exhibe una serie de funcionalidades distintivas, una dinámica peculiar dominada por una frecuencia de actualización relativamente alta y un formato donde los contenidos se organizan en orden cronológico inverso” (p.4).

Por lo tanto, se trata de un sitio web donde nuestras publicaciones pueden expresar nuestras ideas, opiniones, experiencias y las personas que lo lean tendrán la opción de responder con un comentario en el mismo post; en la educación se aplican de la misma

forma solo que con distinto contenido, estos pueden estar orientados en temas para tratar en clase o en información para debatir con los alumnos.

Wiki

Para Adell (2007) “un wiki es una aplicación informática que reside en un servidor web y a la que se accede con cualquier navegador y que se caracteriza porque permite a los usuarios añadir contenidos y editar los existentes” (p.323).

Actualmente su desarrollo se debe principalmente a la creación de numerosas aplicaciones autónomas sin ningún costo monetario con la única finalidad de crear wikis. Ahora se han creado miles de wikis que han sido aprovechados como base de muchos proyectos; y su función en el aula puede ser muy eficaz ya que permite almacenar documentos y todo tipo de archivos. Además de insertar videos, fotos o audios que los alumnos tendrán a su disposición.

A continuación, se señalan las herramientas Oído Perfecto, Solfeador, Kahoot y Genially, al ser páginas y aplicaciones que permiten una interacción constante docente-estudiante, estudiante-estudiante lo cual ayuda a reforzar los conocimientos a través del trabajo colaborativo y sobre todo aplicando la gamificación, logrando que asignaturas teóricas como lenguaje musical sean más divertidas de aprender.

Al combinarse la teoría con la práctica en el estudio de Lenguaje Musical a más de las herramientas Web 2.0 nombradas anteriormente cuyo uso ayudará a fortalecer el aprendizaje teórico, es necesario impulsar el uso de herramientas específicas y apropiadas que conjugan el aprendizaje práctico. Las siguientes herramientas: Oído Perfecto y Solfeador, son elegidas para ser aplicadas con los estudiantes del 7mo año Básico superior, ya que su contenido encaja con los temas que se plantea en el diseño curricular de la asignatura y en el nivel de estudio, es decir se hace referencia a: teoría musical, lectura musical y desarrollo auditivo.

Oído Perfecto

Es una aplicación creada por Crazy Ootka Software AB, el producto que ofrece, Oído Perfecto, permite poner en práctica las habilidades auditivas relacionadas con la música y tiene como objetivo entrenar la capacidad de reconocer intervalos, escalas y

acordes, además permite realizar ejercicios rítmicos, sin dejar de lado la parte teórica que se encuentra en una sección donde los estudiantes pueden obtener información sobre los temas en los que tengan dudas.

“El enfoque de Oído Perfecto es el de la gamificación, es decir, convertir la experiencia de aprendizaje en un juego para que sea más fácil, más entretenida y, en algún punto, adictiva” (Moncada, 2019).

Su interfaz contiene varios apartados donde el estudiante de la asignatura de lenguaje musical puede practicar y realzar los conocimientos aprendidos en clase y además es importante resaltar que la aplicación puede ser utilizada sin el acceso a internet, promoviendo la educación musical sin barreras con el educando.

Solfeador

Es una aplicación creada por Hoardings Inc. La cual permite aprender a leer partituras, pero sobre todo a leerlas de una manera fluida y rápida. La interfaz es muy sencilla, muestra los dos tipos de nivel, las estadísticas y logros, además de las configuraciones. La aplicación contiene 16 niveles para la clave de Sol, de Fa y de Do. Cada nivel consiste en una serie de notas en el pentagrama, de las cuales se debe seleccionar el nombre en la parte inferior de la pantalla, según como participe el estudiante, la dificultad del juego ira aumentando, presentado cada vez más notas en el juego.

Al igual de oído perfecto, solfeador también implementa la gamificación como parte fundamental y a la final termina convirtiéndose en una aplicación apta para principiantes y expertos de la música que buscan estudiar y mejorar su lectura musical.

Existen plataformas que se destacan por su diseño, como lo son: Kahoot y Genially, las cuales unifican los conceptos: enseñanza-aprendizaje, herramientas tecnológicas y gamificación que se han planteado a lo largo de este proyecto, por lo que es importante detallar que estas herramientas forma parte de la Web 3.0 pero al lanzar su aplicación, es decir dada la aplicabilidad y uso en los estudiantes para la asignatura de Lenguaje Musical, se la ha considerado como parte de las herramientas Web 2.0.

Kahoot

Fue creada por el profesor Alf Inge Wang en el año 2013 con el objetivo de conseguir un ambiente educativo cómodo, social y divertido. Martínez (2017) la define como “una herramienta educativa en la que el profesor puede diseñar y plantear cuestionarios, debates y discusiones, encuestas, exámenes y otras actividades de forma que los alumnos pueden interactuar desde sus dispositivos móviles, para contestar a las preguntas planteadas” (p. 264).

Es decir, es una manera diferente de aprender con las nuevas tecnologías, fomenta la integración del juego en el aula de clase para incrementar la satisfacción del estudiante y el compromiso con su proceso de aprendizaje. Sus utilidades pueden beneficiar el desarrollo de evaluaciones o las actividades de clase.

Su éxito parte del hecho de ser un recurso dinámico, interactivo que no requiere de muchos aspectos para su funcionamiento correcto, el solo poseer una conexión de internet y un dispositivo móvil o una computadora permitirá su funcionamiento.

Genially

Sus creadores la definen como “Una herramienta online para la creación de recursos interactivos sin necesidad de conocimientos en programación. Contenidos más atractivos para impresionar a todos. Crea Presentaciones, Infografías, Dossiers, Video-Presentaciones, ePósters, CVs, Quiz”.

Aquellos recursos creados a partir de Genially se verán enriquecidos con interactividad, dinamismo y la integración de aportes de terceros. En sus últimas actualizaciones ya se encuentra incorporada la opción de gamificación, la cual permite que el docente desarrolle una clase en base a la mecánica del juego.

Un grupo de docentes denominados Somproject denominan a genially como:

Una aplicación genial para educación, ya que permite captar la atención de los alumnos/as utilizando recursos realmente sorprendentes y divertidos. (...) Está pensada para ser usada tanto por profesores/as como por el alumnado. Cualquier usuario puede generar contenidos sin tener grandes conocimientos. (párr. 5)

Entre sus beneficios está el generar contenidos que cambian la forma habitual de realizar clases, en las presentaciones se puede agregar contenido multimedia que facilitará el aprendizaje, el alumnado se convierte en protagonista de su aprendizaje a través de la gamificación, permite el trabajo de forma colaborativa es decir varias personas pueden editar un mismo Genially y al ser una herramienta digital todo lo realizado en la misma será guardado en la nube sin consumir espacio del computador.

El éxito de la integración educativa con las herramientas Web 2.0 Kahoot! y Genially, depende de la capacidad de los docentes para organizar el ambiente de aprendizaje de nuevas maneras, pensando en la aplicabilidad que darán los estudiantes, lo cual se conseguirá al combinar la tecnología con una nueva didáctica, desarrollar aulas socialmente activas, fomentando la gamificación, la interacción cooperativa, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo.

Es importante recalcar que existen varias herramientas tecnológicas que podrían ser aplicadas en la educación, se señala: Canva, Prezi, entre otras; pero dado que la presente investigación se centra en la asignatura de lenguaje musical, donde la teoría y la práctica van de la mano, se han elegido 4 aplicaciones a ser presentadas en la propuesta alternativa como recurso didáctico que contribuya al trabajo que vienen realizando los docentes. Estas son: Oído Perfecto, Solfeador, Kahoot y Genially.

Gamificación

Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, la principal clave es aplicarla a la dinámica de los juegos, es decir implicar al alumno a jugar mientras va avanzando en la realización de sus objetivos de acuerdo a la actividad realizada.

Según Jareño Manclús (como se citó en Guzman de Jesús, 2018) el objetivo de la gamificación es “potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la experiencia y la diversión creemos que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales” (s.p).

Es decir, toda actividad realizada de acuerdo con la gamificación busca lograr tres objetivos que son: la fidelización con el alumno, es decir crear un vínculo con el contenido que se está estudiando; ser una herramienta contra el aburrimiento y motivar a los

estudiantes y, por último, busca recompensar u optimizar al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que le propio aprendizaje (Guzmán de Jesús, 2018).

En la actualidad es todo un reto el enseñar pues existen estudiantes que no se enfocan en el aprendizaje significativo y es ahí cuando la gamificación es una herramienta para los docentes pues con su mecánica busca educar de manera más divertida y ayudar al estudiante a desarrollar habilidades necesarias para su vida de estudiante.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

El presente trabajo corresponde al estudio investigativo que se realizó en el Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi con el tema: “Las herramientas Web 2.0 como recurso didáctico en la enseñanza musical de los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja. Periodo 2019 - 2020”. Se encuentra enmarcado en la línea 3 de investigación de la Carrera de Educación Musical adscrita a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, la cual plantea: “Ciencia y tecnología aplicada a la música y las artes sonoras para integrarlas a la sociedad del conocimiento”, programa 1: “La música y la informática”, proyecto 1: “Programas interactivos de educación musical.”

Los materiales que se utilizaron en el desarrollo de la investigación son: computadora, material de oficina, impresora, material bibliográfico, internet, bibliotecas virtuales, programas tecnológicos y plataformas de comunicación virtual para la realización de entrevistas, encuestas, observación directa y conversatorios online.

Además, se utilizaron métodos, técnicas e instrumentos que permitieron alcanzar los objetivos propuestos. Entre los métodos que se emplearon en el presente trabajo de investigación, se señala.

El método científico, analítico y hermenéutico que contribuyeron a la realización del primer objetivo específico y acompañaron toda la investigación, a partir del planteamiento del problema hasta la valoración del mismo; además, permitió el discernimiento teórico y el desarrollo de instrumentos investigativos que brindan confiabilidad a la presente investigación. Y contribuyeron en el desarrollo de las conclusiones y recomendaciones a partir del análisis de los resultados de las entrevistas y encuestas.

El método deductivo y la observación directa fueron utilizados para el desarrollo del segundo objetivo específico y sirvieron para evidenciar el ambiente de aprendizaje en el que se desarrolla la asignatura de lenguaje musical y comprobar la eficacia del tema y de la propuesta alternativa.

Los métodos prácticos que fueron seleccionados permitieron recolectar información a través de las entrevistas y encuestas con la finalidad de redactar

conclusiones que contribuyan a la realización de la propuesta alternativa frente al problema encontrado, de manera que los colaboradores se beneficien de la misma.

Técnicas

Entrevista: fue realizada a los docentes de la asignatura de lenguaje musical y a las autoridades del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi para determinar cómo influye la ejecución de las herramientas Web 2.0 en el desarrollo de las clases de la materia antes mencionada.

Encuesta: se realizó a los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi, con el fin de conocer sobre el proceso de aprendizaje ligado a las necesidades de la institución.

Instrumentos

Guía de entrevista: tuteló la redacción de las preguntas dirigidas a las autoridades y docentes del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi.

Cuestionario: fue aplicado a los estudiantes del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja.

Población

Actores	Cantidad
Autoridades del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi.	3
Docentes de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi.	21
Estudiantes del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi.	76
Total	100

La propuesta alternativa se desarrolló en base a los resultados obtenidos de la investigación como solución al problema diagnosticado durante el proceso investigativo, por lo que se procedió a hacer un análisis de las herramientas Web 2.0 más idóneas para

contribuir a la enseñanza musical. Para la Socialización de la propuesta se planteó exponer la definición y beneficios de las herramientas Web 2.0 con una explicación adecuada de cómo utilizar las plataformas; además se realizó una clase demostrativa con los estudiantes de 7mo año, con quienes se mantuvo varios acercamientos a través de la plataforma de comunicación Zoom, en compañía de la docente de lenguaje musical, donde se utilizaron herramientas específicas en el área musical como también otras herramientas, que permitan determinar las falencias que se presentan en el componente teórico y práctico, para lo cual y previas conversaciones con la docente del curso, se creyó conveniente la utilización de la herramienta digital Kahoot y la aplicación Oído Perfecto, al encontrar debilidades en el componente teórico y en la parte práctica de los estudiantes, razón por la cual se han escogido estas herramientas de fácil acceso y manejables para los estudiantes en la aplicabilidad de la misma.

f. RESULTADOS

En el presente trabajo investigativo se utilizaron instrumentos de recolección de datos: la entrevista que fue aplicada a las autoridades (rectora, vicerrector y coordinadora de área), a los docentes de la asignatura de lenguaje musical y la encuesta aplicada a los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja.

A continuación, se presentan los resultados con sus respectivos análisis:

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES DEL 7MO AÑO BÁSICO SUPERIOR DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE MUSICAL DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI

1. ¿Las clases de la asignatura de lenguaje musical son?

Tabla 1

Definición del desarrollo de las clases

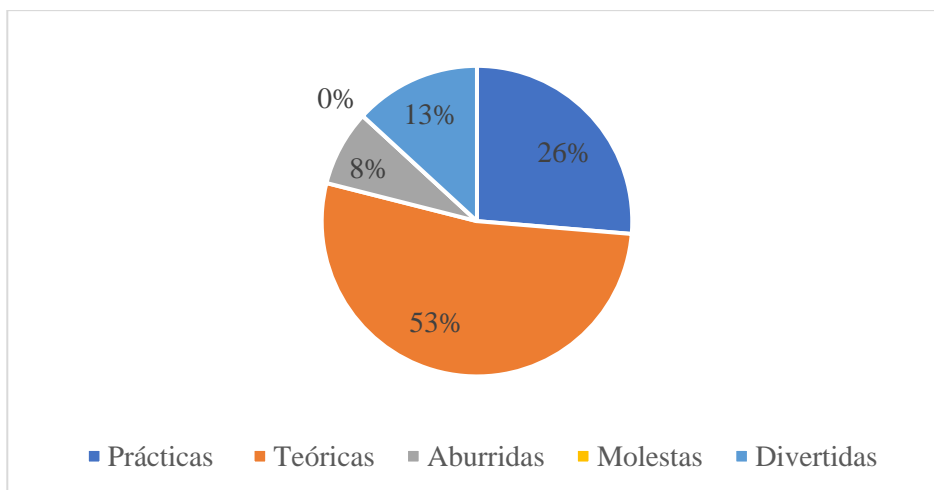
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Prácticas	20	26%
Teóricas	40	53%
Aburridas	6	8%
Molestas	0	0%
Divertidas	10	10%
TOTAL	76	100%

Fuente: Estudiantes del 7mo año Básico Superior de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Elaborado por: Viviana Katherine Espinosa Piedra

Gráfico 1

Definición del desarrollo de las clases



Fuente: Estudiantes del 7mo año Básico Superior de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Elaborado por: Viviana Katherine Espinosa Piedra

Análisis cuantitativo

De acuerdo al desarrollo de las clases de la asignatura de lenguaje musical, el 53% de los estudiantes expresan que la asignatura es teórica, 26% manifiesta que son prácticas, el 13% señala que son divertidas y un 8% del total de encuestados consideran que son aburridas.

Análisis cualitativo

Los resultados expresan que la mayoría de estudiantes señalan a la asignatura de lenguaje musical como teórica, por lo tanto, la incorporación de las herramientas Web 2.0 en el desarrollo de la asignatura sería beneficioso al ser “las Tics un medio o recurso que propicia una educación activa, dinámica e interactiva donde los alumnos construyen su conocimiento obteniendo, como consecuencia un aprendizaje significativo” (Romeu & Amparo, 2018).

2. ¿Cómo le gustaría que se realicen las clases de lenguaje musical?

Tabla 2

Cómo se desarrollan las clases de lenguaje musical

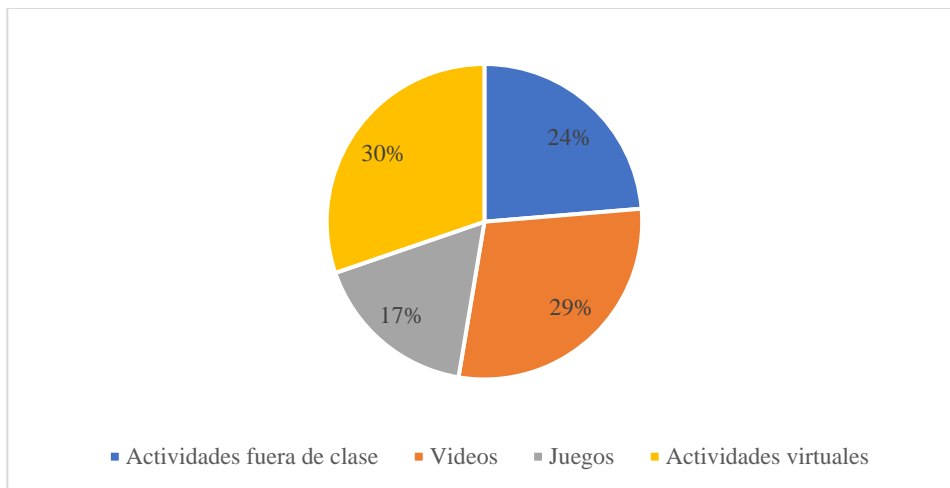
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Actividades fuera del aula	18	24%
Videos	22	29%
Juegos	13	17%
Actividades virtuales	13	30%
TOTAL	76	100%

Fuente: Estudiantes del 7mo año Básico Superior de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Elaborado por: Viviana Katherine Espinosa Piedra

Gráfico 2

Cómo se desarrollan las clases de lenguaje musical



Fuente: Estudiantes del 7mo año Básico Superior de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Elaborado por: Viviana Katherine Espinosa Piedra

Análisis cuantitativo

Los resultados obtenidos de acuerdo a esta pregunta demuestran que las actividades virtuales y los videos son los preferidos por el 30% y 29% del total de los

encuestados; el 24% prefiere actividades fuera del aula y un 17% sostiene que los juegos favorecerán su aprendizaje en la asignatura de lenguaje musical.

Análisis cualitativo

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede evidenciar que a un alto número de estudiantes de la asignatura de lenguaje musical les gustaría realizar actividades virtuales que favorezca su aprendizaje, desean la incorporación de las herramientas Web 2.0 en las clases, lo cual mantiene relación a lo recomendado por la UNESCO (2017), en cuyo documento se menciona desarrollar en docentes y alumnos las competencias necesarias para buscar, seleccionar y aprovechar los contenidos y recursos disponibles en internet, es decir todos los países deben incorporar estas estrategias tecnológicas para favorecer el desarrollo en sus estudiantes.

3. ¿Implementa el docente en clase alguna de las siguientes herramientas tecnológicas?

Tabla 3

Herramientas tecnológicas utilizadas en clase

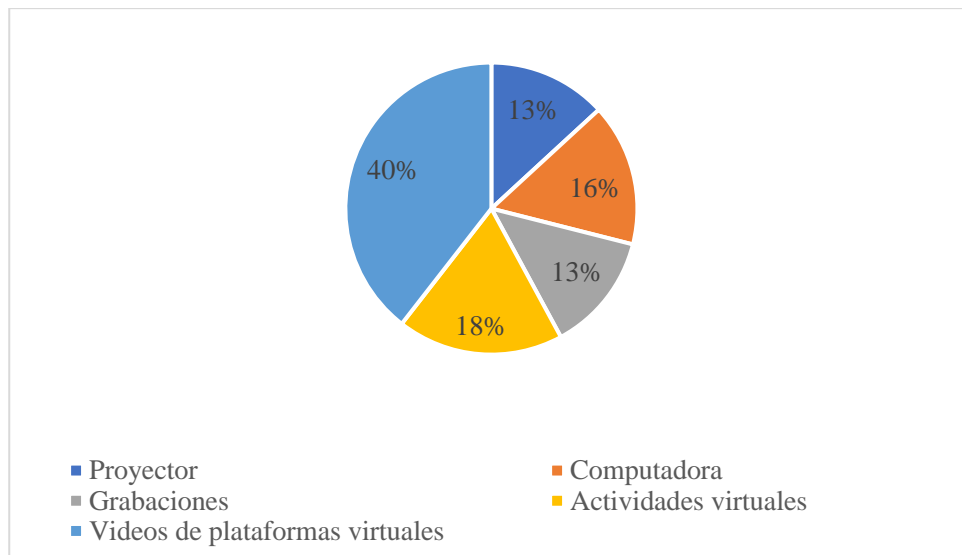
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Proyector	10	13%
Computadora	12	16%
Grabaciones	10	13%
Actividades virtuales	14	18%
Videos de plataformas virtuales	30	40%
TOTAL	76	100%

Fuente: Estudiantes del 7mo año Básico Superior de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Elaborado por: Viviana Katherine Espinosa Piedra

Gráfico 3

Herramientas tecnológicas utilizadas en clase



Fuente: Estudiantes del 7mo año Básico Superior de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Elaborado por: Viviana Katherine Espinosa Piedra

Análisis cuantitativo

El 40% de los estudiantes indican que el docente si implementa a sus clases videos de plataformas virtuales, el porcentaje restante se subdivide en la utilización de dispositivos electrónicos e informáticos, y herramientas virtuales como: proyector, computadora, grabaciones y actividades virtuales.

Análisis cualitativo

Los resultados obtenidos demuestran que los docentes utilizan las Tics en la Educación, se denota el implemento de una herramienta tecnológica en el desarrollo de la clase, lo que indica que las consideran como recursos didácticos y que además su aplicación será beneficiosa. Como lo menciona Gonzáles (2015), los recursos didácticos favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitando la interpretación de contenido que el docente a de enseñar (p.15).

4. ¿Quisiera que las clases sean más dinámicas?

Tabla 4

Las clases de lenguaje musical son dinámicas

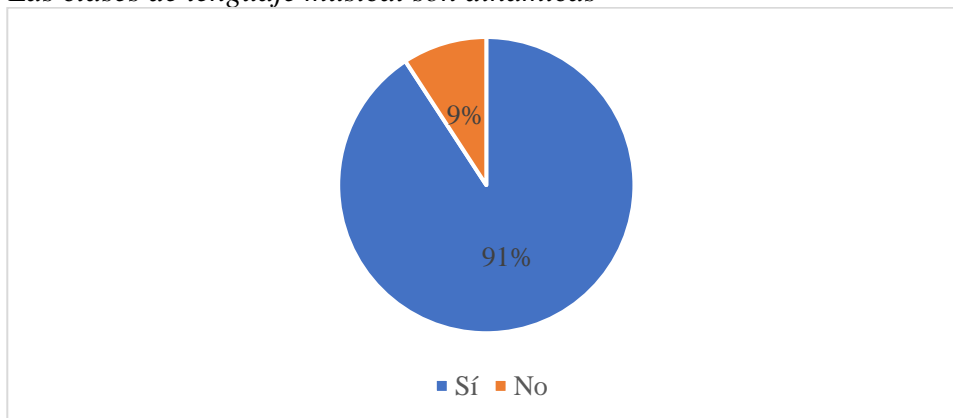
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Sí	69	91%
No	7	9%
TOTAL	76	100%

Fuente: Estudiantes del 7mo año Básico Superior de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Elaborado por: Viviana Katherine Espinosa Piedra

Gráfico 4

Las clases de lenguaje musical son dinámicas



Fuente: Estudiantes del 7mo año Básico Superior de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Elaborado por: Viviana Katherine Espinosa Piedra

Análisis cuantitativo

De acuerdo a los resultados obtenidos se establece que el 91% de los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical encuestados, sí desean que sus clases sean más dinámicas, mientras que el 9% opina lo contrario.

Análisis cualitativo

Los resultados demuestran que casi la totalidad de los estudiantes anhelan que las clases se tornen más dinámicas; por lo tanto, corresponde a los docentes activar la participación, utilizar varios recursos, aprovechar las herramientas tecnológicas para los contenidos se tornen interesantes, vistosos y dinámicos. “El docente pasa a motivar y a organizar los conocimientos de los que tenemos acceso con la Web 2.0, fomentando el constructivismo y la investigación” (Moreno, 2012, p.5).

5. ¿Quisieras tener un ambiente de aprendizaje fuera del aula habitual?

Tabla 5

Nuevo ambiente de aprendizaje

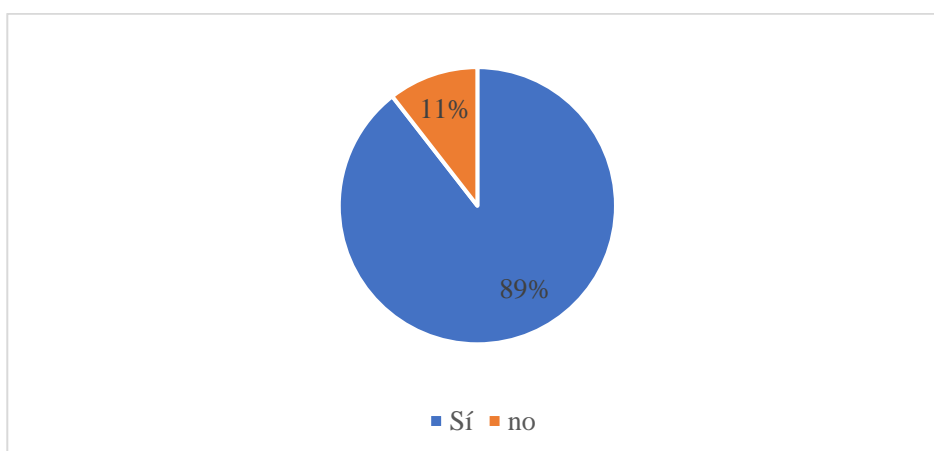
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Sí	68	89%
No	8	11%
TOTAL	76	100%

Fuente: Estudiantes del 7mo año Básico Superior de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Elaborado por: Viviana Katherine Espinosa Piedra

Gráfico 5

Nuevo ambiente de aprendizaje



Fuente: Estudiantes del 7mo año Básico Superior de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Elaborado por: Viviana Katherine Espinosa Piedra

Análisis cuantitativo

Conforme a los resultados de la tabla 5, el 89% de los estudiantes anhelan un ambiente de aprendizaje fuera del aula, en comparación al 11% que no necesita cambiar su lugar de aprendizaje.

Análisis cualitativo

De acuerdo a los resultados obtenidos se puntualiza que la mayor parte de los estudiantes aspiran por un ambiente de aprendizaje fuera del aula habitual de clases, lo cual es entendible pues el concepto de ambiente involucra múltiples factores y ámbitos a ser considerados: físicos, sociales, culturales, psicológicos y pedagógicos de un contexto, los cuales se relacionan unos con otros; es decir, “todo aquello que rodea al hombre, lo que puede influenciarlo y puede ser influenciado por él” (Morales, 1999, citado en García-Chato, 2014, p. 64)

Además, es importante la innovación en el proceso formativo del estudiantado, lo cual según lo citado por Edel (2004): “demandan que los docentes transformen su rol de expositores del conocimiento al de monitores del aprendizaje, mientras que los estudiantes pasan de espectadores del proceso de enseñanza, al de integrantes participativos, propositivos y críticos en la construcción de su propio conocimiento” (p.3).

6. ¿Te gustaría realizar actividades, juegos en la clase de lenguaje musical?

Tabla 6

Implementar actividades al desarrollo de las clases de lenguaje musical

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Sí	69	91%
No	7	9%
TOTAL	76	100%

Fuente: Estudiantes del 7mo año Básico Superior de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Elaborado por: Viviana Katherine Espinosa Piedra

Gráfico 6

Implementar actividades al desarrollo de las clases



Fuente: Estudiantes del 7mo año Básico Superior de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Elaborado por: Viviana Katherine Espinosa Piedra

Análisis cuantitativo

De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye que el 91% de los estudiantes desean realizar actividades, juegos en la clase de lenguaje musical, el 9% restante no comparte la misma respuesta.

Análisis cualitativo

La mayoría de los estudiantes indican que las clases de lenguaje musical deberían desarrollarse de manera lúdica, por lo que utilizar la aplicación Oído Perfecto conjuntamente con la gamificación, se constituyen en un recurso muy importante en la educación por sus ventajas, el juego hace que el sujeto del aprendizaje esté activo, por el hecho de estar enfrentándose a situaciones reales; es decir, aumenta la implicación del alumno, generando mayor aprendizaje.

Además, la gamificación también puede desarrollarse en un ámbito online a través de dispositivos electrónicos, lo cual coadyuva en el aprendizaje de la asignatura. Con la gamificación se consigue motivar a los estudiantes, desarrollando mayor compromiso e incentivando el ánimo de superación, lo cual se corrobora con lo citado por Guzmán de Jesús (2018) al referirse a la gamificación: “mediante la experiencia y la diversión creemos que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales” (s.p).

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA APLICADA A LA RECTORA ENCARGADA DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI

1. ¿A qué se debe la falta de equipos tecnológicos en la institución?

Al pertenecer a una entidad del estado, dependemos del Ministerio de Educación, lastimosamente no contamos con la autonomía que antes existía, y con la crisis económica no se nos ha considerado pese a los pedidos que se han efectuado tras considerar que en la malla curricular consta la materia de informática musical, por ello en nuestro caso se debe gestionar todo tipo de ingreso de recursos a través de los padres de familia, quienes han priorizado la autogestión a diversas problemáticas, únicamente se adquirieron un par de computadores y dos proyectores.

2. ¿Existe interés en adecuar más salones de clase con implementos tecnológicos?

Existen los proyectos, pero faltan los recursos, en el caso de adquisición de equipos por autogestión luego de obtenerlos, se debe generar la donación de los padres de familia mediante documento, o entidades externas e ingresarlo como bien institucional a través del Distrito de Educación.

3. ¿Qué opina acerca de las herramientas Web 2.0?

Apoyan mucho a la educación e-learning y más ahora con la situación que estamos atravesando en el mundo. Pienso que son herramientas digitales interactivas, amigables con el usuario y que aportan enormemente a la educación en la actualidad.

4. ¿Qué importancia tiene para usted la implementación de las herramientas Web 2.0 en todas las materias del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi?

Sería un valioso aporte para nuestra institución contar con este tipo de herramientas tecnológicas en todas las materias, ya que el tiempo que vivimos nos dirige a una era digital y que mejor si se consiguen herramientas direccionadas a nuestras especificidades, en cuanto a la enseñanza musical.

5. ¿Tiene conocimiento de que los docentes de la institución utilicen las herramientas Web 2.0 en el desarrollo de sus clases?

Anteriormente a la pandemia mundial en muy pocos casos se evidenciaba su empleo, pero en la actualidad les ha tocado involucrarse, investigar y aprender el uso de estas herramientas digitales.

6. ¿Cree que es necesario realizar clases más dinámicas en materias teóricas?

Si, es necesario que los chicos se motiven y dejar de lado una educación tradicionalista o enfocada en metodologías que más bien aburren a los estudiantes.

7. ¿Los docentes han recibido talleres de información sobre las herramientas tecnológicas de la actualidad?

Últimamente si lo han hecho, incluso el Ministerio de Educación ha provisto algunos cursos virtuales y tutoriales para el manejo de estos recursos.

8. ¿Considera a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico que favorezca el proceso enseñanza-aprendizaje?

Sin duda alguna, no podemos mantenernos al margen de la tecnología y constituye un enorme aporte el uso de herramientas Web 2.0 en la enseñanza de las materias teóricas del Colegio de Artes como un recurso didáctico motivador.

9. ¿Existe este tipo de recursos informáticos (herramientas Web 2.0) en la institución?

Actualmente contamos con el uso de herramientas Web 2.0 de uso gratuito con las que estamos teletrabajando, y para asignación de las notas.

10. ¿Está de acuerdo en que se pueda implementar en la institución un ambiente de aprendizaje donde se pueda aprovechar los beneficios de las herramientas Web 2.0?

Si me parece super necesario enfocarnos en este tipo de herramientas de manera homogénea para que todos manejemos lo mismo y motivemos más a nuestros estudiantes.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA APLICADA AL VICERRECTOR DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI

1. ¿Qué opina a cerca de las herramientas Web 2.0?

Son realmente herramientas que nos permite una innovación educativa, abandonar definitivamente la educación tradicional, y a la vez nos obliga actualizarnos en tiempo y espacio.

2. ¿Qué importancia tiene para usted la implementación de las herramientas Web 2.0 en todas las materias del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi?

Tiene mucha importancia, sobre todo para las materias teóricas, pero para estudiar el instrumento de especialidad (Flauta, violín, etc.) difícil que se pueda trabajar en su totalidad con las herramientas Web 2.0, siempre es necesario el calor humano del profesor.

3. ¿Existen recursos informáticos para implementar las herramientas Web 2.0 en la institución?

Muy poco

4. ¿A qué se debe la falta de equipos tecnológicos en la institución? y ¿Existe interés en adecuar más salones de clase con implementos tecnológicos?

Poca inyección de recursos económicos por parte del Estado a las instituciones educativas; aunque siempre existe la intención de implementar, es más, una necesidad tecnológica- institucional.

5. ¿Tiene conocimiento de que los docentes de la institución utilicen las herramientas Web 2.0 en el desarrollo de sus clases?

La falta de salas adecuadas no nos permite utilizar estas bondades tecnológicas, aunque el profesorado por el hecho de ser docentes jóvenes lo conocen muy bien a estas herramientas tecnológicas.

- 6. ¿Cree que es necesario realizar clases más dinámicas en materias teóricas? y ¿Considera a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico que favorezca el proceso enseñanza-aprendizaje?**

Totalmente de acuerdo para las materias teóricas, que además de ser necesarias, nos favorecen las herramientas Web 2.0 al momento de interactuar con nuestros estudiantes.

- 7. ¿Los docentes han recibido talleres de información sobre las herramientas tecnológicas de la actualidad?**

En la actualidad no, pero lo conocen muy bien, porque nuestros docentes por el hecho de ser jóvenes profesionales, son nativos tecnológicos.

- 8. ¿Está de acuerdo en que se pueda implementar en la institución un ambiente de aprendizaje donde se pueda aprovechar los beneficios de las herramientas Web 2.0?**

Totalmente de acuerdo.

- 9. ¿En la planificación micro curricular consta como recurso didáctico el uso de herramientas informáticas?**

Si constan algunas herramientas.

- 10. ¿Conoce qué herramienta de la Web 2.0 utilizan los docentes en el desarrollo de sus clases?**

De lo que conozco utilizan: blog, redes sociales, slide share.

**ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA APLICADA A LA COORDINADORA
DEL ÁREA DE LENGUAJE MUSICAL DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR
BUSTAMANTE CELI**

1. ¿Cuáles son los temas a abordar dentro de la planificación de la asignatura de lenguaje musical para el 7mo año Básico Superior?

De acuerdo a la planificación, la primera unidad está dedicada a la construcción de triadas, la segunda unidad a los acordes con séptima, la tercera unidad a cifrados de acordes con séptima, la cuarta unidad a los intervalos aumentados y disminuidos y la quinta unidad es el estudio de otras escalas.

2. ¿En la planificación micro curricular consta como recurso didáctico el uso de herramientas informáticas?

En la planificación habitual no, porque en la institución no contamos con equipos informáticos. Sin embargo, en la situación de emergencia sanitaria se han realizado adaptaciones en donde se prioriza el uso de Tics.

3. ¿Qué opina a cerca de las herramientas Web 2.0?

Me parece que manejar con prudencia y responsabilidad son un apoyo importante para compartir información y que permite que la enseñanza sea más activa y el aprendizaje más efectivo.

4. ¿Conoce qué herramienta de la Web 2.0 utilizan los docentes en el desarrollo de sus clases?

Google Classroom, Microsoft Teams, Zoom, EVA, Mi académico, Edmodo y Socrative.

5. ¿Cree que es necesario realizar clases más dinámicas en materias teóricas?

Sí

6. ¿Considera a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico que favorezca el proceso enseñanza-aprendizaje?

Referente a organización de tareas y compartir información y archivos de audio y video me parecen muy útiles y prácticas. Pero en música en este tiempo de aislamiento hemos evidenciado que es necesario mantener un acercamiento personal.

7. ¿Qué tan importante sería para el área de materias teóricas contar con este recurso didáctico?

Sería muy importante como lo señalo en la pregunta anterior. Solo si la institución contara con las herramientas informáticas dentro de la institución ya que hay estudiantes que no cuentan con los recursos necesarios.

8. ¿Los docentes han recibido talleres de información sobre las herramientas tecnológicas de la actualidad?

En la actualidad la capacitación ha sido de manera particular. A través de cursos gratuitos y/o tutoriales.

9. ¿Está de acuerdo en que se pueda implementar en la institución un ambiente de aprendizaje donde se pueda aprovechar los beneficios de las herramientas Web 2.0?

Como lo señalé anteriormente solo si en la institución se cuenta con las herramientas informáticas necesarias para los estudiantes.

10. ¿Conoce sobre los beneficios de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje?

Esta técnica es la que más se utiliza en música ya que permite una asimilación de conocimiento de manera significativa.

ANÁLISIS CUALITATIVO DE LOS RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS APLICADAS A LAS AUTORIDADES DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI: RECTORA, VICERRECTOR Y COORDINADORA DEL ÁREA DE MATERIAS TEÓRICAS

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede evidenciar que las autoridades del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi consideran importante incluir las herramientas Web 2.0 como recurso didáctico en el estudio de la asignatura de lenguaje musical; además mencionan que el uso de estas herramientas sea de manera responsable para favorecer la enseñanza musical. Que la variedad de herramientas y aplicaciones existentes, ayudarán al desarrollo de clases convirtiéndolas en clases más dinámicas e interactivas.

Otro aspecto fundamental sería poder disponer en la institución de un salón apropiado para el buen uso de estas herramientas, pero manifiestan que no poseen el apoyo de las autoridades gubernamentales para plasmar esta necesidad institucional.

Respecto a las capacitaciones sobre el uso de las herramientas virtuales, ésta se ha desarrollado de manera particular a través de los diferentes cursos que han brindado diferentes instituciones, y dada la situación de emergencia sanitaria, al estar desarrollando las actividades académicas a través del teletrabajo cuentan con el uso de herramientas Web 2.0 de uso gratuito. (Zoom)

De forma general todas las respuestas ofrecidas por las autoridades del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi, manifiestan el gran aporte que tendría la institución al contar con recursos didácticos para la asignatura de lenguaje musical plasmado en las herramientas Web 2.0.

Los recursos didácticos para San Martín (cómo se citó en Gonzales, 2015) son considerados como didácticos porque el docente presenta una situación de aprendizaje distinta, transmitiendo la información de forma interactiva, por lo que capta la atención del alumno de manera tal que potencia la adecuación y estímulo de su respuesta con el fin de elevar la calidad y eficiencia de las acciones pedagógicas (p.15-18).

Es decir, las herramientas Web 2.0, 3.0, etc. se incluyen como recursos didácticos ya que permite no sólo explorar la información, sino también la interacción y

aplicabilidad con los estudiantes; además crear nuevos contenidos, generando interrelaciones, donde cambia el rol del alumno y del docente. Hasta la fecha se han desarrollado varias plataformas educativas dedicadas especialmente a potenciar el entorno de aprendizaje, el autoaprendizaje y el aprendizaje colaborativo.

Para corroborar la información sobre la determinación de esta necesidad se aplicó la entrevista a los docentes de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes, se encuestaron 21 docentes. El análisis de estos resultados se realizará agrupando las respuestas de las preguntas que tienen propósitos comunes en la entrevista dentro de los aspectos a explorar.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS APLICADAS A LOS DOCENTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE MUSICAL DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI

Cabe destacar que la entrevista fue aplicada a todos los docentes que imparten la asignatura de lenguaje musical en el Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi, al ser docentes que ya han transitado como encargados de dirigir el proceso enseñanza-aprendizaje de esta asignatura en niveles anteriores al que se está abordando en el presente estudio, con el propósito de que se valore a partir de su experiencia la necesidad de incorporar como recursos didácticos herramientas tecnológicas.

1. ¿Cuáles son los temas a abordar dentro de la planificación de la asignatura de lenguaje musical para el 7mo año Básico Superior?

Las respuestas ofrecidas por los docentes indican los temas abordados en el 7mo año, que son: construcción de triadas, acordes con séptima, cifrados de acordes con séptima, intervalos aumentados y el estudio de otras escalas. Esto es evidente pues son profesores que han impartido dicho programa de estudio y conocen la planificación micro curricular.

2. ¿Cree que es necesario realizar clases más dinámicas en materias teóricas?

La pregunta 2 explora las valoraciones de los docentes sobre la necesidad de realizar clases más dinámicas.

Un alto número de docentes coinciden en que las clases teóricas deberían ser más dinámicas, sin embargo, existe un número de docentes que manifiestan que las clases deberían mantenerse como se vienen desarrollando, que el período de clases es muy corto. No son coherentes con lo que se quiere lograr en el proceso enseñanza-aprendizaje.

3. ¿Qué recursos metodológicos - tecnológicos utiliza en el desarrollo de las clases de lenguaje musical?

La pregunta 3 sirve para identificar que recursos metodológicos - tecnológicos son utilizados por el docente.

Los docentes describen que están utilizando los recursos tecnológicos como: zoom, tutoriales de YouTube, finale, sibelius, daw, metrónomo, max-msp, páginas Web de enseñanza musical, blogs de lectura musical y piano online. Es decir, dada la emergencia sanitaria del país y responder a las necesidades de la modalidad de enseñanza a través de teletrabajo los docentes han optado por la aplicación de algunos recursos metodológicos - tecnológicos para el desarrollo de las clases de lenguaje musical.

4. ¿Conoce las herramientas Web 2.0?

La pregunta 4 permite indagar sobre la información que tienen los docentes a cerca de las herramientas Web 2.0.

Los docentes conocen parcialmente lo que son las herramientas Web 2.0, pero por el desconocimiento en la aplicación de estas herramientas algunos docentes mencionan que en la educación tradicional presencial su uso no es necesario. Por lo tanto, la información que poseen algunos docentes sobre las herramientas Web 2.0 es básica.

5. ¿Cree que es necesario el implemento de las herramientas Web 2.0 en las clases?

Los docentes consideran que es muy importante implementar el uso de estas herramientas adecuándolas al tema de clase, lo cual es conveniente ya que permite actualizar las metodologías de enseñanza.

Esto demuestra que están prestos a aprovechar los beneficios que ofrecen de las herramientas Web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6. ¿Considera a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico que favorezca el proceso enseñanza-aprendizaje?

La pregunta 6 permite conocer el punto de vista del docente sobre las herramientas Web 2.0 como recurso didáctico.

La totalidad de los docentes consideran a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico favorable para el proceso de enseñanza - aprendizaje. Su respuesta es consecuente con lo anteriormente mencionado.

7. ¿Qué tan importante sería para el área de materias teóricas contar con este recurso didáctico?

La pregunta 7 proporciona la perspectiva de los docentes sobre el implemento de las herramientas Web 2.0 en el área.

Los docentes mencionan que es sumamente importante contar con este recurso, pues aportará mayor interés para el alumnado. Es decir, están de acuerdo con el implemento del recurso didáctico.

8. ¿Han recibido talleres de información sobre las herramientas tecnológicas de la actualidad?

La pregunta 8 permite identificar el interés de la institución por brindar a los docentes capacitaciones sobre las nuevas metodologías de enseñar.

Los docentes manifiestan que por parte del Ministerio de Educación no han recibido ninguna capacitación. De manera personal cada docente se ha capacitado y ha investigado sobre algunas herramientas tecnológicas. Existe interés en capacitarse por parte de los docentes a pesar de no contar con la colaboración de la institución.

9. ¿Considera que la institución facilita el material necesario para el implemento de las herramientas Web 2.0?

Los docentes mencionan que en temas bibliográficos la institución cuenta con diversas fuentes; pero en lo referente al implemento de herramientas tecnológicas carece de recursos. La respuesta es razonable dado que anteriormente la rectora del Colegio de

Artes aseguró no contar con el apoyo de las autoridades para implementar los facilitadores de las herramientas Web 2.0 a toda la institución.

10. ¿Está de acuerdo en que se pueda implementar en la institución un ambiente de aprendizaje donde se pueda aprovechar los beneficios de las herramientas Web 2.0?

La totalidad de los docentes están de acuerdo en que la institución debe contar con ambientes de aprendizaje favorables para aprovechar los beneficios de las herramientas Web 2.0; además, señalan la importancia de incorporar equipos tecnológicos que faciliten el uso de estas herramientas.

Las respuestas dadas reflejan la importancia que muestran los docentes a la educación, reconociendo el aporte de las Tics en la actualidad y que el buen uso de las herramientas tecnológicas beneficia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al reconocer que los estudiantes tienen mayor interés cuando se hace uso de las herramientas Web 2.0.

g. DISCUSIÓN

Primer objetivo

Identificar la influencia de las herramientas Web 2.0 en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de lenguaje musical de 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja.

Discusión

A partir de los hallazgos encontrados y para dar comprobación al primer objetivo se ha indagado varias fuentes que guardan relación con el tema de estudio: la influencia de las herramientas Web 2.0 en la educación musical, entre los que destacan:

Romeu & Amparo (2018) que sostienen “en este nuevo panorama, las Tecnologías de la Información y de la Comunicación juegan un papel clave, ofreciendo nuevos contextos y posibilidades para el desarrollo de estas competencias” (p. 3). Freire (2007) afirma que “las Tics como recurso didáctico están promoviendo una nueva visión del conocimiento y del aprendizaje, transformado el rol del docente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje” (p. 76). Estos autores expresan la importancia de los recursos tecnológicos en el proceso enseñanza-aprendizaje, lo cual es acorde con el estudio realizado.

Para corroborar la influencia de las herramientas web 2.0 a las clases de la asignatura de lenguaje musical, se empezó analizando la necesidad de la aplicación de estas herramientas, así como su importancia en el desarrollo de las clases, para lo cual se han considerado las preguntas 1, 2, 3, 4, 5 y 6 de la entrevista realizada a la rectora encargada, vicerrector y a la coordinadora de materias teóricas, a su vez las preguntas 1, 2, 3 y 4 de la encuesta aplicada a los docentes.

Los resultados permiten obtener un amplio panorama de la situación del Colegio de Artes con respecto a implementar las herramientas Web 2.0, se evidencia la voluntad de las autoridades y docentes que aspiran implementar recursos tecnológicos que permitan utilizar diversas herramientas en el desarrollo de clases, sin embargo, el escaso apoyo de las entidades gubernamentales no ha permitido mejorar ésta situación, resultados que no concuerdan con lo que se expresa en el Art. 277 de la Constitución del Ecuador, literal 6, entre los deberes del Estado consta: “promover e impulsar la ciencia,

la tecnología, las artes, los saberes ancestrales y en general las actividades de la iniciativa creativa comunitaria, asociativa, cooperativa y privada” (p. 90). Ni con la Disposición General Primera del Acuerdo 0065-A-MINEDUC, que en su parte pertinente expresa: “... garantizando el equipamiento con instrumentos musicales e implementos requeridos para la enseñanza de la música, así como la disponibilidad de infraestructura e instalaciones construidas de acuerdo a las normas y estándares definidas por la Autoridad Educativa Nacional...”

En síntesis, las autoridades y docentes reconocen las ventajas e importancia de la influencia de las herramientas web 2.0 y de los nuevos roles que cumple el docente y educando, resultados que guardan relación con lo que sostiene Lerequi & Rubio:

La web 2.0 constituye un espacio social horizontal y rico en fuentes de información (red social donde el conocimiento no está cerrado) que supone una alternativa a la jerarquización y unidireccionalidad tradicional de los entornos formativos. Implica nuevos roles para profesores y alumnos orientados al trabajo autónomo y colaborativo, crítico y creativo, la expresión personal, investigar y compartir recursos, crear conocimiento y aprender. (s.f)

Y, con el recurso docente “Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Educación”, libro provisto por el MINEDUC que detalla la necesidad de contar con herramientas digitales que apoyen la investigación y el aprendizaje del educando.

Segundo objetivo

Elaborar una propuesta en la que se establezcan a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico en las clases de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja.

Discusión

A partir de los resultados encontrados se acepta el segundo objetivo que consiste en elaborar una propuesta que establezca a las herramientas Web 2.0 como recurso didáctico en las clases de lenguaje musical, para lo cual se ha tomado en consideración

las preguntas 7, 8, 9, 10 y 11 de las entrevistas realizadas a las autoridades y docentes del Colegio de Artes; además, las preguntas 2, 3, 4, 5 y 6 de la encuesta de los estudiantes, lo que evidenció que las herramientas Web 2.0 se constituyen en recursos didácticos necesarios para el desarrollo de las clases de la asignatura de lenguaje musical.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Moreno (2012) que señala aspectos importantes a reflexionar si se desea implementar a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico que favorezca el proceso de enseñanza-aprendizaje, “el profesor pasa de ser un orador de conocimientos a organizador y orientador de información (...) Al igual que el docente debe de cambiar, el alumnado debe hacer lo mismo. No basta con ser solamente un oyente en el aula, debe participar y colaborar” (p. 5), lo mencionado por el autor guarda relación con lo recomendado por la UNESCO (2017), en cuyo documento se indica la importancia de desarrollar en docentes y alumnos las competencias necesarias para buscar, seleccionar y aprovechar los contenidos y recursos disponibles en internet, es decir es necesario incorporar estas estrategias tecnológicas para favorecer el desarrollo en los estudiantes.

A su vez Méndez & Monescillo (1993) citado en (Talavera & Marín, 2015) explican los beneficios de la inclusión de las herramientas tecnológicas a clases afirmando que:

Las posibilidades educativas que ofrecen son numerosas, bien como objeto de estudio, bien como recurso didáctico o bien como técnica de trabajo. Con todas estas posibilidades, los docentes tendrán un buen aliado, siempre y cuando tengan la suficiente preparación para hacer un buen uso de ellos (p. 339).

Asimismo, el aporte de Herrera (2011) citado en (Alvear Saravia & Mora Pedreros, 2013) da un sustento a la propuesta señalada ya que establece: “los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (...) desarrolla en forma articulada y flexible diversas estrategias y recursos tecno didácticos y tecno pedagógicos, que permite dar como resultado una mejora significativa en el proceso de aprendizaje de los estudiantes” (p. 80).

Lo expresado por los autores y por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, es acorde con lo que en este estudio se halla, al

manifiestan los docentes y estudiantes el interés y predisposición por incluir a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico, dada las ventajas que ofrece, resaltando que la comunicación no es la transferencia de conocimientos sino su coparticipación en el acto de comprender, discernir y participar, lo que coadyuvará en captar la atención de los estudiantes y tener una actitud más participativa, desarrollando habilidades y herramientas que les permita adquirir competencias que serán válidas en su formación.

Tercer objetivo

Socializar los resultados y la propuesta en la institución investigada, se cumplió en su totalidad con la exposición de las derivaciones del estudio realizado y la respectiva propuesta planteada a través de la plataforma de comunicación virtual, Zoom, dado el confinamiento en que nos encontramos actualmente. Las autoridades mostraron interés y la importancia necesaria en la realización de la propuesta que beneficiará a la institución educativa musical, con tan significativo tema, que, a pesar de estar alejados físicamente, la tecnología nos unió y permitió continuar con todas las actividades, sin detener el proceso investigativo.

h. CONCLUSIONES

Tras la elaboración del presente trabajo investigativo y de concretizar los objetivos determinados se concluye lo siguiente:

- El Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi no cuenta con el presupuesto necesario para la incorporación de equipos tecnológicos en la institución.
- Las autoridades son conscientes de que las nuevas generaciones de estudiantes necesitan metodologías de enseñanzas distintas a las tradicionales, la variedad de herramientas y aplicaciones existentes, ayudan al desarrollo de las clases convirtiéndolas en más dinámicas e interactivas, no obstante, el escaso apoyo de los entes rectores limita la implementación de herramientas tecnológicas como recursos didácticos en el desarrollo de las clases.
- Los docentes de la asignatura de lenguaje musical conocen parcialmente lo que son las herramientas Web 2.0 y su aplicación, por lo que no se ha podido dar el manejo adecuado a estas herramientas como recurso didáctico. Además, reconocen que, al requerir interactuar entre usuarios, es necesario contar con un componente tecnológico basado en un mayor ancho de banda y en la disposición de servicios web, favoreciendo el desarrollo de las aplicaciones de las herramientas de una forma más efectiva.
- Los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical requieren el implemento de clases más dinámicas que cuenten con herramientas tecnológicas que favorezcan el aprendizaje.
- Es necesaria la realización de la propuesta ya que la mayoría de docentes desean incorporar nuevas formas de enseñanza a sus clases.

i. RECOMENDACIONES

- A las autoridades del Colegio de Artes. Contribuir con equipos tecnológicos que favorezcan la enseñanza musical de los estudiantes.
- A las autoridades del Colegio de Artes. Gestionar talleres, capacitaciones que contribuyan a la instrucción de los docentes sobre el manejo de herramientas Web 2.0.
- A los docentes de la asignatura de lenguaje musical. Estar prestos a emplear en clase las herramientas expuestas dentro de este proyecto, de manera que se constituyan en un aporte a la labor educativa en el área de materias teóricas.
- A los estudiantes. Explorar y ser creativos dando buen uso a las herramientas Web 2.0.

• **PROPUESTA ALTERNATIVA**



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

Carrera de Educación Musical

TÍTULO DE LA PROPUESTA:

**Las Herramientas Web 2.0 para la enseñanza de
lenguaje musical.**



AUTORA:

VIVIANA KATHERINE ESPINOSA PIEDRA

DIRECTORA DE TESIS:

MGS. ELSI ARACELY ALVARADO ROMÁN

LOJA - ECUADOR

2020

1. Título

Las Herramientas Web 2.0 para la enseñanza de lenguaje musical.

2. Presentación

La presente propuesta alternativa tiene como finalidad aportar sobre los beneficios de las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico a implementarse en el desarrollo de las clases al abrir nuevos espacios de comunicación entre profesores, alumnos y familias. Las herramientas Web 2.0 se pueden abordar de manera amigable, por lo cual no se necesitan tener altos niveles de capacitación para su uso.

La información se ha sustentado en diversas fuentes bibliográficas que han contribuido a la realización del proyecto que está dirigido a los docentes de la asignatura de lenguaje musical para favorecer el proceso enseñanza-aprendizaje.

La propuesta se ha elaborado tomando en cuenta las sugerencias de los docentes del 7mo año Nivel Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi, respecto a los temas a trabajar con las herramientas Web 2.0: Oído Perfecto y Kahoot.

La elaboración de la propuesta busca contribuir con temas que abarca desde la definición, características y utilización de las herramientas Web 2.0, tanto para el aprendizaje teórico como para el práctico, permitiendo a los docentes conocer e implementar dichas herramientas como un recurso didáctico a la asignatura de lenguaje musical sin dejar de lado la gamificación.

3. Justificación

La incorporación de las Tics en la educación se ha convertido en una herramienta que facilita no solo el acceso, sino la administración y creación de contenidos que apoyan significativamente la labor docente y por ende impacta la calidad de la educación; sin embargo, se debe considerar lo que hace el docente con la tecnología, sus habilidades y competencias para obtener el mayor provecho de las Tics.

Luego de haber realizado el análisis respectivo a través de entrevistas a las autoridades y docentes de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi, se pudo corroborar que la mayoría de docentes no están familiarizados con lo que son las herramientas tecnológicas lo cual influye en el desarrollo de las clases;

además, al realizar la encuesta a los estudiantes se confirmó la necesidad de tener clases más dinámicas y nuevos ambientes de aprendizaje.

El éxito al incorporar las herramientas Web 2.0 en la educación musical no depende exclusivamente de factores asociados al equipamiento, puesto que las prácticas que se apoyen en las mismas, deben influir sobre la cultura institucional, es así como: “la tecnología no posee un valor en sí misma si no se asocia a una transformación en la educación” (UNESCO, 2012). En este sentido la UNESCO (2014) afirma que: “la integración de las Tics en el currículo implica que las políticas Tics tienen que ser acompañadas por políticas pedagógicas específicas, que tiendan directamente a la mejora de los aprendizajes de los estudiantes...”

Así mismo es importante resaltar la relevancia de la aplicación de la gamificación en clases teóricas, pues debido a su carácter lúdico, facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el educando.

El éxito de la integración educativa con las herramientas Web 2.0, entre las que se señala: Oído Perfecto, Solfeador, Kahoot y Genially⁶, depende de la capacidad de los docentes para organizar el ambiente de aprendizaje de nuevas maneras, combinar la tecnología con una nueva didáctica, desarrollar aulas socialmente activas, fomentando la interacción cooperativa, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo.

Esta propuesta beneficiará a docentes y estudiantes del 7mo año Nivel Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi, ya que les brindará un recurso didáctico para el desarrollo de la asignatura de lenguaje musical, sobre todo en este tiempo de confinamiento donde los seres humanos hemos tenido que aprender a relacionarnos de diferentes maneras. Por ello se invita a alumnos, padres y docentes a aprovechar estas herramientas para dar continuidad (mientras dure la pandemia) a los aprendizajes de manera digital.

⁶ Kahoot y Genially son herramientas que pertenecen al grupo Web 3.0, pero al poseer versiones descargables de fácil acceso y aplicabilidad para los estudiantes, pasan a formar parte de las herramientas Web 2.0, razón por la cual han sido utilizadas a lo largo del proyecto de investigación.

4. Objetivos

General

Contribuir con las herramientas Web 2.0: Oído Perfecto, Solfeador, Kahoot y Genially como un recurso didáctico a la asignatura de lenguaje musical correspondiente al 7mo año Nivel Básico Superior.

Específicos

- Definir las características y beneficios de las herramientas Web 2.0 en el desarrollo de las clases de lenguaje musical.
- Diseñar dos clases para la asignatura de lenguaje musical utilizando las herramientas Web 2.0.
- Socializar una clase con el tema: “Los intervalos” utilizando las herramientas Oído Perfecto y Kahoot, a través de la plataforma de comunicación virtual. Zoom.
- Entregar el material de estudio de la investigación al Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi como aporte a los docentes de la asignatura de lenguaje musical.

5. Contenidos

Introducción a las herramientas Web 2.0

Beneficios de las herramientas Web 2.0

Presentación de la herramienta Web 2.0: Oído Perfecto, Solfeador,

Oído perfecto y Solfeador para la asignatura de lenguaje musical

Presentación de la herramienta Web 2.0: Kahoot y Genially.

6. Sustento teórico

¿Qué son las herramientas Web 2.0?

Las herramientas 2.0 son aquellos programas o sitios web disponibles para llevar a cabo determinadas funciones dentro de Internet, y que pueden ser aplicadas a otros aspectos vitales, como es el aprendizaje o la enseñanza.

Incorporar al usuario como un agente activo en su funcionamiento, y no como un mero cliente o receptor de la información.

Herramientas Web 2.0 asíncronas y síncronas

Herramientas de comunicación asincrónica: son aquellas en las que el emisor envía el mensaje y la respuesta del receptor es mediata. Pueden trascurrir varias horas o días, antes de recibir respuesta al mensaje.

A pesar de ser imprecisos temporalmente, son los medios más utilizados para la comunicación educativa e institucional. Investigaciones han demostrado que los estudiantes adquieren conocimientos y experiencias, por medio de actividades que les permitan en debatir, comentar y colaborar, y que se sientan partícipes dentro de un tema particular.

- Correo electrónico
- Mensajes en telefonía móvil
- Blog
- Webquest

Herramientas de comunicación sincrónica: son aquellas en las que la comunicación se realiza en tiempo real entre el emisor y el receptor, por ejemplo, entre los estudiantes y el docente y viceversa.

Además, para el uso académico y empresarial, las audio y video conferencias han demostrado ser grandes herramientas para la interacción en de proyectos en el que deben participar y desarrollar varios a la vez.

- Chat y mensajería instantánea
- Audio conferencia
- Video conferencia
- Foros de debate
- Comunidades académicas

Beneficios de las herramientas Web 2.0

- Las herramientas colaborativas, generan por si solos equipos de trabajo.
- Abre nuevos espacios de comunicación entre profesores - alumnos.
- Aumenta las capacidades sociales y de colaboración humana.
- Fomenta el aprendizaje constructivista.
- Es un buen método para la realización de trabajos de creación, indagación y desarrollo de la capacidad de comunicar.
- Permite el refuerzo de actividades musicales por medio de la gamificación.
- La gamificación.
- Al utilizarse aplicación divertidas los estudiantes mantienen el interés de los temas.

Herramienta Web 2.0: Oído Perfecto

Oído Perfecto es desarrollada por Crazy Ootka Software AB, la cual coadyuva a poner en práctica las habilidades auditivas relacionadas con la música, que tiene como objetivo entrenar la capacidad de reconocer intervalos, escalas y acordes, además permite realizar ejercicios rítmicos. Esto abarca la aplicación sin dejar de lado la parte teórica que también se encuentra en una sección donde los estudiantes pueden obtener información sobre los temas en los que tengan dudas.

Al utilizarse esta aplicación, los estudiantes del 7mo año Nivel Básico Superior podrán reforzar los siguientes contenidos que se encuentran en el Enunciado General del Currículo⁷:

- Intervalos: aumentados y disminuidos.
- Acordes: estructura interválica, construcción, identificación y cifrado.
- Lectura entonada: intervalos aumentados y disminuidos. Nuevas escalas y modos.
- Dictado rítmico y melódico.

⁷ Documento del MINEDUC para los Bachilleratos Complementarios en Artes, especialidad Música.

- Reconocimiento auditivo de: 4ta aumentada y 5ta disminuida. Arpeggios y acordes de triada y séptima.

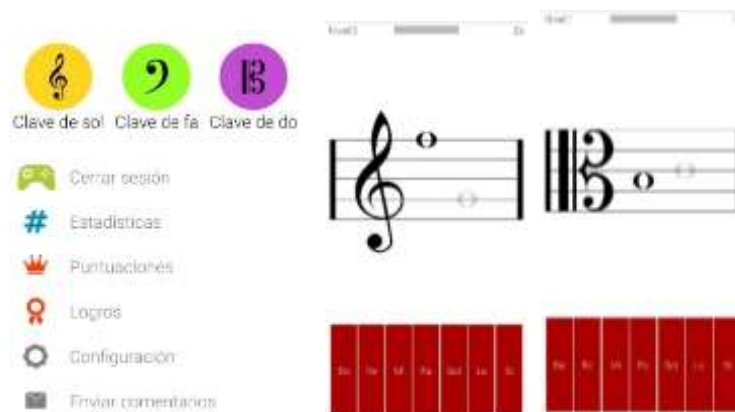


Fuente: Aplicación Oído Perfecto

Herramienta Web 2.0: Solfeador

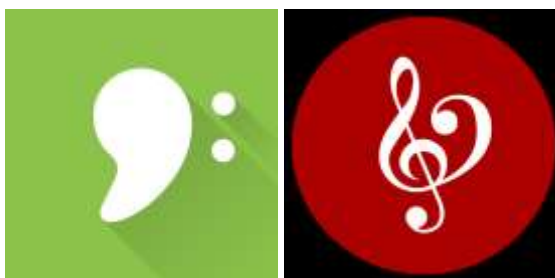
Es una aplicación creada por Hoardings Inc. La cual permite aprender a leer partituras, pero sobre todo a leerlas de una manera fluida y rápida. La interfaz es muy sencilla, muestra los dos tipos de nivel, las estadísticas y logros, además de las configuraciones. La aplicación contiene 16 niveles para la clave de Sol, de Fa y de Do.

Cada nivel consiste en una serie de notas en el pentagrama, de las cuales se debe seleccionar el nombre en la parte inferior de la pantalla, según como participe el estudiante, la dificultad del juego ira aumentando, presentado cada vez más notas en el juego. Al implementar esta herramienta, los estudiantes del 7mo año Nivel Básico Superior reforzarán su lectura de partituras, mejorando así su fluidez y rapidez. Esto beneficiará su participación en dictado melódico y rítmico.



Fuente: Aplicación Solfeador

Oído perfecto y Solfeador para la asignatura de lenguaje musical



Fuente: Aplicaciones: Oído Perfecto y Solfeador

Dentro del Enunciado General del Currículo del Bachillerato Artístico especialidad Música se detalla la asignatura de lenguaje musical, la cual en el Nivel Básico Superior abarca 3 unidades y son: teoría musical, lectura musical y desarrollo auditivo. Los contenidos que se presentan dentro de estas unidades han sido revisados y analizados para determinar la o las herramientas Web 2.0 idóneas para el aprendizaje de los estudiantes. A continuación, se describe los temas, con la o las aplicaciones que se podría utilizar para el trabajo a desarrollar en las clases, combinando los mismos con la gamificación.

- **Intervalos:** Se encuentran en la sección denominada: "Ejercicios de intervalos" donde en forma de pirámide se ubica primero la teoría, lugar en el que el estudiante puede fácilmente encontrar información sobre el número, calidad y nomenclatura del intervalo, además existe un diccionario que posee los sonidos de los intervalos de forma ascendente-descendente y de forma armónica.

En los siguientes apartados se detallan los juegos musicales que se implementan para el repaso de los aprendizajes, los cuales van desde la comparación e identificación de intervalos mayores, menores, justos, aumentados, disminuidos hasta el canto y lectura de los mismos.



- **Acordes y armonización:** al descender por la pantalla principal de la aplicación se llega a: "Ejercicios de Acordes", en la parte de teoría se obtiene información sobre las tríadas, los acordes de séptima, las inversiones de acordes. Además, existe información sobre la armonización de la escala mayor y la progresión de acordes.

Oído Perfecto es la aplicación ideal para trabajar la identificación de acordes mediante la audición o vista de los mismos.

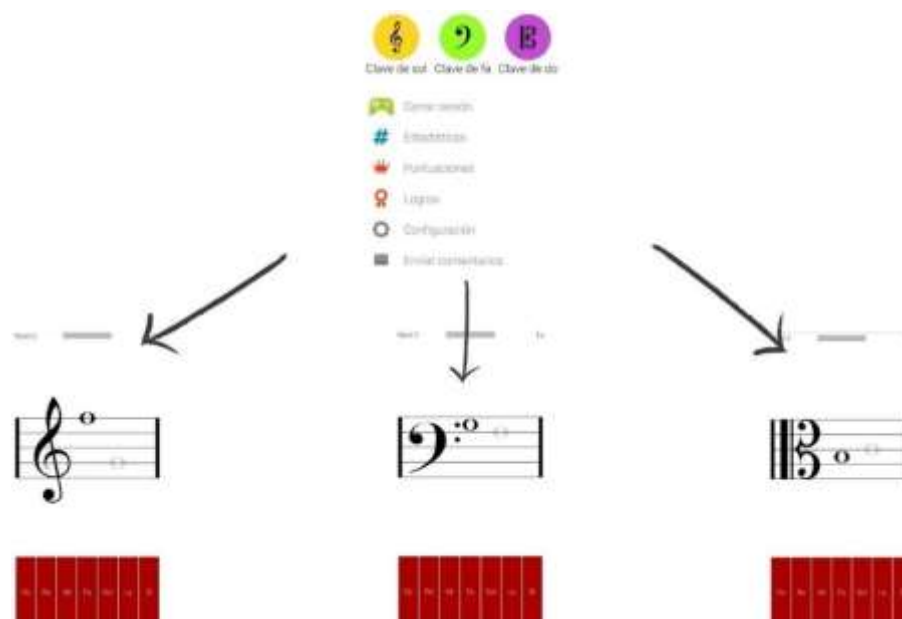


- **Otras escalas:** de acuerdo al Desarrollo Curricular de la asignatura de lenguaje musical en la sección denominada "Otras escalas" se estudiará la escala cromática, pentatónica, mayor armónica y los modos gregorianos. Dichos temas pueden ser repasados mediante el uso de las aplicaciones: Oído Perfecto y Solfeador.

Oído perfecto es considerada en esta área ya que al poseer una sección que se centra en el estudio de las escalas ésta permitirá que el estudiante fortalezca los conocimientos brindados por el docente.



Solfeador facilitará las herramientas para que el educando mejore su lectura musical en las claves de: Sol, Fa y Do.



Herramienta Web 2.0: Kahoot!

Kahoot! es una plataforma digital gratuita creada en septiembre del 2013, que propone ser la herramienta ideal para el desarrollo de una educación gamificada y social.

¿Qué se puede crear con Kahoot!?



Fuente: Kahoot

Para su aplicación a las clases se necesita un computador y un proyector donde todos los alumnos vean lo que pasa. Con anterioridad el docente realiza un Kahoot con las preguntas que crea conveniente y al momento de llevarlo a cabo con sus alumnos debe escoger si el juego será individual o grupal. Los alumnos se conectan al juego por medio de un código y el docente controla la actividad mientras ellos resuelven las preguntas desde sus dispositivos. Mientras más ágiles sean mejor puntaje recibirán el cual después puede ser almacenado en Google Drive para registrar los avances de los alumnos, de modo que esto agilizará los procesos de retroalimentación.

Herramienta Web 2.0: Genially

Genially es una herramienta web que permite generar material visual y audiovisual personalizado y que potencie la difusión de contenido generado por y para los estudiantes. La forma de trabajar con esta herramienta tecnológica es crear presentaciones al estilo de power point, es decir, diapositivas con diferentes formatos de presentación; contenido más dinámico e interactivo para trabajar los temas de clase.

¿Qué se puede crear con Genially?



Fuente: Genially

Por medio de esta herramienta Web 2.0 los docentes podemos crear contenido para gamificar nuestras clases por medio de las plantillas prediseñadas. Por medio de la animación enriqueceremos los contenidos que queremos impartir a los estudiantes; la interactividad generará nuevas experiencias de aprendizajes donde los alumnos son los protagonistas y por último la integración es una característica principal de Genially ya que nos permite integrar información de distintas fuentes o plataformas digitales.

7. Estrategia metodológica

La estrategia metodológica utilizada en el desarrollo del plan operativo es de forma teórica y práctica en vista de que la investigadora cumple el papel de organizadora, para llevar a cabo la exposición y ejecución de la propuesta: Las Herramientas Web 2.0 para la enseñanza de lenguaje musical, para lo cual se presenta una clase demostrativa haciendo uso de las herramientas Web 2.0 para la asignatura de lenguaje musical, en base al contenido establecido en el Diseño Curricular del 7mo año Nivel Básico Superior.

Evento que se llevará a cabo con la participación de las autoridades y estudiantes de la Carrera de Educación Musical, Instrumento Principal y Artes Musicales de la Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, rectora, vicerrector y docentes del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi, por medio de la plataforma de comunicación Zoom.

Se utilizará una metodología expositiva y demostrativa, con el propósito de demostrar y transmitir, a las autoridades del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi, el uso y los beneficios de la aplicación de las herramientas Web 2.0 a las clases de la asignatura de lenguaje musical.

8. Plan operativo

Actividades	Objetivo	Estrategia de trabajo	Recursos	Tiempo	Participantes (responsables)	Beneficiarios	Evaluación
Elección de las herramientas Web 2.0 a presentar en la propuesta alternativa	Identificar las herramientas Web 2.0	Establecer la herramienta Web 2.0 adecuada para la realización de las clases de la materia de lenguaje musical	-Internet -Computadora	25 de mayo al 15 de junio	-Investigadora	-Investigadora -Estudiantes	-Revisión
Selección de los temas a tratar en base al currículo del 7mo año del nivel BS	Determinar los temas que se realizarán por medio de las herramientas Web 2.0	De acuerdo a la planificación de la asignatura, determinar los temas que ameritan el uso de las herramientas Web 2.0	-Planificación de la asignatura de lenguaje musical -Internet -Computadora	16 al 26 de junio	-Investigadora	-Investigadora -Estudiantes	-Revisión
Elaboración de la clase demostrativa utilizando las herramientas Web 2.0: Oído Perfecto y Kahoot!	Planificar la clase demostrativa	Preparar y elaborar la clase de lenguaje musical haciendo uso de las herramientas Web 2.0	-Computadora -Internet	27 de junio al 10 de julio	-Investigadora -Estudiantes	-Estudiantes	-Observación directa
Redacción de la propuesta alternativa	Describir las herramientas Web 2.0, su utilidad y como se realizaría su empleo	Elaborar la redacción de la propuesta	-Computadora -Internet	11 al 20 de julio	-Investigadora	-Investigadora -Estudiantes -Docentes	-Revisión
Realización de correcciones	Determinar los errores y realizar las correcciones respectivas.	Realizar las correcciones planteadas por la docente en la propuesta alternativa	-Computadora	21 al 25 de julio	-Investigadora	-Investigadora	-Revisión
Desarrollo de clase demostrativa a través de la plataforma Zoom	Demostrar el uso de las herramientas Web 2.0: Oído Perfecto y Kahoot a la enseñanza musical.	Presentar la clase demostrativa con el uso de la herramienta Web 2.0: Oído Perfecto y Kahoot! a los estudiantes del 7mo año del nivel BS	-Computadora -Internet -Plataforma Zoom -Herramientas Web 2.0: Oído Perfecto y Kahoot.	26 al 27 de julio	-Investigadora -Docente y estudiantes de la asignatura de lenguaje musical	-Investigadora -Estudiantes -Docentes	-Revisión -Observación directa
Ensayos de la exposición de la propuesta alternativa	Ensayar con la docente a cargo la presentación de la propuesta	Realizar una simulación de lo que sería la disertación de la propuesta alternativa	-Computadora -Internet -Plataforma Zoom	28 de julio al 04 de agosto	-Investigadora -Estudiantes	-Investigadora -Estudiantes -Docentes	-Revisión -Observación directa
Socialización de la propuesta alternativa	Desarrollar la socialización de la propuesta	Presentar la propuesta alternativa a autoridades y docentes del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi y de la Carrera de Educación Musical.	-Computadora -Internet -Plataforma Zoom -Plataforma Canva	05 de agosto	-Investigadora -Estudiantes	-Estudiantes -Docentes	-Socialización de los resultados

9. Impacto de la propuesta

El presente trabajo de investigación posee la aceptación de las autoridades, docentes y estudiantes del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi, dado que la implementación de las herramientas Web 2.0: Oído Perfecto, Solfeador, Kahoot y Genially, como un recurso didáctico para la enseñanza de lenguaje musical favorecerá el desarrollo de las actividades musicales por medio del uso de las aplicaciones Oído Perfecto y Solfeador, consiguiendo así clases más dinámicas e interactivas, además esta propuesta inculcará a los docentes a crear contenido por medio de las plataformas de Kahoot y Genially. Por lo tanto, la propuesta beneficiará la labor educativa en el área de materias teóricas, ya los docentes contarán con un recurso muy importante a través de estas herramientas.

10. Localización

La propuesta al ser aceptada, se aplicará en el 7mo año Nivel Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi, ubicado en el sector de El Valle, de la ciudad de Loja, calles: Avenida Orillas del Zamora y Avenida Isidro Ayora, en el año lectivo 2019 - 2020.

Por su parte, el proceso de socialización de la propuesta se realizará a través de la plataforma de comunicación virtual Zoom.

11. Población objetivo

La población objetivo de la presente propuesta son las autoridades, docentes y estudiantes del 7mo año Nivel Básico Superior, de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la provincia de Loja. Año lectivo 2019 - 2020.

12. Sostenibilidad de la propuesta

Para el desarrollo y sostenibilidad de la propuesta alternativa se cuenta con los siguientes recursos:

RECURSOS	
1	Recursos humanos
	Autoridades del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi. Docentes de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

		Estudiantes del 7mo. Año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi.
2	Recursos materiales	Material de oficina
3	Recursos tecnológicos	Computadora Cámara Web Plataforma de comunicación, Zoom Página de encuestas en línea, Typeform Página para la realización de diapositivas, Canva Plataforma de videos, YouTube
4	Recursos económicos	Financiamiento propio

Fuente: Elaboración de la autora del proyecto


13. Presupuesto y financiamiento

La propuesta será financiada por la investigadora.

Egresos	Total
Internet	\$95
Cuenta Premium en Kahoot	\$36
Cuenta Premium en Genially	\$40
Bibliotecas virtuales	\$25
Imprevistos	\$50
Actualización de Computadora	\$50
CD	\$1.00
Anillado	\$40
Cámara web	\$25
TOTAL	\$362

14. Resultados esperados

- Las autoridades y docentes podrán conocer los beneficios de la inclusión de las herramientas Web 2.0: Oído Perfecto, Solfeador, Kahoot y Genially como recursos didácticos a la asignatura de lenguaje musical correspondiente al 7mo año Nivel Básico Superior.
- Los docentes del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi contarán con la presente propuesta como apoyo a la labor educativa, con un recurso didáctico para el desarrollo de las clases por medio de las herramientas Web 2.0: Oído Perfecto, Solfeador, Kahoot y Genially, mismas que combinadas con la gamificación, se constituirán en más dinámicas e interactivas.



LAS HERRAMIENTAS
WEB 2.0
PARA LA ENSEÑANZA
MUSICAL



HERRAMIENTAS WEB 2.0
PARA LA ENSEÑANZA
MUSICAL



Herramientas Web 2.0 para
la enseñanza musical

Las herramientas Web 2.0 para la enseñanza musical
Viviana Katherine Espinosa Piedra
viviana.espinosa@unl.edu.ec
2020

Autora: Viviana Katherine Espinosa Piedra
Directora de tesis: Mgs. Elsi Alvarado Román

Loja - Ecuador
2020

Indice

Presentación.....	4
Introducción.....	5
Estrategias metodológicas.....	6
Sección 1: Oído perfecto y Solfeador, enseñanza musical en un solo sitio.....	7
• Definición de Oído perfecto y Solfeador.....	8
• Oído perfecto y Solfeador para la asignatura de lenguaje musical.....	10
Sección 2: Kahoot!, el mejor aliado en evaluaciones.....	15
• Creación de un kahoot.....	16
• Compartir el kahoot.....	20
• Beneficios de la herramienta Web 2.0: Kahoot.....	23
Sección 3: Genially, la herramienta ideal para clases más dinámicas.....	24
• Creación de un Genially.....	27
• Beneficios de la herramienta Web 2.0: Genially.....	31

Presentación

La presente propuesta alternativa se deriva del proyecto de tesis titulado: "Las herramientas web 2.0 como recurso didáctico en la enseñanza musical de los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la Ciudad de Loja. Periodo 2019 – 2020", de mi autoría, misma que nace de la dedicación y de la voluntad de contribuir a la enseñanza musical mediante la explicación de los usos de las herramientas Web 2.0: Oído perfecto, Solfeador, Kahoot y Genially.

El texto tiene como finalidad aportar sobre los beneficios de las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico a implementarse en el desarrollo de las clases. Las herramientas Web 2.0 se pueden abordar de manera amigable, por lo cual no se necesitan tener altos niveles de capacitación para su uso.

Esta propuesta beneficiará a docentes y estudiantes del 7mo año Nivel Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi, ya que les brindará un recurso didáctico para el desarrollo de la asignatura de lenguaje musical, sobre todo en este tiempo de confinamiento donde los seres humanos hemos tenido que aprender a relacionarnos de diferentes maneras.

Introducción

El éxito al incorporar las herramientas Web 2.0 en la educación musical no depende exclusivamente de factores asociados al equipamiento, puesto que las prácticas que se apoyen en las mismas, deben influir sobre la cultura institucional, es así como: "la tecnología no posee un valor en sí misma si no se asocia a una transformación en la educación" (UNESCO, 2012). En este sentido la UNESCO (2014) afirma que: "la integración de las Tics en el currículo implica que las políticas Tics tienen que ser acompañadas por políticas pedagógicas específicas, que tiendan directamente a la mejora de los aprendizajes de los estudiantes..."

Es así que el presente texto de apoyo tiene como finalidad dar a conocer los beneficios y usos de las herramientas Web 2.0: Oído Perfecto, Solfeador, Kahoot y Genially, para el desarrollo de las clases de la asignatura de lenguaje musical.

A través de las secciones presentadas en el texto se explicará el cómo crear actividades por medio de las herramientas anteriormente mencionadas para conseguir clases más dinámicas que capten toda la atención de nuestros estudiantes. Además se explicará el uso de las aplicaciones Oído perfecto y Solfeador dentro de los temas de la asignatura de lenguaje musical.

Estrategias Metodológicas

Para que el texto cumpla su función de contribuir al desarrollo de clases más dinámicas será necesario seguir las siguientes indicaciones generales que facilitará su uso.

Para crear y preparar las clases necesitaremos:

- Una computadora o celular para descargar las herramientas tecnológicas.
- Internet para utilizar las herramientas de una forma completa, además nos permitirá ampliar el material didáctico que se va a plasmar en las plantillas.

Para el trabajo con los estudiantes debemos tener en cuenta lo siguiente:

- Los educandos deben tener una computadora o un celular en el cual puedan acceder a los enlaces que sean brindados por el docente.
- Antes de iniciar la clase es importante explicar a los estudiantes como resolver o como participar por medio de las herramientas Web 2.0: Oído perfecto, Solfeador, Kahoot y Genially.



Oído perfecto

Oído Perfecto es desarrollada por *Crazy Ootka Software AB*, en la cual permiten poner en práctica las habilidades auditivas relacionadas con la música, que tiene como objetivo entrenar la capacidad de reconocer intervalos, escalas y acordes, además permite realizar ejercicios rítmicos.

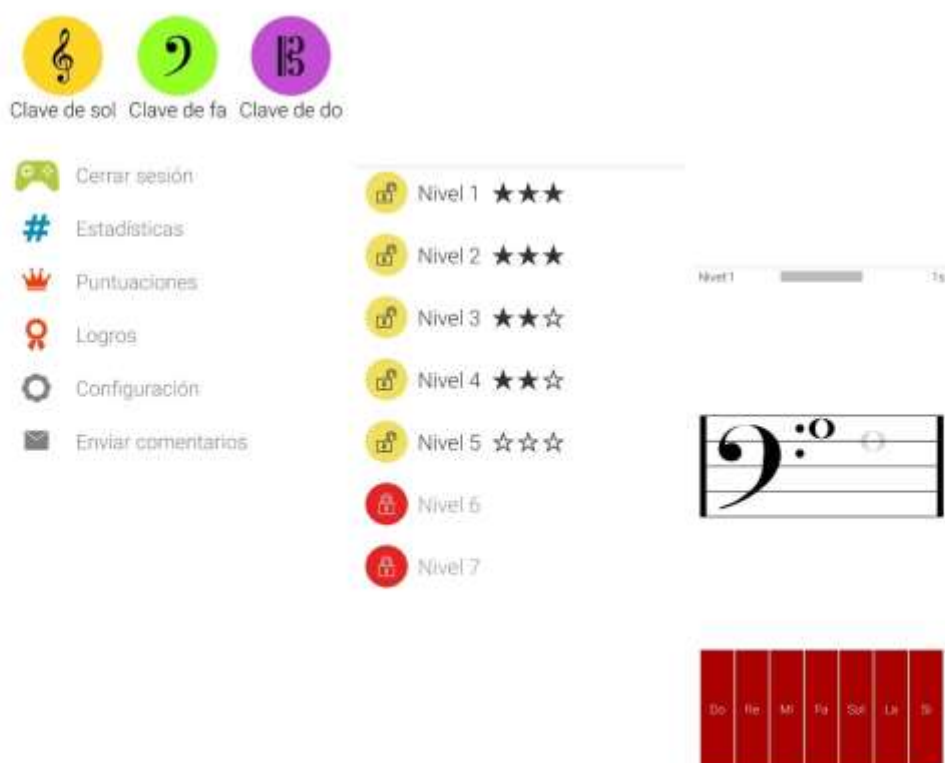
Esto abarca la aplicación sin dejar de lado la parte teórica que también se encuentra en una sección donde los estudiantes pueden obtener información sobre los temas en los que tengan dudas.



Solfeador

Es una aplicación creada por Hoardings Inc. La cual permite aprender a leer partituras, pero sobre todo a leerlas de una manera fluida y rápida. La interfaz es muy sencilla, muestra los dos tipos de nivel, las estadísticas y logros, además de las configuraciones. La aplicación contiene 16 niveles para la clave de Sol, de Fa y de Do.

Cada nivel consiste en una serie de notas en el pentagrama, de las cuales se debe seleccionar el nombre en la parte inferior de la pantalla, según como participe el estudiante, la dificultad del juego ira aumentando, presentado cada vez más notas en el juego.



Oído perfecto y Solfeador para la asignatura de lenguaje musical

Dentro del Enunciado General del Currículo del Bachillerato Artístico especialidad Música encontraremos a la asignatura de lenguaje musical, la cual en el nivel básico superior abarca 3 unidades y son: Teoría musical, Lectura musical y Desarrollo auditivo. Los contenidos que se abarcan dentro de estas unidades han sido revisadas y analizadas para elegir a las herramientas Web 2.0 idóneas para el aprendizaje de los estudiantes, a continuación observaremos los temas y la o las aplicaciones que sirven para trabajarlos mediante la gamificación.

- **Intervalos:** Se encuentran en la sección denominada: "Ejercicios de intervalos" donde en forma de pirámide se ubica primero todo lo relacionado a la teoría, lugar en el que el estudiante puede fácilmente localizar información sobre el número, calidad y nomenclatura del intervalo, además existe un diccionario que posee los sonidos de los intervalos de forma ascendente-descendente y de forma armónica.



Herramientas Web 2.0 para la enseñanza musical

En los siguientes apartados se detallan los juegos musicales que se implementan para el repaso de los aprendizajes, los cuales van desde la comparación e identificación de intervalos mayores, menores, justas, aumentados, disminuidos hasta el canto y lectura de los mismos.



Herramientas Web 2.0 para la enseñanza musical

- o **Acordes y armonización:** al descender por la pantalla principal de la aplicación llegaremos hasta "Ejercicios de Acordes", en la parte de teoría obtendremos información sobre las tríadas, los acordes de séptima, las inversiones de acordes. Además, existe información sobre la armonización de la escala mayor y la progresión de acordes.



Oído Perfecto es la aplicación ideal para trabajar la identificación de acordes mediante la audición o vista de los mismos.



Herramientas Web 2.0 para la enseñanza musical

- **Otras escalas:** de acuerdo al Desarrollo Curricular de la asignatura de lenguaje musical en la sección denominada "Otras escalas" se estudiará la escala cromática, pentatónica, mayor armónica y los modos gregorianos. Dichos temas pueden ser repasados median el uso de las aplicaciones: Oído Perfecto y Solfeador.



Además de la teoría se presentan otros iconos que nos llevarán a juegos para repasar la identificación, lectura, dictado y canto de escalas.



Herramientas web 2.0 para
la enseñanza musical

- Solfeador facilitará las herramientas para que el educando mejore su lectura musical en las claves de: Sol, Fa y Do.

The diagram illustrates the interface of a solfège tool. At the top, there are three colored circles representing different clefs: a yellow circle with a treble clef (Sol), a green circle with a bass clef (Fa), and a purple circle with an alto clef (Do). Below these are the labels: "Clave de sol", "Clave de fa", and "Clave de do".

In the center, there is a vertical menu with icons and labels: "Cerrar sesión", "Estadísticas", "Partituras", "Logins", "Configuración", and "Enviar comentario".

Below the menu, there are three horizontal staves. Each staff has an arrow pointing to it from the menu area. The first staff is labeled "Sol" and has a treble clef. The second staff is labeled "Fa" and has a bass clef. The third staff is labeled "Do" and has an alto clef. Each staff has a keyboard visualization below it, with red keys and white keys.



Sección 2:
Kahoot!, el mejor aliado en evaluaciones

Herramientas Web 2.0 para la enseñanza musical

Kahoot!

Kahoot! es la combinación de aspectos ligados a la gamificación y al uso de nuevas tecnologías que refuerza los aspectos sociales del aprendizaje y los circuitos neuronales de gratificación.

Para su aplicación a las clases presenciales se necesita un computador y un proyector donde todos los alumnos vean lo que pasa. Y para su aplicación a las clases virtuales es necesario que todos los estudiantes estén conectados a una reunión por medio de la plataforma de comunicación Zoom.

Con anterioridad el docente deberá realizar un Kahoot con las preguntas que crea conveniente y al momento de llevarlo a cabo con sus alumnos debe escoger si el juego será individual o grupal.

Creación de un Kahoot!

Para crear una actividad por medio de la herramienta Kahoot! lo principal es crear una cuenta en la página web: <https://create.kahoot.it/> y llenar todos los datos que nos pidan,



Herramientas web 2.0 para la enseñanza musical



Después de crear la cuenta iremos a la página de inicio y daremos clic en el botón CREAR



Herramientas Web 2.0 para la enseñanza musical

A continuación escogemos la opción de NUEVO KAHOOT sin tomar en cuenta las otras opciones ya que son plantillas pre diseñadas.

Damos clic en AÑADIR PREGUNTA para seleccionar el tipo de pregunta que queremos realizar en el kahoot.



Entre las opciones que nos brinda la versión gratuita de herramienta Kahoot esta: EXAMEN, VERDADERO O FALSO. Seleccionamos la opción que vaya de acuerdo a mi planificación.



Herramientas Web 2.0 para la enseñanza musical

En este caso seleccioné la opción de EXAMEN, se debe completar todos los parámetros y sobre todo ubicar entre las posibles respuestas la opción que es la correcta.

y esto se realiza en toda las preguntas que deseemos, para guardar el Kahoot se debe dar clic en el botón HECHO.



Herramientas Web 2.0 para la enseñanza musical

Compartir el Kahoot!

Para compartir el Kahoot con nuestros estudiantes, primero iremos a la página de inicio y en la lado derecho daremos clic en MIS KAHOOTTS.



Abrimos el Kahoot que se acaba de de crear y damos clic en JUGAR y seleccionamos si queremos que se realice la actividad de forma grupal o individual, en vivo o programando una fecha máxima para completar.



Herramientas Web 2.0 para la enseñanza musical

Si se selecciona la opción en vivo, en la página del docente se podrá visualizar el PIN que necesitan los estudiantes para ingresar a la actividad.

Los estudiantes desde su computadora o celular ingresarán al link: <https://kahoot.it/> donde deberán ubicar el PIN que tiene el docente y después ubican su nombre.

Computador de docente



Computador de estudiante: ingresar PIN



Computador de estudiante: ingresar nombre



Herramientas web 2.0 para la enseñanza musical

En el caso de seleccionar la opción para que se desarrolle la actividad fuera de la jornada de clases, se debe ubicar la fecha y la hora en la que finalizará la actividad.



Beneficios de la herramienta Web 2.0: Kahoot

Para finalizar es importante resaltar los beneficios de la aplicación de la herramienta Kahoot! a las clases que son:

- Kahoot! permite la participación de los alumnos de forma individual y grupal. Por ello, al participar en actividades cooperativas el cerebro de los alumnos libera dopamina, que favorece el almacenamiento de la información y memoria a largo plazo y reduce la ansiedad.
- Con la utilización de Kahoot!, especialmente en parejas o grupos, se favorece el desarrollo de competencias académicas, el pensamiento crítico y reflexivo reforzando el compromiso y la responsabilidad social del alumno así como las competencias interpersonales y la gestión de las emociones.
- Kahoot! combina la dinámica del juego con los beneficios del sistema de respuesta personal del alumnado y la clase se convierte temporalmente en un espectáculo de juego. Esta combinación dispara la motivación del discente, que se involucra activamente en su proceso de aprendizaje.





Genially

Genially es una herramienta web que permite generar material visual y audiovisual personalizado y que potencie la difusión de contenido generado por y para los estudiantes. La forma de trabajar con esta herramienta tecnológica es crear presentaciones al estilo de power point, es decir, diapositivas con diferentes formatos de presentación con la diferencia que posee herramientas para crear contenido más dinámico e interactivo para trabajar los temas de clase.

Por medio de esta herramienta Web 2.0 los docentes podemos crear contenido para gamificar nuestras clases por medio de las plantillas prediseñadas. Por medio de la animación enriqueceremos los contenidos que queremos impartir a los estudiantes; la interactividad generará nuevas experiencias de aprendizajes donde los alumnos son los protagonistas y por último la integración es una característica principal de Genially ya que nos permite integrar información de distintas fuentes o plataformas digitales.

¿Qué podemos crear en Genially?

Con Genially se puede diseñar infografías, animaciones, recursos interactivos y presentaciones para generar recursos educativos que atraen el interés y la atención de tus alumnos y que ayuden didácticamente.

A continuación se muestra en la imagen todos los recursos que nos ofrece genially:

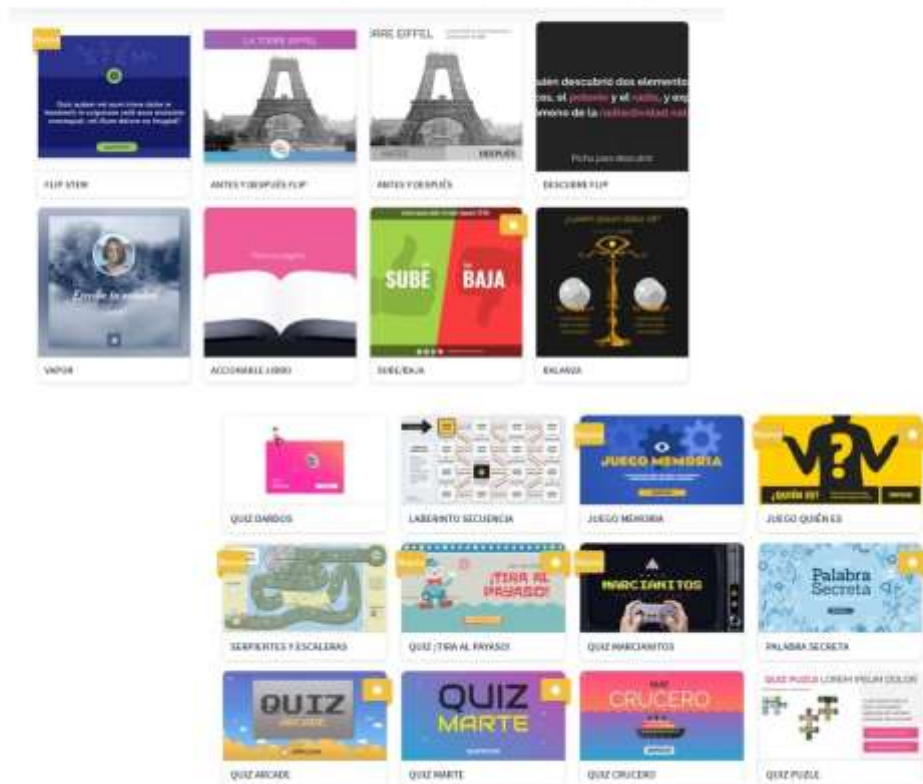
Para presentar	Para interaccionar	Para explicar	Para difundir
Presentaciones	Imagen interactiva	Infografía	Eventos
Video presentaciones	Media	Procesos temporales	Ecard
Dossier	Juego	Listas	Epóster
Recursos didácticos	Quiz	Síntesis	CV
		Mapas	

Herramientas web 2.0 para la enseñanza musical

La gamificación desde Genially

La gamificación debido a su carácter lúdico, facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el educando y desde la última actualización de Genially ya podemos contar con plantillas de juegos pre diseñadas que están listas para completar con los temas de las clases.

A continuación se muestra algunas de las plantillas para gamificar en clase:

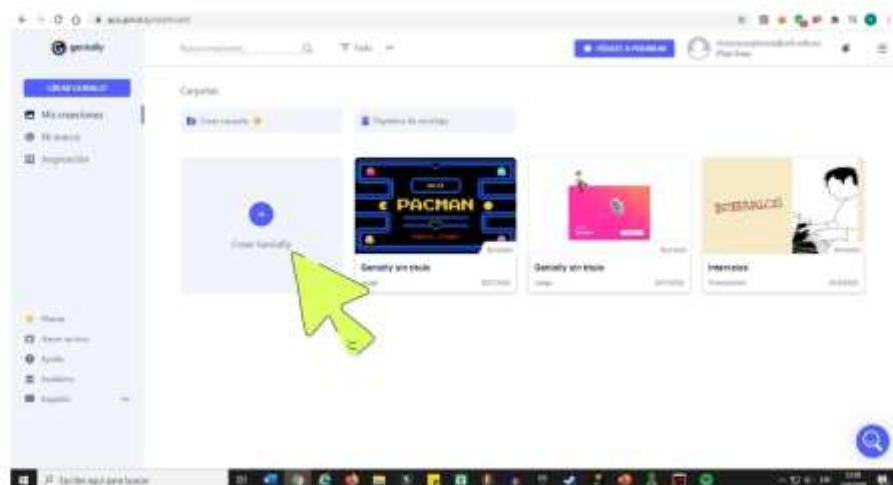


Herramientas web 2.0 para la enseñanza musical

Creación de una clase gamificada

Al igual que en la herramienta Kahoot!, se necesita primero crear una cuenta en Genially para tener acceso a las plantillas que permitirán el desarrollo de una clase/actividad.

Iremos al link: <https://www.genial.ly/register> para realizar el registro de nuestra cuenta, completamos todos los datos e ingresaremos al panel principal y daremos clic en CREAR GENIALLY.



Herramientas Web 2.0 para la enseñanza musical

Se escoge la opción que vaya de acuerdo a lo que queremos trabajar en clase, en este caso escogeré GAMIFICACIÓN y se da clic en CREAR donde a continuación aparecerán las plantillas pre diseñadas, elijo una

Qué puedes crear con Genially



Plantillas disponibles:



Herramientas Web 2.0 para la enseñanza musical

He escogido esta plantilla de pacman para llamar la atención de los estudiantes, ahora se debe completar con las preguntas con datos del tema que queremos aprender o reforzar con los estudiantes.

Página principal de la plantilla



Plantillas para completar

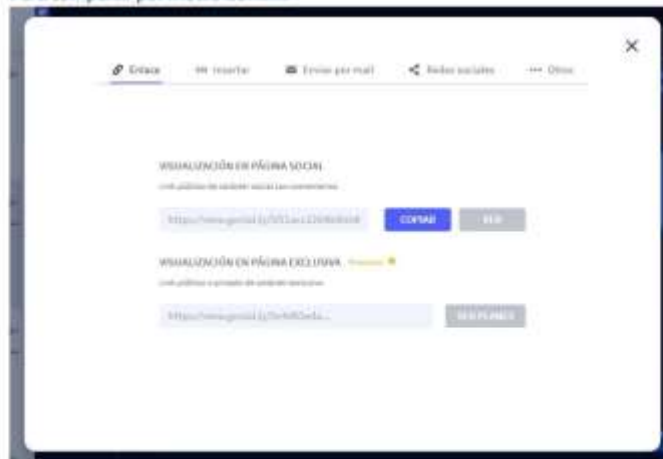


Herramientas Web 2.0 para la enseñanza musical

Al crear todas las plantillas que necesitemos damos clic en LISTO y nuestro Genially esta listo para descargar o compartir a nuestros estudiantes por medio del link.



Para compartir por medio del link



Beneficios de la herramienta Web 2.0: Genially

Para finalizar es importante resaltar los beneficios de la aplicación de la herramienta Genially a las clases de la asignatura de lenguaje musical que son:

- Esta herramienta permite el trabajo colaborativo. Varios alumnos pueden trabajar al mismo tiempo con la misma presentación interactiva además de compartir su trabajo con otros compañeros.
- Por medio de sus plantillas interactivas capta la atención del estudiante y lo mantiene concentrado en el tema de clase.
- Genially es la herramienta ideal si queremos crear plantillas dinámicas además de que nos permite jugar con ellas para motivar al alumno haciendo que se involucre activamente en su proceso de aprendizaje.





1859



Universidad
Nacional
de Loja

Autora: Viviana Katherine Espinosa Piedra

viviana.espinosa@unl.edu.ec

2020

j. BIBLIOGRAFIA

- Alfonso Sánchez, I. (2003). *Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de ACIMED: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352003000600018&lng=es&tlng=es
- Alvear Saravia, A., & Mora Pedreros, P. (2013). Herramientas web 2.0. *Trilogía*, 77 – 92.
- Arribas, M. (2004). Diseño y validación de cuestionarios. *Matronas Profesión*, 23-29.
- Calduch, R. (2014). *Métodos y técnicas de investigación internacional*. Obtenido de Universidad Complutense Madrid: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/835-2018-03-01-Metodos%20y%20Técnicas%20de%20Investigacion%20Internacional%20v2.pdf>
- Castaño, C., & Villarroel, J. D. (2008). *Prácticas educativas en entornos web 2.0*. Madrid: Síntesis.
- Delgado, H. (2012). Web 2.0 historia, evolución y características. *Diseño Web*.
- Díaz-Bravo, L. T.-G.-H.-R. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. Investigación en educación médica.
- Edel, R. (1 de Enero de 2004). *El concepto de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de Red Científica: Ciencia, Tecnología y Pensamiento: https://www.researchgate.net/publication/301303017_El_concepto_de_ensenanza-aprendizaje
- En Díaz, G. A. (2007). Fundamentos de musicoterapia. *Morata*, 24-32.
- Escobar, A. (9 de Abril de 2009). *Enfoques Educativos*. Obtenido de Virginia: http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_30.pdf
- Giráldez, D. (1 de noviembre de 2007). Aportaciones Teóricas y metodológicas a la Educación Musica. *Maravillas*, 24-32.
- González, I. (2015). El recurso didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula. En V. Bartolomei, C. Caram, E. Negreira, M. Pusineri, & G. Los Santos,

- Reflexión pedagógica. Edición III* (págs. 15-18). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Guzman de Jesús, S. (12 de Mayo de 2018). Tendencias de las Tic. *UAPA*.
- Herrera, G. (2011). *Los ambientes virtuales de aprendizaje*. Bogotá: UNAD.
- Herrero Márquez, P. (2012). LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *ReiDoCrea. Revista electrónica de investigación Docencia Creativa. Volumen 1*, 138-143.
- Jareño Manclús, B. (s.f.). Experiencia con la gamificación. Madrid: Colegio Alberto Sols.
- McLuhan, M. (1974). *El aula sin muros. Investigaciones sobre técnicas de comunicación*. Barcelona: In E. Carpenter, & M. Mcluhan.
- Merino, M. (18 de Noviembre de 2018). *¿Qué es una webquest?* Obtenido de Ticbeat: <https://www.ticbeat.com/educacion/que-es-una-webquest/>
- MINEDUC. (2012).
- Moreno , A. (7 de Septiembre de 2012). La web 2.0. Recurso educativo. *Observatorio Tecnológico.*, págs. 1-11.
- Obeso, P. (2019). Redes sociales: qué son, cómo funcionan, qué tipos existen y cómo influyen en las estrategias de Marketing. *Rockcontent*.
- Pascual, P. (2002). El Metodo Orff. En P. Pascual, *Didactica de la Música*. Madrid: Pearson.
- Romero, B. (2018). *¿Qué es un blog y para que sirve?* *Mailrelay*.
- Romeu, C. d., & Amparo, P. N. (2018). *La importancia de las TICs en la Educación Musical: propuesta didáctica para el desarrollo de la Competencia de aprender a aprender en el aula de música*. Universitat Jaume.
- Somprojecte. (15 de agosto de 2019). *Somprojecte*. Obtenido de Somprojecte: <https://somprojecte.com/recursos/herramientas/genially/#>

k. ANEXOS
PROYECTO DE TESIS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN MUSICAL

TEMA

“LAS HERRAMIENTAS WEB 2.0 COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA MUSICAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE MUSICAL DEL 7MO AÑO BÁSICO SUPERIOR DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI DE LA CIUDAD DE LOJA. PERIODO 2019 - 2020”.

Proyecto de tesis previo a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Musical.

Autora:

Viviana Katherine Espinosa Piedra

Loja - Ecuador
2020

a. TEMA

Las herramientas Web 2.0 como recurso didáctico en la enseñanza musical de los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja. Periodo 2019 - 2020.

b. PROBLEMÁTICA

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) están cada vez más presentes en la cotidianidad, y se han transformado con el paso del tiempo para convertirse en una herramienta que facilita la enseñanza, no obstante, aún no se consigue una integración de las mismas en las instituciones y aulas.

A pesar de que existe un gran avance en las metodologías didácticas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, las TICs suponen un medio o recurso que propicia una educación activa, dinámica e interactiva donde los alumnos construyen su conocimiento obteniendo, como consecuencia un aprendizaje significativo (Romeu & Amparo, 2018). Es decir, las herramientas tecnológicas constituyen un progreso en el ámbito de la educación donde nos beneficia a todos.

Asimismo el uso adecuado de las TICs en el salón de clase puede conseguir que el contexto en el que se desarrolla el proceso enseñanza-aprendizaje cambie e invite a los estudiantes a construir su propio conocimiento, las herramientas web 2.0 funcionan como un anexo al aula pero de manera virtual, donde el estudiante tiene contacto directo con el docente, tiene acceso a herramientas que pueden ampliar y reforzar el conocimiento, además se puede aplicar el trabajo colaborativo entre compañeros y cooperar entre sí.

Pero aún existe poca claridad e inserción de las herramientas tecnológicas en el aula pese a que, en la Constitución del Ecuador, en los numerales 4 y 5 del artículo 380 se responsabiliza al Estado de: “establecer políticas e implementar formas de enseñanza para el desarrollo de la vocación artística y creativa de las personas de todas las edades, con prioridad para niñas, niños y adolescentes. Además de apoyar el ejercicio de las profesiones artísticas”. Es decir, a las instituciones educativas, incluyendo los colegios de artes regentados por el MINEDUC⁸ les corresponde cumplir y brindar lo necesario a los estudiantes con el único objetivo de conseguir una educación de calidad y así mismo fomentar el apoyo al arte local con la instauración de espacios artísticos para el alumnado.

⁸ Ministerio de Educación del Ecuador.

En el campo de la enseñanza musical, según Giráldez (como se citó en Romeu & Amparo 2018)

Las TICs han provocado un cambio en la educación musical consecuencia de la revolución que éstas han supuesto en general en la sociedad y en particular en la producción, edición y creación de partituras. Así pues, actualmente los alumnos pueden indagar en todo tipo de música e información no solo en las aulas sino también en sus hogares o en su día a día. (p.4)

Transcender los límites del aula es algo que la Web 2.0 podría lograr. Son varios los instrumentos de la Web 2.0 que se han ido descubriendo para aplicarse en la educación musical, desde páginas web hasta aplicaciones para móviles que sirven para practicar escalas, acordes o para conocer la historia e identificar los sonidos de los instrumentos musicales, entre otras opciones; sin embargo, aún existen un debate entre las ventajas y desventajas del uso de la misma.

A partir de las necesidades de los estudiantes, nacen nuevos desafíos para los docentes, la utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La UNESCO⁹ (2017) recomienda a los gobiernos a desarrollar en docentes y alumnos las competencias necesarias para buscar, seleccionar y aprovechar los contenidos y recursos disponibles en internet, es decir todos los países deben incorporar estas estrategias tecnológicas para favorecer el desarrollo en sus estudiantes.

El Ministerio de Educación del Ecuador instaura el libro del docente “Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Educación” con la finalidad de modelar y facilitar el uso efectivo de herramientas digitales existentes y emergentes para identificar, definir, clasificar, comparar, analizar, evaluar y aplicar recursos de información para apoyar la investigación y el aprendizaje. (MINEDUC, 2012)

⁹ Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Es decir, el Estado reconoce la necesidad de incorporar las TICs en las clases, y a su vez entiende que para realizarlo necesita que los docentes estén capacitados para obtener el máximo provecho de estas herramientas.

Los Colegios de Artes del Ecuador, cuyo ente rector es el MINEDUC, autoridad nacional que según el acuerdo Nro. MINEDUC-ME-2015-00065-A, expedido por el Ministro de Educación de ese entonces¹⁰, establece la malla curricular para el Bachillerato Complementario Artístico en la Especialidad de Música, donde se detalla la carga horaria para las diferentes asignaturas, en el caso de la asignatura de lenguaje musical los alumnos del 7mo año Básico Superior a la semana contarán con 4 clases en periodos de 45 minutos, donde la aplicación de las herramientas Web 2.0 es nula por la falta de material tecnológico que proporcione MINEDUC a estas instituciones, realidad contraria con lo que menciona el acuerdo ministerial señalado anteriormente, en la disposición general primera, que en la parte pertinente expresa: ...”garantizando el equipamiento con instrumentos musicales e implementos requeridos para la enseñanza de la música, así como la disponibilidad de infraestructura e instalaciones construidas de acuerdo a las normas y estándares definidas por la Autoridad Educativa Nacional”...Con este dato, se confirma que la problemática principal de este establecimiento educativo radica en que los docentes se ven limitados por la falta de equipos tecnológicos, incluyendo además el desconocimiento de algunos docentes sobre los aportes que se pueden obtener a través de las herramientas Web 2.0 y su uso dentro y fuera del aula de clases.

Por lo anteriormente descrito, se han elaborado las siguientes preguntas de investigación: ¿Por qué el Estado no asigna un determinado presupuesto para cubrir las necesidades de los colegios de arte?; ¿Qué importancia tendría la implementación de las herramientas Web 2.0 en la enseñanza de lenguaje musical?; ¿Cómo influyen los recursos didácticos (web 2.0) en el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de lenguaje musical?

Ante estas y otras interrogantes, se plantea el siguiente problema de investigación: ¿Cómo se puede determinar que las herramientas web 2.0 se constituyen en un recurso

¹⁰ Acuerdo Ministerial, firmado electrónicamente por Augusto Espinosa Ministro de Educación, en Quito, D.M., a los 24 día(s) del mes de marzo de dos mil quince.

didáctico para la enseñanza musical de los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja?

c. JUSTIFICACIÓN

A pesar de la implementación de una nueva malla curricular para los Colegios de Arte del país, actualmente la enseñanza de la asignatura de lenguaje musical en el Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja, no se ha adaptado a las nuevas corrientes de la información por lo que se realiza de una manera poco dinámica considerando además la escases de aparatos tecnológicos que faciliten el uso de las Tics en las aulas y poca capacitación en el tema de los docentes de esta área. En esta institución por la falta de recursos se cuenta únicamente con una sala de audiovisuales, es decir el aula no lograría abastecer a todas las horas clase ya programadas en el horario y es por esto que la mayoría de docentes optan por una planificación más teórica.

El modelo educativo de los colegios de artes en el país debería desarrollar las habilidades y destrezas, para lograr las competencias necesarias en este nivel, constituyendo el uso de las nuevas tecnologías como un gran aporte, favoreciendo el conocimiento teórico y la práctica instrumental.

El uso de las herramientas de la web 2.0 como recurso didáctico en la asignatura de lenguaje musical con los estudiantes del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi, permitirá que el desarrollo de las clases sea más dinámica, creativa, divertida, favoreciendo su discriminación rítmica y auditiva, a través de grabaciones, vídeos, juegos interactivos que se presenten gracias al buen uso de estas herramientas.

Los aportes de esta investigación en el ámbito educativo-musical, contribuirán a la asignatura de lenguaje musical de los Colegios de Artes del país, beneficiando a los estudiantes que acuden a estas instituciones, así como también a los docentes, dando cumplimiento a lo establecido por el MINEDUC, que aclara que el instructor en el siglo XXI tiene que estar preparado para enfrentar los nuevos retos que se encuentran en la educación debido a estas innovaciones.

A su vez, este proyecto será un elemento complementario al libro del MINEDUC “Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Educación” pero

enfocado principalmente a la enseñanza del lenguaje musical; desde cómo crear y plasmar los conocimientos en las herramientas de la Web 2.0 hasta como crear un material didáctico para cada clase.

En el aspecto social, el Reglamento General de la Universidad Nacional de Loja en el Art. 80 señala:

La investigación en la Universidad Nacional de Loja, se la asume como una función prioritaria dentro de cada Área, debiéndose constituir en el eje integrador de su accionar. A través de ella, se propone desarrollar un proceso sostenido de rescate, validación y producción de conocimientos, que den respuestas efectivas a las complejas problemáticas del entorno local y regional; y, cuyos proyectos específicos apoyen los programas de formación y de vinculación con la colectividad. (p.16-17)

Así también en el Art. 133 de el Reglamento de Régimen Académico se señala: “Los aspirantes al grado y título de pregrado, elaborarán y sustentarán un proyecto de tesis individual, de conformidad a lo establecido en el plan de estudios de cada carrera.”

La presente investigación se encuentra enmarcada en la tercera línea de investigación de la carrera: “Ciencia y tecnología aplicada a la música y las artes sonoras para integrarlas a la sociedad del conocimiento”, programa uno: “La música y la informática”, proyecto uno: “Programas interactivos de educación musical.”

d. OBJETIVOS

Objetivo general

Demostrar los beneficios del uso de las herramientas Web 2.0 en las clases de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja. Periodo 2019-2020.

Objetivos específicos

- Identificar la influencia de las herramientas Web 2.0 en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de lenguaje musical de 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja.
- Elaborar una propuesta en la que se establezcan a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico en las clases de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja.
- Socializar los resultados y la propuesta en la institución investigada.

e. MARCO TEÓRICO

RECURSO DIDÁCTICO

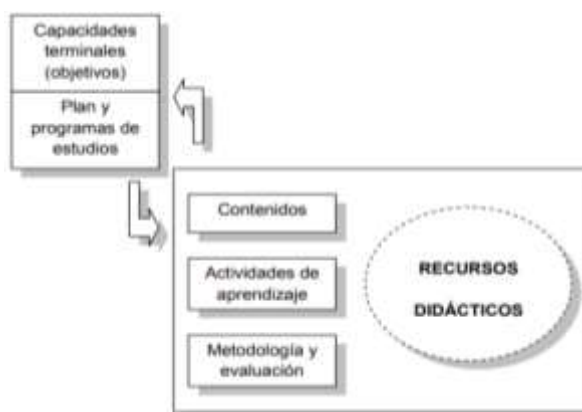
Los recursos didácticos son los materiales educativos o estrategias de enseñanza que tienen como función ser intermediario entre el conocimiento y el alumno. “Favoreciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje y facilitando la interpretación de contenido que el docente ha de enseñar” (Gonzales, 2015, p.15-18).

San Martín (cómo se citó en Gonzales, 2015) afirma que los recursos didácticos:

Se consideran didácticos porque el docente presenta una situación de aprendizaje distinta, transmitiendo la información de forma interactiva, por lo que capta la atención del alumno de manera tal que potencia la adecuación y estímulo de su respuesta con el fin de elevar la calidad y eficiencia de las acciones pedagógicas, presentándose como apoyos e instrumentos para elevar la motivación por aprender. (p.15-18)

Figura 1.

Recursos didácticos.



Fuente: Blanco Sánchez, (2012), p.5. [Figura]. “Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía.”

Clasificación

- **Materiales convencionales:** son herramientas didácticas como los libros, periódicos donde se encuentran las concepciones de los contenidos; mientras que los cuadros sinópticos sirven como apoyo para el estudiante pues en él pone en práctica lo aprendido.

- **Materiales no convencionales:** como su nombre lo dice, es todo material que aún no son de uso convencional en las instituciones educativas; entre ellos están: uso de diapositivas, parlantes, proyección de videos, herramientas web 2.0-3.0, etc.

Por medio de estos recursos se realiza una valoración del rendimiento académico del estudiante sin dejar de lado su desarrollo personal. Es importante que el alumno sea consciente de los aprendizajes que el docente plantea desarrollar a lo largo de año lectivo y sobre todo debe involucrarse en los objetivos del docente.

Según (González, 2015) es importante tener en cuenta las fases que se crean al conseguir que el aula se convierta en un lugar trasmisor de conocimiento y comunicacional. Las fases son las siguientes:

- **Fase pre-activa:** el docente da a conocer los objetivos y los conocimientos que serán enseñados, elabora los recursos didácticos precisos para los distintos conocimientos teniendo en cuenta las necesidades de cada estudiante. Realiza los objetivos que son los procedimientos para el desarrollo de la materia.
- **Fase activa:** son los recursos didácticos que acompañan la exposición del docente frente a sus alumnos. Ampliando el proceso de enseñanza.
- **Fase post activa:** es un proceso de reflexión por parte del docente y el alumno. El docente emplea un recurso didáctico de acuerdo de acuerdo al tema de clase y los estudiantes exponen los conocimientos aprendidos en una evaluación o trabajo.

FUNCIONES DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos didácticos poseen varias funciones que ayudan a la planificación de las clases. Estas funciones sirven como vínculo entre el docente y el alumno. Blanco Sánchez (2012) afirma que:

Los recursos materiales y didácticos deben cumplir con las funciones básicas de soporte de los contenidos curriculares y convertirse en elementos posibilitadores de las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Para el desarrollo de las clases, los recursos didácticos pueden ser muy útiles para facilitar el logro de los objetivos (capacidades terminales) que estén establecidos. (p. 8)

Díaz Lucea (como se citó en Blanco Sánchez, 2012) identifica las funciones necesarias que se deben implementar al realizar un recurso didáctico y son:

- **Función motivadora:** los recursos didácticos elaborados deben captar la atención de los alumnos por medio de las actividades que involucren el tacto, sensaciones o acciones.
- **Función estructuradora:** es importante que los recursos didácticos sean intermediarios entre la realidad y los conocimientos, es decir establecer un orden de los aprendizajes que van a ser proporcionados a los estudiantes aplicados a su realidad.
- **Función estrictamente didáctica:** es de vital importancia que los recursos didácticos que elaboremos tengan total relación, coherencia con los contenidos de la planificación de clases.
- **Función facilitadora de los aprendizajes:** existen varios temas de clase que son imprescindibles de trabajar sin alguna ayuda didáctica; la labor del docente se centrará principalmente en buscar los materiales que contribuyan a ese tema y sobre todo para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más fácil para el estudiante.
- **Función de soporte al profesor:** esta función hace referencia a lo necesario que son los recursos didácticos en aspectos de enseñanza, evaluación o control de datos de todo docente.

PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

“El concepto de educación es más amplio que el de enseñanza y aprendizaje, y tiene fundamentalmente un sentido espiritual y moral, siendo su objeto la formación integral del individuo” (Edel, 2004, p.2).

La enseñanza “ha sido considerada en el sentido estrecho de realizar las actividades que lleven al estudiante a aprender, en particular, instruirlo y hacer que ejercite la aplicación de las habilidades” (Anónimo, p.1). Es decir, el enseñar es un don de los docentes, pues sintetizan los conocimientos planificados en todo el periodo académico para brindarlos a sus alumnos de manera que su realidad se vaya ampliando.

El propósito esencial de la enseñanza es la transmisión de información mediante la comunicación directa o soportada en medios auxiliares, que presentan un mayor o menor grado de complejidad y costo. Como resultado de su acción, debe quedar una huella en el individuo, un reflejo de la realidad objetiva, del mundo circundante que, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, le permitan enfrentarse a situaciones nuevas con una actitud creadora, adaptativa y de apropiación. (Alfonso Sánchez, 2003, s.p)

El desempeño del docente es primordial en la transmisión de información, pues él debe actuar como mediador y motivador; debe prestar atención a sus alumnos de forma individual y grupal; compartir los valores primordiales y ayudarlos a identificar otros.

Neuner G, et al. (como se citó en Alfonso Sánchez, 2003) opinan que:

Cuando se recorre el camino de la enseñanza, al final, (...) el neurorreflejo de la realidad habrá cambiado, tendrá características cuantitativas y cualitativas diferentes, no se limitará sólo al plano abstracto, sino que continuará elevándose más y más hacia lo concreto intelectual, o lo que es lo mismo, hacia niveles más altos de concretización, donde, sin dejar de considerarse lo teórico, se logra un mayor grado de comprensión del proceso real. (p.256)

El proceso de enseñanza-aprendizaje consiste en la organización del docente que facilite el desarrollo del paso del conocimiento con el estudiante. Los aprendizajes son el resultado de las diferentes metodologías cognitivas realizadas de manera individual y

grupal, mediante los cuales se logra la asimilación de conocimientos, y por lo tanto un aprendizaje significativo¹¹.

Rosales (como se citó en Herrero Márquez, 2012) afirma:

El proceso de enseñanza-aprendizaje puede darse una interacción comunicativa más formal o una comunicación más espontánea entre los integrantes de dicho proceso. La comunicación formal tiene una intención y una finalidad y se ubica en un contexto, mientras que la comunicación espontánea es aquella no planificada, natural. (p.140)

Es decir, es importante la comunicación docente-alumno porque las dudas que existan pueden ser resueltas de manera más singularizada y colaborativa, porque los estudiantes buscan información de los temas de clase mientras que los docentes se dedican a guiar y supervisar el proceso de aprendizaje. También es de gran apoyo la relación alumno-alumno pues por medio de esta interacción se consigue un aprendizaje cooperativo donde pueden ser eficiente el uso de las herramientas web 2.0. A lo largo del tiempo el proceso de enseñanza-aprendizaje ha sufrido cambios significativos.

Ha permitido evolucionar, por una parte, de modelos educativos centrados en la enseñanza a modelos dirigidos al aprendizaje, y por otra, al cambio en los perfiles de maestros y alumnos, en éste sentido, los nuevos modelos educativos demandan que los docentes transformen su rol de expositores del conocimiento al de monitores del aprendizaje, y los estudiantes, de espectadores del proceso de enseñanza, al de integrantes participativos, propositivos y críticos en la construcción de su propio conocimiento. (Edel, 2004, p.3)

¹¹ Teoría elaborada por el psicólogo Paul Ausubel, que planteó que el aprendizaje significativo se da cuando un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, es decir con la estructura cognitiva ya existente.

ENSEÑANZA MUSICAL

La música estimula las emociones y sensaciones, generando mayor actividad cerebral lo cual la convierte en un componente significativo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, ya que enfoca al estudiante a adquirir nuevos conocimientos de una manera distinta. Se puede definir a la música como un lenguaje único, que permite la comunicación a partir de factores similares, propiciando un espacio donde el interactuar musicalmente sea respetado y apreciado por el ser humano.

Por lo tanto, la enseñanza musical se considera importante en la instrucción del ser humano. Las personas que han decidido estudiar música se han beneficiado con el desarrollo de su sensibilidad, sensorialidad, afectividad, además del enriquecimiento de la mente y personalidad, permitiendo así: “que el estudiante establezca una relación social en aspectos como la escucha de sí mismo, la escucha del otro y la escucha de la vida del mundo” (Gamboa, 2017, p. 211).

LENGUAJE MUSICAL

El lenguaje musical hace referencia al saber comunicarse a través de una composición que contenga armonía, ritmo, melodía y forma. Exactamente la asignatura de lenguaje musical se encarga de estudiar los elementos y fundamentos de la música como medio de comunicación. Su estudio es la parte primordial para un estudiante de música considerando que es necesario un sistema de escritura que permita precisar cómo es exactamente cada sonido que forma parte de una pieza musical, es decir, determinar qué sonido es (altura), cuándo debe sonar y durante cuánto tiempo (duración), y de qué forma debe ser tocado (intensidad).

Como se mencionó líneas arriba la asignatura de lenguaje musical forma parte de la nueva malla implementada para los Colegios de Arte del país, instituciones cuya formación musical abarca once años de estudio, distribuidos por niveles, de la siguiente manera: 2 años Básico Elemental, 3 años Básico Medio, 3 años Básico Superior y 3 años para Bachillerato.

El estudio de esta tesis fija su atención en los estudiantes del 7mo año nivel Básico Superior, para lo cual se ha revisado el documento Diseño Curricular¹² de la asignatura de Lenguaje Musical, que en su contenido expresa:

Asignatura: Lenguaje Musical

Objetivo de la asignatura: Adquirir conocimientos y habilidades en la lectura musical y desarrollo auditivo, considerando los fundamentos de la interpretación en el estudio del instrumento de especialidad.

Identificación y ordenación de la unidad didáctica en el Nivel Básico Superior

Unidad 1: Teoría Musical (106 horas pedagógicas)

Unidad 2: Lectura rítmica y entonación (200 horas pedagógicas)

Unidad 3: Desarrollo auditivo (150 horas pedagógicas)

Total: 456 horas pedagógicas

WEB 2.0

Definición de la Web 2.0

La Web aparece como una herramienta de navegación que hasta la actualidad se ha ido modificando. Según Sobrino Morrás (2011)

La web 2.0 permite (...) no sólo explorar la información a nuestro antojo, sino modificarla y crear nuevos contenidos, generando además interrelaciones. Nos encontramos, por tanto, en un contexto claramente diferente: el alumno-lector se convirtió, con la web 1.0, en alumno-navegante, y ahora, con la web 2.0, en alumno-autor. (p. 118)

Algunos autores definen a la Web 2.0 como una herramienta social establecida en internet que facilita algunos servicios de las personas. A cerca de su origen Delgado (2012) afirma:

¹² Documento del MINEDUC para los Bachilleratos Complementarios en Artes, especialidad Música.

El término Web 2.0 tiene un origen claro: fue utilizado por primera vez por O'Reilly Media (empresa conocida por su editorial de libros de tecnología) en una conferencia en octubre de 2004. Meses después Tim O'Reilly, fundador de la empresa, quien definió el concepto y lo hizo conocido en la comunidad. (s.p)

En ese momento la definición que dio O'Reilly a la web 2.0 iba desde denominarla como una plataforma con desarrolladores independientes, datos abiertos e innovación. Actualmente la web 2.0 es la segunda generación de actividades basadas en la implementación de la web, que destaca la colaboración de conocimientos entre los usuarios.

“La Web 2.0 implica la evolución de las aplicaciones digitales hacía aplicaciones dirigidas al usuario final, que incluyen servicios como redes sociales, blogs y wikis” (Delgado, 2012).

Redes sociales

Hablar de las redes sociales involucra establecer sus servicios, pues son distintos de acuerdo a la necesidad de cada persona, entre las cuales está el encontrar amistades antiguas, exponer algún tipo de trabajo, buscar información, etc. Para Obeso (2019):

Tradicionalmente, una red social se ha definido como un conjunto de personas que tienen vínculos entre sí, sea por temas comerciales, amistad, trabajo, parentesco, etc. Las “redes sociales” como nosotros las conocemos, permitieron esos conjuntos de personas se encontrarán en un entorno virtual, convirtiéndose en sitios web conformados por comunidades de personas que tienen cosas en común. (Rockcontent,2019-2020)

Estos sitios además de facilitar la comunicación entre las personas también hacen más sencillo el proceso de intercambiar de información. En la educación son muy utilizados ya que los grupos de alumnos, docentes y docente-alumnos interactúan entre

ellos ya sea para compartir información sobre las clases o para dar a conocer las dudas sobre tareas o temas pendientes.

Algunas de las redes sociales más utilizadas actualmente son Facebook, Twitter, YouTube, LinkedIn, WhatsApp y las denominadas redes sociales verticales que se tratan de aquellas que se concentran en un tema en concreto.

Blog

Para (Fumero, 2005) “se conoce como blog un sitio web que exhibe una serie de funcionalidades distintivas, una dinámica peculiar dominada por una frecuencia de actualización relativamente alta y un formato donde los contenidos se organizan en orden cronológico inverso” (p.4).

Por lo tanto, se trata de un sitio web donde nuestras publicaciones pueden expresar nuestras ideas, opiniones, experiencias y las personas que lo lean tendrán la opción de responder con un comentario en el mismo post; en la educación se aplican de la misma forma solo que con distinto contenido, estos pueden estar orientados en temas para tratar en clase o en información para debatir con los alumnos.

“Los blogs se dividen en blog personal o de opinión personal, blog de Marca Personal, blog Corporativo, blog educativo y blog de una temática general” (Romero, 2018).

Wiki

Para Adell (2007) “un wiki es una aplicación informática que reside en un servidor web y a la que se accede con cualquier navegador y que se caracteriza porque permite a los usuarios añadir contenidos y editar los existentes” (p.323-333).

Los orígenes del wiki inician un 25 de marzo de 1995 y el origen de su nombre es basado en un término hawaiano “wikiwiki” que al traducir al español significa “rápido”. Adell (2007) afirma que:

La historia de los wikis (...) comienza en 1995, cuando el padre de la idea, Ward Cunningham, estaba buscando nombre para una aplicación que había diseñado que permitía que una comunidad dispersa de usuarios editara páginas web rápidamente usando un navegador y formularios web. En su primera visita a Hawai vio que los autobuses que unen entre sí las terminales del aeropuerto se llamaban “wikiwiki”, también fue la primera palabra hawaiana que aprendió, y así se evitó que su aplicación se llamara “quick-web” o algo igualmente aburrido. (p.323-333)

Actualmente su desarrollo se debe principalmente a la creación de numerosas aplicaciones autónomas sin ningún costo monetario con la única finalidad de crear wikis. Ahora se han creado miles de wikis que han sido aprovechados como base de muchos proyectos; y su función en el aula puede ser muy eficaz ya que permite almacenar documentos y todo tipo de archivos. Además de insertar videos, fotos o audios que los alumnos tendrán a su disposición.

Webquest

La webquest según Merino (2018) es:

Es una actividad de aprendizaje, estructurada y guiada por un docente, que plantea una tarea bien definida cuya realización requiere que los alumnos utilicen unos determinados recursos online, previamente seleccionados por el propio profesor para evitar que los alumnos pierdan horas navegando a la búsqueda de información relevante. El objetivo último de la actividad es que el alumnado pueda apropiarse, interpretar y dar uso a la información a la que ha tenido acceso, adoptando una actitud proactiva y convirtiéndose en corresponsables de su propio aprendizaje. (Ticbeat, 2018)

Para la realización de una Webquest primero se debe realizar una introducción que trata acerca de que el docente debe establecer la tarea informar a los estudiantes de una manera clara y además imparte consejos sobre las herramientas tecnológicas que serían adecuadas para la realización de la tarea; después se realiza el proceso, en la que

el docente se encarga de guiar a los alumnos en la realización de las tareas y sobre que como deben presentar las tareas al finalizar la actividad y para finalizar una webquest se lleva a cabo la conclusión en la que los alumnos tienen claro los conocimientos aprendidos durante la realización del trabajo.

Tabla 1.

Características y funciones del blog, wiki y webquest

	Características	Funciones
Blog	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Orden cronológico de artículos. ▪ Admite varios contenidos. ▪ Inclusión de comentarios y enlaces. ▪ Admite contenidos multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diario de acontecimientos. ▪ Exposición de contenidos (textos y multimedia)
Wiki	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Orden mosaico de páginas. ▪ Admite trabajo colaborativo simultaneo. ▪ Admite contenido multimedia. ▪ Lenguaje de edición: <i>wikitexto</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exposición de contenidos, noticias, información, vínculos y recursos. ▪ Trabajos cooperativos.
Webquest	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Orden lineal de las páginas. ▪ Admite contenidos multimedia y vínculos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guía didáctica para trabajos a través de Internet.

Fuente: Recuperado de Principales herramientas de publicación de la Web 2.0. (Castaño & Villarroel, 2008)

Gamificación

Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, la principal clave es aplicarla a la dinámica de los juegos, es decir implicar al alumno a jugar mientras va avanzando en la realización de sus objetivos de acuerdo a la actividad realizada.

Según Jareño Manclús (como se citó en Guzman de Jesús, 2018) el objetivo de la gamificación es “potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la experiencia y la diversión creemos que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales” (s.p).

Es decir, toda actividad realizada de acuerdo con la gamificación busca lograr tres objetivos que son: la **fidelización** con el alumno, es decir crear un vínculo con el contenido que se está estudiando; ser una **herramienta contra el aburrimiento y motivar** a los estudiantes y por último, busca **recompensar u optimizar** al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que le propio aprendizaje (Guzman de Jesús, 2018).

Este modelo de gamificación no se trata de crear un juego sino de hacer uso de sistemas de puntuación-recompensa-objetivo y llegan a funcionar por los que estudiantes se comprometen y obtienen recompensas al alcanzar un nuevo conocimiento.

En la actualidad es todo un reto el enseñar pues existen estudiantes que no se enfocan en el aprendizaje significativo y es ahí cuando la gamificación es una herramienta para los docentes pues con su mecánica busca educar de manera más divertida y ayudar al estudiante a desarrollar habilidades necesarias para su vida de estudiante.

METODOLOGÍAS DE LA WEB 2.0

La transformación de la educación que ha pasado de aprender escuchando, mirando, actuando o a través de la inducción, la duda y elaboración de definiciones desde la época socrática cuya educación fomentaba la participación, la cooperación y el uso de un pensamiento creativo y crítico, se ha pasado al aprendizaje individualista de la lectura del libro y, en el peor de los casos, el aprendizaje a través del libro de texto.

Actualmente el aprendizaje tiene lugar fuera de la escuela a través de la prensa, cine, televisión y radio y especialmente desde la aparición de Internet, por lo que la tarea educativa vuelve a ser desarrollar el razonamiento y la facultad de discriminación con la experiencia social normal. (McLuhan, 1979, s.p)

La tecnología va a permitir el empleo de muchos de los universitarios que actualmente están en las aulas y que en muchas ocasiones ocuparán puestos de trabajo que aún no existen, circunstancia que requiere nuevas habilidades y nuevos formatos para aprender a aprender de forma ágil, continua y cambiante.

Ante todas estas tecnologías y nuevas herramientas es necesario desarrollar pedagogías que posibiliten nuevas habilidades, conciencias críticas con los usos de la propia tecnología y una formación ética que permita establecer los límites del desarrollo y de la investigación.

Las metodologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Moreno (2012) opina que:

No debemos entender la introducción de la Web 2.0 como una serie de hardware y de software que se introduce en la escuela y que se le ponen a los alumnos; la introducción de la Web 2.0 debe de ir un paso más adelante. Determinados autores tales como Zamarrazo, J.M.; Amorós, L. (2011, p. 171 - 172); Unturbe, A.; Arenas, M.C. (2010, p. 352 - 353), entre otros, establecen una serie de aspectos que debemos de tener presente si queremos implantar la Web 2.0 dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje: (p.4-5)

- **Cambio de rol del educador:** “Lo primero que se debe modificar en la educación es la forma de dar la clase del educador. El profesor pasa de ser un orador de conocimientos a organizador y orientador de información” (Moreno, 2012, p.5).
- **Cambio de rol del educando:** “Al igual que el docente debe de cambiar, el alumnado debe de hacer lo mismo. No basta con ser solamente un oyente en el aula, debe participar y colaborar en la realización de la tarea, adaptando los conocimientos a su estilo de aprendizaje” (Moreno, 2012, p.5).
- **De la enseñanza tradicional al creador de conocimientos e investigador:** “El docente pasa a motivar y a organizar los conocimientos

de los que tenemos acceso con la Web 2.0, fomentando el constructivismo y la investigación por parte de los docentes” (Moreno, 2012, p.5).

- **Cambio de metodología y nuevos estilos de aprendizaje:** “Es fundamental a la hora de implantar la Web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se modifique las metodologías y se generen nuevos estilos de aprendizaje” (Moreno, 2012, p.5).
- **Formación docente:** “Se debe fomentar el uso de herramientas tecnológicas en la formación de los nuevos docentes además de dar a conocer las nuevas metodologías de aprendizaje” (Moreno, 2012, p.5).
- **Desarrollo de nuevas competencias:** “Promover el desarrollo de nuevas competencias y destrezas para buscar, recopilar y procesar la información y convertirla en conocimiento” (Moreno, 2012, p.5).

HERRAMIENTAS WEB 2.0 DE INTERÉS EDUCATIVO

Herrera (como se citó en Alvear Saravia & Mora Pedreros, 2013) afirma:

El comprender que los Ambientes Virtuales de Aprendizaje se configuran como contextos que se integran de forma holística para lograr interacción e interactividad de forma sincrónica o asincrónica en la gestión del aprendizaje; desarrolla en forma articulada y flexible diversas estrategias y recursos tecno didácticos y tecno pedagógicos, que permite dar como resultado una mejora significativa en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. (p.77-92)

Tabla 2.

Herramientas Web 2.0 y 3.0 con su función.

Herramientas	Función
Vivace: Lectura Musical	Es una aplicación que permite el estudio de las notas musicales en todas las claves y tonalidades.
http://www.canva.com	Permite crear prestaciones semejantes a Power Point, folletos o carteles.

http://www.podomatic.com	Para guardar y compartir documentos sonoros o archivos de audio.
Oído Perfecto	Es una aplicación de entrenamiento de oído, contiene ejercicios: rítmicos, de intervalos, de lectura a primera vista y teoría musical.
https://zoom.us/	Para videoconferencias.
https://www.typeform.com/ https://es.surveymonkey.com/	Para la realización de encuestas o cuestionarios en línea.
https://www.incredibox.com/	Es una aplicación, aunque también dispone una versión online que te permite convertirte en el director de orquesta de un grupo de beat box.
http://fotoflexer.com/	Para editar y animar imágenes en línea.
https://canvas.apps.chrome/	Pizarra virtual básica.
https://limnu.com/ - https://miro.com/	Pizarras colaborativas en línea.
https://flat.io/es	Software en línea para escritura musical.
http://www.audiosauna.com/	Permite crear música desde cero y también realizar mezclas, capas, loops y distorsiones con mp3 y wav.
www.teachertube.com	Videos académicos
Maestro - compositor de música	Aplicación para escribir partituras con varias anotaciones y símbolos musicales.
http://www.blogger.com/home	Para crear blogs.
https://www.smartmusic.com/	Es un conjunto de herramientas de educación musical basado en la web que respalda la práctica eficiente, ayudando a los músicos a desarrollarse y crecer.
https://www.brainpop.com/artsandmusic/	Esta web educativa reúne un buen número de recursos educativos interesantes para enseñar música. Posee una sección sobre artistas y músicos famosos o sobre distintos géneros musicales, repaso de escalas, etc.

https://doremiworld.com/Games/No-teWorks	Es un juego atractivo y divertido, permite aprender las notas musicales mediante la gamificación.
https://chordchord.com/#	Es una herramienta online y también aplicación para Android que permite crear secuencias armónicas.
http://zecortex.free.fr/jungle-music-app/index-es.html	Es una aplicación educativa para aprender fácilmente a leer las notas de música en todas las claves a través de un método progresivo.
Entrenamiento auditivo - Functional Ear Trainer	Aplicación para practicar dictados melódicos.

Fuente: datos recolectados por la investigadora de varios sitios de internet

Tipos de aprendizaje aplicados con las herramientas web 2.0

Cabero (como se citó en Alvear Saravia & Mora Pedreros, 2013) afirma:

Incorporar la tecnología en la educación se ha convertido en una necesidad y no se puede justificar en que sea una moda, simplemente, el no hacerlo significaría la exclusión de una realidad latente, debido a que esta se encuentra insertada en casi todas las actividades cotidianas del hombre; esto denota la importancia de la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso educativo y la implicación de sus actores. (p.23)

Es decir, en nuestra realidad las herramientas tecnológicas no pueden ser excluidas, al hacerlo se estaría comprometiendo el desarrollo de la educación en general.

Tabla 3.

Aprendizaje en la Web 2.0 Presenta el resultado de una investigación previa sobre las características ligadas a los aprendizajes y las herramientas Web 2.0 que aportan al desarrollo de estos procesos.

Aprendizaje basado en la web 2.0	Características
Aprender haciendo	Son útiles para este tipo de aprendizaje las herramientas que incentivan la lectura y la escritura. Por ejemplo: para aprender sobre un determinado tema, generando presentaciones en línea, luego de que el profesor lo revisa y corrige, este proceso ayudaría a un aprendizaje individual.
Aprender interactuando	Consiste en la facilidad de intercambio de información de gestión de contenidos, de tal forma que la tarea de intercambio de ideas sea simple. Por ejemplo: el dar un comentario a un artículo determinado de un blog, o de un periódico en línea, una comunicación por voz.
Aprender buscando	Se constituye una acción previa a la escritura de un documento, por lo que es esencial el poder discriminar la información disponible en el Web. Por ejemplo: buscar artículos científicos en revistas indexadas.

Aprender compartiendo

El aprendizaje es concebido a través del intercambio de sus actores, quienes generan, comparten y discuten sus ideas. Y para ello la Web 2.0 se ha encargado de abrir los espacios para la discusión e intercambio de ideas, es así que se han creado grandes redes de conocimientos temáticas, en las que los usuarios, participan activamente. Por ejemplo: el dar un comentario de un video en un Tablón Virtual, el comentario a una lluvia de ideas.

Fuente: (Alvear Saravia & Mora Pedreros, 2013) [tabla] “Herramientas web 2.0 y estilos de aprendizaje”.

f. METODOLOGÍA

La metodología de investigación son los procedimientos o métodos que contribuirán al desarrollo investigativo. Fernández (2004) afirma:

El diseño de la investigación se refiere al conjunto particular de métodos seleccionados por el investigador tanto para la búsqueda de nuevos hechos, como para la determinación de sus conexiones. Aquí se decide cómo se van a seleccionar los datos, cuáles serán los métodos analíticos, cómo se va a formular el problema, qué tipos de instrumentos específicos se van a utilizar. (p.7-8)

El presente proyecto posee un diseño metodológico en base a la investigación activa, y es vital el uso métodos, técnicas e instrumentos que permitan enlazar la investigación y cumplir con los objetivos planteados anteriormente.

Método Para Calduch (2014) método “es el conjunto de tareas o procedimientos y de técnicas que deben emplearse, de una manera coordinada, para poder desarrollar correctamente y en su totalidad las etapas del proceso de investigación” (p.28).

El método científico es un método general, “constituido por varias etapas necesarias en el desarrollo de toda investigación científica. Es la forma de abordar la realidad y estudiar los fenómenos de la naturaleza, la realidad y el pensamiento para descubrir su esencia y sus interrelaciones” (Hernández, 2002, s.p).

En esta investigación será el procedimiento que sistematice la realización de la investigación, pues por medio del discernimiento teórico y del desarrollo de instrumentos investigativos, el proyecto constará de confiabilidad.

El método hermenéutico es, “en términos generales, la capacidad y el talento para interpretar un texto, para comprenderlo, para colocarlo en contexto, para entender al autor, su contenido y su intención” (Sánchez & García Bravo, 2013, p.55-75).

Este método permitirá una correcta comprensión de las fuentes investigadas y plasmar en el desarrollo del marco teórico. Además, permitirá observar e interpretar los resultados de las entrevistas y encuestas para la elaboración de conclusiones y recomendaciones.

El método analítico “se fundamenta en la premisa de que a partir del todo absoluto se puede conocer y explicar las características de cada una de sus partes y de las relaciones entre ellas” (Abreu, J, 2015, p.205-214).

En la realización del proyecto se utilizará el método analítico en la elaboración del marco teórico, ya que se parte de temas generales y posteriormente definir las partes más importantes del mismo.

El método deductivo para Abreu, J. (2015) permite:

Determinar las características de una realidad particular que se estudia por derivación o resultado de los atributos o enunciados contenidos en proposiciones o leyes científicas de carácter general formuladas con anterioridad. Mediante la deducción se derivan las consecuencias particulares o individuales de las inferencias o conclusiones generales aceptadas. (p.205-214)

Será necesario para la realización de la investigación pues nos permite la deducción de la información general. Es decir; vamos a partir de verdades previamente establecidas y luego serán aplicadas en el Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi para comprobar así su veracidad.

La observación directa “significa que el antropólogo está ahí, en el lugar donde se desarrolla la acción y está preparado para registrar lo que está ocurriendo” (Mendoza, 1994, p.241-262)

El uso de este método consistirá en asistir a una clase de lenguaje musical que es el objeto de investigación para observar cómo es el desempeño del docente y de los

estudiantes dentro de su entorno, pero sin intervenir para no alterar el ambiente en el que se desenvuelve el objeto. Esto se llevará a cabo con la realización de una guía de observación directa.

Técnica

Abril (2008) afirma:

Las técnicas constituyen el conjunto de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre los cuales se investiga. Por consiguiente, las técnicas son procedimientos o recursos fundamentales de recolección de información, de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento. (p.3)

La técnica a utilizarse en el siguiente proyecto será: la encuesta y la entrevista.

La entrevista es una técnica que es de vital importancia en la investigación cualitativa pues sirve para obtener datos, “se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar” (Santillana, 1993, p.208).

Las entrevistas de acuerdo a su planeación corresponden a tres tipos:

Entrevistas estructuradas o enfocadas: las preguntas se elaboran con anticipación de acuerdo a un orden, “se aplica en forma rígida a todos los sujetos del estudio. Tiene la ventaja de la sistematización, la cual facilita la clasificación y análisis, asimismo, presenta una alta objetividad y confiabilidad” (Díaz-Bravo, 2013, párr.9).

Entrevistas semiestructuradas: presentan un grado mayor de flexibilidad que las estructuradas, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos. (Díaz-Bravo, 2013, párr.10).

Entrevistas no estructuradas: son más informales, más flexibles y se planean de manera tal, que pueden adaptarse a los sujetos y a las condiciones. Los sujetos tienen la libertad de ir más allá de las preguntas y pueden desviarse del plan original. (Díaz-Bravo, 2013, párr.11).

La entrevista será realizada a los docentes de la asignatura de lenguaje musical y a las autoridades del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi para determinar cómo influye la ejecución de las herramientas web 2.0 en el desarrollo de las clases de la materia antes mencionada.

La encuesta “al igual que la observación está destinada a recopilar información; de ahí que no debemos ver a estas técnicas como competidoras, sino más bien como complementarias, que el investigador combinará en función del tipo de estudio que se propone realizar” (Abril, 2008, p.15).

La lista de preguntas se realizará a los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi, con el fin de conocer sobre el proceso de aprendizaje ligado a las necesidades de la institución.

Instrumentos

Guía de entrevista: tiene como objetivo fortalecer el criterio con que cuenta el participante para hacer investigación, además de contribuir al desarrollo de un futuro proyecto de investigación que el participante pueda desarrollar.

Esta guía de entrevista tutelaré la redacción de las preguntas dirigidas a las autoridades y docentes del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi.

Cuestionario: “es un instrumento utilizado para la recolección de información, diseñado para poder cuantificar y universalizar la información y estandarizar el procedimiento de la entrevista. Su finalidad es conseguir la comparabilidad de la información” (Arribas, 2004, p.23).

El cuestionario será aplicado a los estudiantes del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja.

Población y muestra

Para el desarrollo de la investigación se contará con la siguiente población:

Actores	Cantidad
Autoridades del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi.	3
Docentes de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi.	21
Estudiantes del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi.	76
TOTAL	100

g. CRONOGRAMA

Años	2019				2020																	
Meses	Octubre 2019 - Marzo 2020	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				
Actividades		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Elaboración del proyecto	X																					
Aprobación y designador de director																						
Aplicación de instrumentos		X	X																			
Análisis de resultados				X	X																	
Planteamiento de propuesta					X	X	X	X														
Socialización de propuesta									X	X												
Páginas preliminares											X											
Borrador del informe												X	X									
Corrección del informe														X	X	X						
Presentación definitiva del informe																		X	X	X	X	
Evaluación del proceso	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

En la presenta investigación intervendrá los siguientes recursos

Recursos humanos

- Autoridades del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi.
- Docentes de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi.
- Estudiantes del 7mo. Año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi.
- Investigadora.
- Director/a de tesis.

Recursos materiales

- Material de oficina
- Material bibliográfico
- Bibliotecas virtuales
- Transporte

Recursos financieros

Egresos	Total
Internet	\$150
Transporte	\$150
Material de oficina	\$120
Impresiones	\$80
Imprevistos	\$100
TOTAL	\$600

i. BIBLIOGRAFÍA

Abreu, J. L. (2015). Análisis al Método de la Investigación. *Analysis to the Research Method. Daena: International journal of good conscience*, (págs. 205-214).

Abril, V. (2008). *Técnicas e instrumentos de la investigación*.

Adell, J. (2007). Wikis en educación. *Universitat Jaume I*, 323-333.

Alfonso Sánchez, I. (2003). *Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de ACIMED: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352003000600018&lng=es&tlng=es

Alvear Saravia, A., & Mora Pedreros, P. (2013). Herramientas web 2.0. *Trilogía*, 77 – 92.

Arribas, M. (2004). Diseño y validación de cuestionarios. *Matronas Profesión*, 23-29.

Aschero, S. (1989). *Sonocolores: método de flauta dulce*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, D.L.

Blanco Sánchez, M. (2012). *Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía*. Valladolid: Universidad de Valladolid.

Calduch, R. (2014). *Métodos y técnicas de investigación internacional*. Obtenido de Universidad Complutense Madrid: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/835-2018-03-01-Metodos%20y%20Técnicas%20de%20Investigacion%20Internacional%20v2.pdf>

Castaño, C., & Villarroel, J. D. (2008). *Prácticas educativas en entornos web 2.0*. Madrid: Síntesis.

Conexión ESAN. (29 de Mayo de 2015). *Universidad ESAN*. Obtenido de Conexión ESAN: <https://www.esan.edu.pe/apuntes-empresariales/2015/05/web-3-diez-caracteristicas-que-te-permitiran-identificarla/>

Delgado, H. (2012). Web 2.0 historia, evolución y características. *Diseño Web*.

Díaz, B. (2013). *Método Aschero*.

Díaz-Bravo, L. T.-G.-H.-R. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*.

Domingo-Cebrián, V. (2008). *Educaweb*. Obtenido de El valor de la educación musical en el desarrollo integral de la persona : <https://www.educaweb.com/noticia/2008/02/11/valor-educacion-musical-desarrollo-integral-persona-2793/>

Edel, R. (1 de Enero de 2004). *El concepto de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de Red Científica: Ciencia, Tecnología y Pensamiento: https://www.researchgate.net/publication/301303017_El_concepto_de_ensenanza-aprendizaje

En Díaz, G. A. (2007). Fundamentos de musicoterapia. *Morata*, 24-32.

Escobar, A. (9 de Abril de 2009). *Enfoques Educativos*. Obtenido de Virginia: http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_30.pdf

Fernández, M. (2004). Metodología de la investigación. En M. G. Fernández, *Metodología de la investigación* (pág. 91). Universidad de Londres.

Fumero, A. (2005). Un tutorial sobre blogs. El abecé del universo blog. *TELOS*, 04-07.

Gallego, M., & Navea, N. (2011). *Método Kodály*.

Gamboa, A. (26 de Noviembre de 2017). *Universidad de la Rioja*. Obtenido de Dialnet : <file:///C:/Users/Win%20User/Downloads/Dialnet-EducacionMusical-6069700.pdf>

Giráldez, D. (1 de noviembre de 2007). Aportaciones Teóricas y metodológicas a la Educación Musical. *Maravillas*, 24-32.

Gómez Gutiérrez, I. (2019). Charlie y la fábrica de chocolate. Badajoz.

González, I. (2015). El recurso didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula. En V. Bartolomei, C. Caram, E. Negreira, M. Pusineri, & G. Los Santos, *Reflexión pedagógica. Edición III* (págs. 15-18). Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Guzmán de Jesús, S. (12 de Mayo de 2018). Tendencias de las Tic. *UAPA*.

Hernández, R. (2002). Del método científico al clínico. Consideraciones teóricas. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 5.

Herrera, G. (2011). *Los ambientes virtuales de aprendizaje*. Bogotá: UNAD.

Herrero Márquez, P. (2012). LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *ReiDoCrea. Revista electrónica de investigación Docencia Creativa. Volumen 1*, 138-143.

Jareño Manclús, B. (s.f.). Experiencia con la gamificación. Madrid: Colegio Alberto Sols.

Latorre, M. (Marzo de 2018). Historias de las Web 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0. *Universidad Marcelino Champagnat*, págs. 1-8.

Lozada, P. (s.f.). *Universidad Técnica Federico Santa María*. Obtenido de http://profesores.elo.utfsm.cl/~tarredondo/info/networks/Evolucion_Web.pdf

McLuhan, M. (1974). *El aula sin muros. Investigaciones sobre técnicas de comunicación*. Barcelona: In E. Carpenter, & M. McLuhan.

Mendoza, M. (1994). Técnicas de observación directa para estudiar interacciones sociales infantiles entre los toba. En F. d. Instituto de Ciencias Antropológicas, *Runa, archivos para las ciencias*. (págs. 241-262). Buenos Aires: RUNA.

Merino, M. (18 de Noviembre de 2018). *¿Qué es una webquest?* Obtenido de Ticbeat: <https://www.ticbeat.com/educacion/que-es-una-webquest/>

MINEDUC. (2012).

Moncada, A. (24 de Julio de 2019). *Palabra Maestra*. Obtenido de <https://www.compartirpalabramaestra.org/recursos/herramientas/oido-perfecto-una-app-para-entrenamiento-auditivo-musical-dentro-y-fuera-del-aula#:~:text=O%C3%ADdo%20Perfecto%20es%20una%20simple,texto%20con%20las%20partituras%20correspondientes>.

Moreno , A. (7 de Septiembre de 2012). La web 2.0. Recurso educativo. *Observatorio Tecnológico.*, págs. 1-11.

Obeso, P. (2019). Redes sociales: qué son, cómo funcionan, qué tipos existen y cómo influyen en las estrategias de Marketing. *Rockcontent.*

Páramo, C. R. (2018). Metodología dalcroze para el desarrollo de la inteligencia musical. *Magisterio*, 1.

Pascual, P. (2002). El Metodo Orff. En P. Pascual, *Didactica de la Música*. Madrid: Pearson.

RODRÍGUEZ COLMENARES, E. (Diciembre de 2017). *PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA*. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/39619/M%c3%9aSICA%20Y%20CONSTRUCCI%c3%93N%20DE%20SUBJETIVIDADES%20%28TESIS%29.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Rodríguez, F. (22 de abril de 2013). *Experiencia Musical*. Obtenido de Método Orff: <http://didacticadearte.blogspot.com/2013/04/metodo-orff.html>

Romero, B. (2018). ¿Qué es un blog y para que sirve? *Mailrelay.*

Romeu, C. d., & Amparo, P. N. (2018). *La importancia de las TICs en la Educación Musical: propuesta didáctica para el desarrollo de la Competencia de aprender a aprender en el aula de música*. Universitat Jaume.

Sánchez, M., & García Bravo, W. (2013). Hermenéutica y pedagogía. *Pulso: revista de educación*, 55-78.

Sobrino Morrás, Á. (2011). Proceso de enseñanza-aprendizaje y web 2.0: valoración del conectivismo como teoría de aprendizaje post-constructivista. *ESE. Estudios sobre educación.*, 118-119.

Somprojecte. (15 de agosto de 2019). *Somprojecte*. Obtenido de Somprojecte: <https://somprojecte.com/recursos/herramientas/genially/#>

Suzuki Association of the Americas. (s.f.). *Acerca del Método Suzuki*.

Toro, B. d. (2000). Fundamentos de Musicoterapia. *Morata*, 1-3.

Trías, N. (10 de mayo de 2011). *La aportación de Emil Jacques-Dalcroze a las actividades físicas*. Obtenido de La aportación de Emil Jacques-Dalcroze a las actividades físicas: http://articulos-apunts.edittec.com/11-12/es/001-012_004-006_es.pdf

OTROS ANEXOS

OFICIOS DE PETICIÓN Y AUTORIZACIÓN PARA DESARROLLAR EL PROYECTO DE TESIS



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Oficio Nro. 1074-CEMIPAM-FEAC-UNL
Loja, 20 de noviembre de 2019

Señora Licenciada
Lucia Margarita Figueroa Robles
RECTORA (E) DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI
Ciudad. -

De mi consideración:

En mi calidad de Encargada de la Gestión Académica de la Carrera de Educación Musical, Instrumento Principal y Artes Musicales de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, me dirijo a su autoridad para hacerle llegar un atento y cordial saludo, y el deseo de que sus actividades de gestión se desarrollen con mucho éxito.

El presente tiene como objeto solicitarle de la manera más comedida, se digne conceder la autorización correspondiente, a fin de que los estudiantes: **Juan Carlos Jaramillo Masache, Viviana Katherine Espinosa Piedra y Oscar Gabriel Cuenca Valdívieso** del SEPTIMO CICLO de la Carrera de Educación Musical, realicen como parte de su formación académica, el proyecto de Tesis y el desarrollo de la misma, en la institución que usted muy acertadamente dirige.

Por la gentil atención que se digne dar a la presente, expreso el agradecimiento Institucional y personal.

Atentamente,

Mgs. Adriana Nataly Maldonado Sánchez,
ENCARGADA DE LA GESTIÓN ACADÉMICA DE LAS CARRERAS DE EDUCACIÓN MUSICAL, INSTRUMENTO PRINCIPAL Y ARTES MUSICALES-FEAC-UNL

C.c. Archivo
ANMS/elttmmnt



Recibido
2019/11/20

Ciudadela Universitaria "Dr. Jaramillo Masache",
Calle La Amalia - Loja - Ecuador

PERMISO DE LA INSTITUCIÓN



Colegio de Artes
"SALVADOR BUSTAMANTE CELI"

Loja-Ecuador

Oficio Nro. CASBC-2020-019-O
Loja, 24 de enero de 2020

Asunto: En referencia al Oficio Nro. 1074-CEMIPAM-FEAC-UNL; y Oficio Nro. 1180-D-CEMIPAM-FEAC-UNL.

Mgs.


Fredy Bolívar Sarango Camacho
Encargado de la Gestión Académica de las Carreras
Educación Musical, Instrumento Principal y Artes Musicales-FEAC
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
Ciudad.-

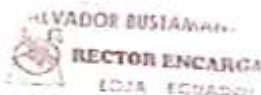
De mi consideración:

En contestación al Oficio Nro.1074-CEMIPA-FEAC-UNL, de fecha 20 de noviembre de 2019, rubricado por Mgs. Adriana Nataly Maldonado Sánchez, y Oficio Nro.1180-CEMIPA-FEAC-UNL de fecha 21 de enero de 2020, rubricado por usted, me permito autorizar para que los estudiantes: **Juan Carlos Jaramillo Masache, Viviana Katherine Espinosa Piedra, Oscar Gabriel Cuenca Valdivieso, y Santiago Israel Rojas Vivanco**, alumnos del Séptimo Ciclo de la Carrera de Educación Musical, realicen como parte de su formación académica su proyecto de Tesis y el desarrollo de la misma, en nuestra institución.

En la seguridad de haber atendido su pedido me despido.

Atentamente,


Mgs. Lucía Figueroa Robles
RECTORA ENCARGADA
COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE



Dirección: Av. Salvador Bustamante Celi y Av. Orillas del Zamora-Parroquia el Vallo. Telfs. 614537/
613505, Telefax: 6132645, e-mail: conservatoriosbc@yahoo.es

MODELO DE LOS INSTRUMENTOS



Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Musical

Nivel de pregrado

ENTREVISTA A LA AUTORIDAD DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR

BUSTAMANTE CELI

Presentación

En calidad de estudiante de séptimo ciclo de la carrera de Educación Musical de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, le solicito de contestación a las preguntas que se formulan en el presente cuestionario. El objetivo principal es recopilar información que permita: “Contribuir en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lenguaje musical a través de una propuesta del uso de las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico”. Le solicitamos contestar con la mayor franqueza, los datos permitirán el análisis cuanti - cualitativo del proyecto de investigación: “Las herramientas Web 2.0 como recurso didáctico en la enseñanza musical de los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja. Periodo 2019 - 2020.”

Información general

Nombre: Mgs. Lucia Margarita Figueroa Robles

Institución: Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Cargo dentro de la institución: Rectora encargada del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Información específica

Responder las siguientes preguntas de acuerdo a su juicio personal.

1. ¿A qué se debe la falta de equipos tecnológicos en la institución?
2. ¿Existe interés en adecuar más salones de clase con implementos tecnológicos?
3. ¿Qué opina a cerca de las herramientas web 2.0?

4. ¿Qué importancia tiene para usted la implementación de las herramientas web 2.0 en todas las materias del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi?
5. ¿Tiene conocimiento de que los docentes de la institución utilicen las herramientas web 2.0 en el desarrollo de sus clases?
6. ¿Cree que es necesario realizar clases más dinámicas en materias teóricas?
7. ¿Los docentes han recibido talleres de información sobre las herramientas tecnológicas de la actualidad?
8. ¿Considera a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico que favorezca el proceso enseñanza-aprendizaje?
9. ¿Existe este tipo de recursos informáticos (herramientas Web 2.0) en la institución?
10. ¿Está de acuerdo en que se pueda implementar en la institución un ambiente de aprendizaje donde se pueda aprovechar los beneficios de las herramientas web 2.0?



Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación
Carrera de Educación Musical
Nivel de pregrado

**ENTREVISTA A LA AUTORIDAD DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR
BUSTAMANTE CELI**

Presentación

En calidad de estudiante de séptimo ciclo de la carrera de Educación Musical de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, le solicito de contestación a las preguntas que se formulan en el presente cuestionario.

El objetivo principal es recopilar información que permita: “Contribuir en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lenguaje musical a través de una propuesta del uso de las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico”. Le solicitamos contestar con la mayor franqueza, los datos permitirán el análisis cuanti - cualitativo del proyecto de investigación: “Las herramientas Web 2.0 como recurso didáctico en la enseñanza musical de los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja. Periodo 2019 - 2020.”

Información general

Nombre: Mgs. José Aníbal Pucha

Institución: Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Cargo dentro de la institución: Vicerrector encargado del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Información específica

Responder las siguientes preguntas de acuerdo a su juicio personal

1. ¿Qué opina a cerca de las herramientas web 2.0?
2. ¿Qué importancia tiene para usted la implementación de las herramientas web 2.0 en todas las materias del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi?
3. ¿Existen recursos informáticos para implementar las herramientas Web 2.0 en la institución?
4. ¿A qué se debe la falta de equipos tecnológicos en la institución?

5. ¿Existe interés en adecuar más salones de clase con implementos tecnológicos?
6. ¿Tiene conocimiento de que los docentes de la institución utilicen las herramientas web 2.0 en el desarrollo de sus clases?
7. ¿Cree que es necesario realizar clases más dinámicas en materias teóricas?
8. ¿Considera a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico que favorezca el proceso enseñanza-aprendizaje?
9. ¿Los docentes han recibido talleres de información sobre las herramientas tecnológicas de la actualidad?
10. ¿Está de acuerdo en que se pueda implementar en la institución un ambiente de aprendizaje donde se pueda aprovechar los beneficios de las herramientas web 2.0?
11. ¿En la planificación micro curricular consta como recurso didáctico el uso de herramientas informáticas?
12. ¿Conoce qué herramienta de la web 2.0 utilizan los docentes en el desarrollo de sus clases?



Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Musical

Nivel de pregrado

ENTREVISTA A LA AUTORIDAD DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI

Presentación

En calidad de estudiante de séptimo ciclo de la carrera de Educación Musical de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, le solicito de contestación a las preguntas que se formulan en el presente cuestionario.

El objetivo principal es recopilar información que permita: “Contribuir en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lenguaje musical a través de una propuesta del uso de las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico”. Le solicitamos contestar con la mayor franqueza, los datos permitirán el análisis cuanti - cualitativo del proyecto de investigación: “Las herramientas Web 2.0 como recurso didáctico en la enseñanza musical de los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja. Periodo 2019 - 2020.”

Información general

Nombre: Mgs. Vanessa Ortega

Institución: Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Cargo dentro de la institución: Coordinadora del Área de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Información específica

Responder las siguientes preguntas de acuerdo a su juicio personal.

1. ¿Cuáles son los temas a abordar dentro de la planificación de la asignatura de lenguaje musical para el 7mo año Básico Superior?
2. ¿En la planificación micro curricular consta como recurso didáctico el uso de herramientas informáticas?
3. ¿Qué opina a cerca de las herramientas web 2.0?
4. ¿Conoce qué herramienta de la web 2.0 utilizan los docentes en el desarrollo de sus clases?

5. ¿Cree que es necesario realizar clases más dinámicas en materias teóricas?
6. ¿Considera a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico que favorezca el proceso enseñanza-aprendizaje?
7. ¿Qué tan importante sería para el área de materias teóricas contar con este recurso didáctico?
8. ¿Los docentes han recibido talleres de información sobre las herramientas tecnológicas de la actualidad?
9. ¿Está de acuerdo en que se pueda implementar en la institución un ambiente de aprendizaje donde se pueda aprovechar los beneficios de las herramientas web 2.0?
10. ¿Conoce sobre los beneficios de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje?



Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Musical

Nivel de pregrado

**ENTREVISTA A DOCENTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE
MUSICAL DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI**

Presentación

En calidad de estudiante de séptimo ciclo de la carrera de Educación Musical de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, le solicito de contestación a las preguntas que se formulan en el presente cuestionario.

El objetivo principal es recopilar información que permita: “Contribuir en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lenguaje musical a través de una propuesta del uso de las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico”. Le solicitamos contestar con la mayor franqueza, los datos permitirán el análisis cuanti - cualitativo del proyecto de investigación: “Las herramientas Web 2.0 como recurso didáctico en la enseñanza musical de los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja. Periodo 2019 - 2020.”

Información general

Institución: Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Cargo dentro de la institución: Docente de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi.

Información específica

Responder las siguientes preguntas de acuerdo a su juicio personal.

1. ¿Cuáles son los temas a abordar dentro de la planificación de la asignatura de lenguaje musical para el 7mo año Básico Superior?
2. ¿Cree que es necesario realizar clases más dinámicas en materias teóricas?
3. ¿Qué recursos metodológicos - tecnológicos utiliza en el desarrollo de las clases de lenguaje musical?
4. ¿Conoce de las herramientas web 2.0?
5. ¿Cree que es necesario el implemento de las herramientas web 2.0 en las clases?

6. ¿Considera a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico que favorezca el proceso enseñanza-aprendizaje?
7. ¿Qué tan importante sería para el área de materias teóricas contar con este recurso didáctico?
8. ¿Han recibido talleres de información sobre las herramientas tecnológicas de la actualidad?
9. ¿Considera que la institución facilita el material necesario para el implemento de las herramientas web 2.0?
10. ¿Está de acuerdo en que se pueda implementar en la institución un ambiente de aprendizaje donde se pueda aprovechar los beneficios de las herramientas web 2.0?



Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Musical

Nivel de pregrado

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE MUSICAL DEL 7MO AÑO DE BÁSICO SUPERIOR DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI

Presentación

En calidad de estudiante de séptimo ciclo de la carrera de Educación Musical de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, le solicito de contestación a las preguntas que se formulan en el presente cuestionario.

El objetivo principal es recopilar información que permita: “Contribuir en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lenguaje musical a través de una propuesta del uso de las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico”. Le solicitamos contestar con la mayor franqueza, los datos permitirán el análisis cuanti - cualitativo del proyecto de investigación: “Las herramientas Web 2.0 como recurso didáctico en la enseñanza musical de los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja. Periodo 2019 - 2020.”

Información general

Institución: Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi

Encuesta dirigida a: Estudiante del 7mo año Básico Superior de la asignatura de lenguaje musical del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi.

Información específica

Responder las siguientes preguntas de acuerdo a su juicio personal.

1. Las clases de la asignatura de lenguaje musical son:

- | | | | |
|-----------|--------------------------|------------|--------------------------|
| Prácticas | <input type="checkbox"/> | Molestas | <input type="checkbox"/> |
| Teóricas | <input type="checkbox"/> | Divertidas | <input type="checkbox"/> |
| Aburridas | <input type="checkbox"/> | | |

2. ¿Cómo le gustaría que se realicen las clases de lenguaje musical?

- | | | | |
|--------|--------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Videos | <input type="checkbox"/> | Actividades fuera del aula | <input type="checkbox"/> |
| Juegos | <input type="checkbox"/> | Actividades virtuales | <input type="checkbox"/> |

3. Implementa el docente en clase alguna de las siguientes herramientas tecnológicas:

Proyector Videos de plataformas virtuales

Computadora Actividades virtuales

Grabaciones

4. ¿Quisiera que las clases sean más dinámicas?

Sí

No

5. ¿Quisieras tener un ambiente de aprendizaje fuera del aula habitual?

Sí

No

6. ¿Te gustaría realizar actividades, juegos en la clase de lenguaje musical?

Sí

No

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema	Objetivos	Hipótesis	OPERACIONALIZACIÓN		
			Variables y subvariables	Indicadores	Metodología Técnica e Instrumentos
<p>Problema principal: ¿Cómo se puede determinar que las herramientas web 2.0 se constituyen en un recurso didáctico para la enseñanza musical de los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja?</p> <p>Problemas secundarios: P1.- ¿Por qué el Estado no asigna un determinado presupuesto para cubrir las necesidades de los colegios de arte? P2.- ¿Qué importancia tendría la implementación de las herramientas Web 2.0 en la enseñanza de lenguaje musical? P3.- ¿Cómo influyen los recursos didácticos (web 2.0) en el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de lenguaje musical?</p>	<p>Objetivo general: Demostrar los beneficios del uso de las herramientas Web 2.0 en las clases de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja. Periodo 2019-2020.</p> <p>Objetivos específicos: O1.- Identificar la influencia de las herramientas Web 2.0 en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de lenguaje musical de 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja. O2.- Elaborar una propuesta en la que se establezcan a las herramientas Web 2.0 como un recurso didáctico en las clases de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja. O3.- Socializar los resultados y la propuesta en la institución investigada</p>	<p>Hipótesis General: Las herramientas web 2.0 se constituyen en un recurso didáctico para la enseñanza musical de los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja.</p> <p>Hipótesis Específicas: H1.- El Estado no asigna un determinado presupuesto para cubrir las necesidades de los colegios de arte. H2.- Es importante la implementación de las herramientas Web 2.0 en la enseñanza de lenguaje musical. H3.- Los recursos didácticos (web 2.0) influyen en el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de lenguaje musical.</p>	<p>Variables de la Investigación:</p> <p>Variable Independiente: Las herramientas web 2.0</p> <p>Variable Dependiente: Recurso didáctico para la enseñanza musical</p>	<p>Para la Variable Independiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beneficios en su empleo • Herramienta acorde a la enseñanza musical <p>Para la variable Dependiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia • Plan de clases • Resultados en los estudiantes • Formas de emplear • Metodología del docente de lenguaje musical • Empatía 	<p>Tipo y nivel de la Investigación Tipo de la Investigación: Activa descriptiva</p> <p>Nivel de la investigación: Nivel de grado</p> <p>Método y diseño de la Investigación Método: Científico, hermenéutico, analítico, deductivo y observación directa Diseño: Investigación experimental en el ámbito socio-educativo Técnicas: Entrevista y encuesta Instrumentos: Guía de entrevista y cuestionario</p> <p>La Población (N) y Muestra (n) La Población: Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi La Muestra: Autoridades, docentes y estudiantes del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi</p>

EVIDENCIAS DEL DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Invitación





UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN MUSICAL

Invitan a la socialización de la propuesta derivada de la tesis de investigación denominada:

"Las herramientas Web 2.0 como recurso didáctico en la enseñanza musical de los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja. Periodo 2019 - 2020"

Autoría de la estudiante Viviana Katherine Espinosa Piedra, previo a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Musical.

 Miércoles 05 de Agosto, 2020
09h00

 ID de reunión: 998 2303 2799

Ph. D. Nikolay Aguirre
Rector de la UNL

Ph. D. Mónica Pozo
Vicerrectora de la UNL

Dr. Yovany Salazar Estrada
Decano de la FEAC

Mgs. Fredy Sarango
Gestor Académico de la Carrera de Educación Musical



UNL
Universidad Nacional de Loja

SOCIALIZACIÓN DE PROPUESTA ALTERNATIVA

Las Herramientas Web 2.0 – Kahoot! y Genially - un recurso didáctico para la enseñanza de lenguaje musical.

Autora: Viviana Katherine Espinosa Piedra

Fecha: 05 de agosto del 2020

Hora: 09h00

A través de la Plataforma de comunicación virtual Zoom



“TENEMOS QUE PREPARAR A LOS ESTUDIANTES PARA SU FUTURO, NO PARA NUESTRO PASADO”
IAN JUKES

PROGRAMA

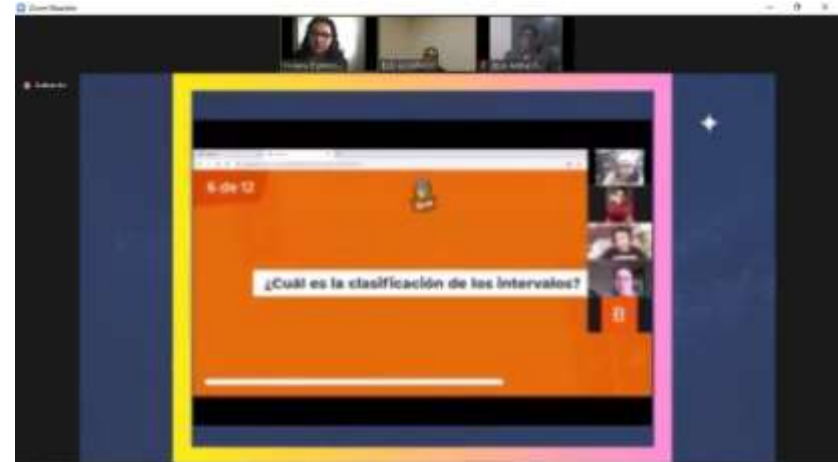
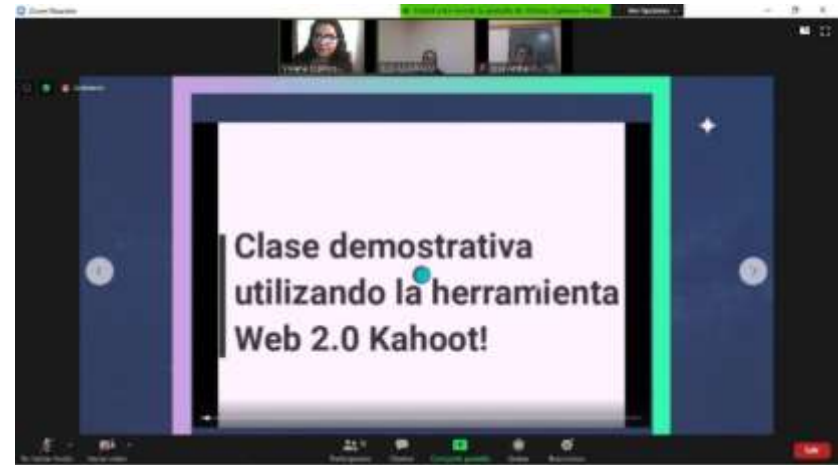
1. Presentación del evento y saludo de bienvenida.
Dr. Wilkam Herrera,
SECRETARIO GENERAL DE LA OEMPAM
2. Palabras de apertura.
Intervención del Señor Magister Fredy Sarango Camacho,
ENCARGADO DE LA GESTIÓN ACADÉMICA DE LAS CARRERAS DE EDUCACIÓN MUSICAL INSTRUMENTO PRINCIPAL Y ARTES MUSICALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.
3. Discursio de presentación de la Propuesta de Tesis.
Señora Magister Elsa Alvarado Ramón,
DOCENTE DE LA CATEDRA TRABAJO DE TITULACIÓN Y DIRECTORA DE TESIS.
4. Socialización de la propuesta derivada de la tesis de investigación denominada: "LAS HERRAMIENTAS WEB 2.0 COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA MUSICAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE MUSICAL DEL 7MO AÑO BÁSICO SUPERIOR DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019 - 2020"
5. Presentación de una clase virtual realizada a los estudiantes del 7mo año Básico Superior.
6. Agradecimiento y despedida.
Dr. Wilkam Herrera,
SECRETARIO GENERAL DE LA OEMPAM



“LA TECNOLOGÍA ES SOLO UNA HERRAMIENTA. PARA CONSEGUIR QUE LOS NIÑOS TRABAJEN JUNTOS Y MOTIVARLES, EL PROFESOR ES LO MÁS IMPORTANTE”
BILL GATES



Clase virtual realizada con los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año Básico Superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi



Socialización de la propuesta alternativa por medio de la plataforma de comunicación Zoom

CERTIFICADO SOCIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA



Ministerio de
Educación
del Ecuador



COLEGIO DE ARTES "SALVADOR BUSTAMANTE CELI" LOJA-ECUADOR

**MGS. LUCIA MARGARITA FIGUEROA ROBLES.
RECTORA (E) DEL COLEGIO DE ARTES
"SALVADOR BUSTAMANTE CELI"**

CERTIFICA:

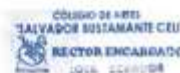
Que, la Señorita. **VIVIANA KATHERINE ESPINOSA PIEDRA**, con cédula de ciudadanía 1103924070, estudiante del Octavo Ciclo de la Carrera de Educación Musical perteneciente a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, efectuó la socialización de la propuesta alternativa derivada de la tesis de investigación denominada: "**Las Herramientas Web 2.0 como recurso didáctico en la enseñanza musical de los estudiantes de la asignatura de lenguaje musical del 7mo año básico superior del Colegio de Artes Salvador Bustamante Celi de la ciudad de Loja. Periodo 2019 – 2020**" el día miércoles 05 de agosto del 2020, a partir de las 09h00, a través de la plataforma de comunicación Zoom. Contando con la presencia virtual de las autoridades del Colegio de Artes "Salvador Bustamante Celi".

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, para los fines legales pertinentes.

Loja, 01 de Septiembre de 2020.



Firmado digitalmente por:
LUCIA MARGARITA
FIGUEROA ROBLES



**MGS. LUCIA MARGARITA FIGUEROA ROBLES.
RECTORA (E) DEL COLEGIO DE ARTES
"SALVADOR BUSTAMANTE CELI"**

ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
ESQUEMA DE TESIS	ix
a. TITULO	1
b. RESUMEN	2
○ ABSTRACT	4
c. INTRODUCCIÓN	6
d. REVISIÓN DE LITERATURA	9
○ RECURSOS DIDÁCTICOS	9
○ PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	10
○ ENSEÑANZA MUSICAL	11
LENGUAJE MUSICAL	13
○ HERRAMIENTAS WEB	15
○ HERRAMIENTAS WEB 2.0 UTILIZADAS EN LA EDUCACIÓN	21
○ GAMIFICACIÓN	25
e. MATERIALES Y MÉTODOS	27
f. RESULTADOS	30
g. DISCUSIÓN	50
h. CONCLUSIONES	54
i. RECOMENDACIONES	55
○ PROPUESTA ALTERNATIVA	56
j. BIBLIOGRAFIA	105
k. ANEXOS	107
○ PROYECTO DE TESIS	107
a. TEMA	108
b. PROBLEMÁTICA	109
c. JUSTIFICACIÓN	113

d. OBJETIVOS	115
e. MARCO TEÓRICO	116
f. METODOLOGÍA.....	134
g. CRONOGRAMA	139
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	140
i. BIBLIOGRAFÍA.....	141
OTROS ANEXOS.....	144
INDICE	162