

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

Escuela de Posgrado



PUCP

Título

“Enseñanza *blended* o semipresencial del curso de Lenguaje Musical 1 de una universidad privada de Lima para complementar el aprendizaje de los alumnos fuera del aula”.

Trabajo de investigación para optar el grado de Magister en Integración e Innovación Educativa de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Autora

Blanca Pilar Ciruelos Infanzón

Asesora

Dra. Lucrecia Chumpitaz Campos

Miembros del Jurado

Dra. Lucrecia Chumpitaz
Mg. José Alberto LLauillipoma Romani
Mg. Mónica Gastelumendi

Lima, 2018

Dedicatoria y agradecimientos

A mis hijos, Rodrigo y Adriana, y a mi esposo, Francisco, por el tiempo que no he podido estar con ellos, les agradezco su permanente comprensión y apoyo constante a lo largo de estos dos años de esfuerzos. A mi madre, Blanca, por ser ejemplo de superación permanente, disciplina y actitud positiva frente a los retos.



Resumen

La presente propuesta de innovación educativa responde a la necesidad de complementar el aprendizaje de los estudiantes fuera del aula a través de la enseñanza semipresencial o *blended* de un curso de Lenguaje Musical 1 en la Escuela de Música de una universidad en Lima. Esta propuesta pretende articular la supervisión presencial personalizada por parte del profesor de música con la supervisión virtual a través del uso de recursos tecnológicos gratuitos, atractivos y accesibles, ya que se encuentran en la nube, herramientas que permiten adaptar los contenidos del curso para dar continuidad al desarrollo de habilidades musicales. Estas herramientas ofrecen al estudiante más oportunidades de interacción con el contenido y con el docente, independientemente del lugar y el momento en que se encuentre. El primer capítulo aborda el diseño de la propuesta educativa, se subdivide en siete secciones numeradas referidas a la justificación, caracterización del contexto, fundamentos teóricos, objetivos y metas, estrategias y actividades que se realizarán para la aplicación de los mismos. En el segundo capítulo, se presenta el informe de la ejecución del plan piloto, que tiene como objetivo validar la utilidad y efectividad del uso de los recursos tecnológicos en el aprendizaje del lenguaje musical a través de una educación mixta. En la experiencia piloto, se exploró el recurso *Edpuzzle*, que consistió en la preparación de dos videos interactivos, con dictados rítmicos y de intervalos, a los cuales se insertó preguntas y notas de voz, material con el que los participantes interactuaron a través de diferentes dispositivos, como computadoras, laptops y teléfonos móviles. Finalmente, se presentan los resultados de la ejecución del piloto, las conclusiones y las recomendaciones, en las que se sugiere el uso de algunos recursos tecnológicos que son muy útiles en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje del lenguaje musical de forma virtual.

Abstract

The present proposal of educational innovation responds to the need to complement the learning of the students beyond the classroom through the mixed teaching of a Musical Language 1 course at the School of Music of a university in Lima. This proposal aims to articulate face-to-face supervision personalized by the music teacher with virtual supervision through the use of free, attractive and accessible technological resources, since they are in the cloud, tools that allow adapting the contents of the course to give continuity to the development of musical skills. These tools offer the student more opportunities to interact with the content and with the teacher, regardless of where and when they are. The first chapter deals with the design of the educational proposal, subdivided into seven numerals referring to justification, characterization of the context, theoretical foundations, objectives and goals, strategies and activities to be carried out for their application. In the second chapter the report of the execution of the pilot plan is presented, which aims to validate the usefulness and effectiveness of the use of technological resources in learning the musical language through a mixed education. In the pilot experience the *Edpuzzle* resource was explored, which consisted in the preparation of two interactive videos, with rhythmic dictation and dictation of intervals, to which questions and voice notes were inserted, material with which the participants interacted through different devices such as computers, laptops and mobile phones. Finally, the results of the execution of the pilot, the conclusions and the recommendations are presented, in which it is suggested the use of some technological resources that are very useful in the development of the teaching-learning of the musical language in a virtual way.

Índice

Introducción	1
Capítulo I: Diseño de la Propuesta educativa	3
1.1 Información general de la propuesta	3
1.2 Justificación y antecedentes de la propuesta	3
1.2.1 Formulación del problema	6
1.2.2 Causas y efectos principales y significatividad	6
1.3 Fundamentación teórica	7
1.3.1 El Lenguaje Musical, procesos cognitivos involucrados	7
1.3.2 El aporte de la tecnología a través de la enseñanza mixta o <i>blended</i> del lenguaje musical	8
1.4 Caracterización del contexto	10
1.4.1 De la población objetivo	10
1.4.2 De los docentes	11
1.4.3 De la institución educativa	12
1.5 Objetivos	13
1.5.1 Objetivo General	13
1.5.2 Objetivos específicos	13
1.6 Metas	13
1.6.1 Metas de atención	13
1.6.2 Metas de ocupación	13
1.6.3 Metas de capacitación	13
1.6.4 Metas de implementación	13
1.7 Estrategias y actividades para el diseño de la propuesta	14
1.7.1 Etapas	14
1.7.2 Áreas en las que se innovará	15
1.7.3 Trayectorias por objetivo específico	15
1.7.4 Recursos Humanos	16
1.7.5 Rol del docente responsable	16
1.7.6 Monitoreo y evaluación	17

1.7.7 Sostenibilidad	17
1.7.8 Presupuesto	18
1.7.9 Cronograma	20
Capítulo II: Informe de la ejecución de la experiencia piloto	21
2.1 Mecanismos de evaluación del piloto	21
2.1.1 De los actores	22
2.1.2 Objetivos del piloto	22
2.1.3 Etapas	23
2.2 Instrumentos para recoger datos sobre la ejecución	25
2.3 Descripción del proceso de ejecución	31
2.3.1 Preparación de materiales	32
2.3.2 Pruebas de verificación	32
2.3.3 Informar y motivar a los participantes	35
2.3.4 Desarrollo de las sesiones de clase	37
2.3.5 Pre-Test	37
2.3.6 Desarrollo del video interactivo	40
2.3.7 Post-Test	42
2.3.8 Encuestas de satisfacción	45
2.4 Informe de los resultados obtenidos	46
2.4.1 Resultados obtenidos a través de las encuestas	47
2.4.2 Resultados obtenidos a través de los participantes	49
2.4.3 Resultados obtenidos de los reportes de desempeño que arroja <i>Edpuzzle</i>	50
2.4.4 Resultados obtenidos de las evaluaciones aplicadas	50
Conclusiones	52
Recomendaciones	52
Anexos	54
Referencias bibliográficas	73



Introducción

El lenguaje musical es una disciplina compleja, que se basa en la interpretación de una serie de signos y símbolos que cada individuo logra como resultado de su propio proceso cognitivo. Cuando leemos música, se producen de forma simultánea varios procesos cognitivos, perceptivos y motrices, desde el sistema ocular, el aparato fonatorio, y movimiento de manos y dedos. Todos ellos se desarrollan luego de una constante práctica, los cuales, dada su complejidad, requieren de tiempo para su perfeccionamiento y un monitoreo cara a cara por parte del maestro de música.

La realidad vivida en nuestro país con la reciente oferta de programas de formación universitaria de música y la inclusión de nuevas especialidades del ámbito de la música popular que no habían sido atendidas anteriormente dejó al descubierto un perfil particular del postulante peruano a la carrera de músico profesional a universidades; un alto porcentaje de postulantes con gran talento y valiosa experiencia musical, pero con una falta de conocimientos teóricos básicos, así como un insuficiente manejo del lenguaje musical, disciplinas de uso obligatorio para iniciar estudios musicales a nivel superior. Esta problemática se detectó en los alumnos del primer ciclo del curso de Lenguaje Musical 1, la cual dio origen a dificultades en la enseñanza, debido a los insuficientes conocimientos previos y poco desarrollo de habilidades musicales que se aplicarán en el curso. Es en este escenario donde aparece la tecnología, la misma que hoy es parte de la vida cotidiana de nuestros estudiantes, y que, en el ámbito musical, se convierte en una gran aliada para el aprendizaje de las habilidades musicales requeridas en el lenguaje musical.

La enseñanza semipresencial o *blended*, planteada en la presente investigación, pretende complementar el aprendizaje de nuestros estudiantes a través del uso de recursos tecnológicos accesibles, afines al contenido del curso, que mantengan ambos canales de comunicación con miras a mejorar el rendimiento académico. Cabero y Llorente (2009) afirman que en los procesos de formación mixta o *blended learning* la combinación entre las sesiones presenciales y las desarrolladas *online* ofrecen mayores oportunidades de conexiones para los estudiantes entre sus experiencias de aprendizaje y sus necesidades particulares, que mejoran el rendimiento académico.

La presente propuesta vislumbra, en su primer capítulo, el diseño de la propuesta educativa a lo largo de siete secciones numeradas; el segundo capítulo desarrolla la ejecución de la

experiencia piloto que consistió en la creación de dos videos interactivos, concebidos a través del recurso tecnológico *Edpuzzle*, aplicados a estudiantes del primer ciclo del curso de Lenguaje Musical. Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones del diseño y ejecución de la propuesta.



Capítulo I: Diseño de la propuesta educativa

1.1 Información general de la propuesta

a. Título de la propuesta

“Enseñanza *blended* o semipresencial del curso de Lenguaje Musical 1 de una universidad privada de Lima para complementar el aprendizaje de los alumnos fuera del aula”

b. Datos completos de la institución

La institución educativa seleccionada para la aplicación de la presente propuesta es la Facultad de Artes Escénicas- Escuela de Música-, de una universidad privada de Lima.

c. Datos de la intervención

La presente propuesta tiene como línea de investigación el aprendizaje potenciado por tecnología y está orientada a estudiantes del nivel superior; a nivel operativo es para aplicar en el aula, en el curso de Lenguaje Musical 1; según el modo de realización es una propuesta de adición, de reforzamiento, tanto a nivel grupal como individual. La duración de la intervención es un semestre académico.

1.2 Justificación y antecedentes de la propuesta

La evaluación artística de ingreso para Música en nuestra institución educativa exige al postulante demostrar potencial en tres áreas: área instrumental, área teórico-práctica, conocimientos básicos previos del lenguaje musical a través de la lectura rítmica, lectura hablada, lectura entonada y el entrenamiento auditivo y el área actitudinal.

Los cursos de Lenguaje Musical se estudian a lo largo de los dos primeros años de la carrera, por lo que constituyen un eje transversal en la formación profesional del estudiante, teniendo en cuenta que son prerrequisito de otros cursos de la especialidad de música, toda mejora en estos cursos se reflejará en el desempeño de otros cursos de la carrera.

La naturaleza del curso de Lenguaje Musical 1 exige estimular una diversidad de procesos estrechamente articulados que se manifiestan a nivel motor y que exigen entrenamiento permanente, ya que el logro de objetivos se concreta a largo plazo. La supervisión presencial personalizada del maestro, con apoyo del piano, el cuerpo y la voz humana es un aspecto de enseñanza obligatoria que no se debe modificar, pero que hoy en día puede complementarse con ayuda de la tecnología mediante la selección de algunas herramientas adecuadas para dar continuidad a lo ejercitado fuera del aula. Los docentes de música tienen una diversidad de recursos tecnológicos a su disposición que pueden complementar el aprendizaje del lenguaje musical en aspectos, como la verificación y comprensión de conceptos teóricos a aplicar en la lectura musical, en el entrenamiento auditivo, compartir experiencias musicales, clases maestras, en la preparación de ejercicios y material de clase, y en evaluación de habilidades musicales.

Articulando el uso y aprovechamiento de varios recursos tecnológicos, tenemos la posibilidad de complementar el aprendizaje presencial con una enseñanza mixta o *blended*, que colabore ofreciendo más oportunidades de interacción con miras a mejorar el desarrollo de habilidades musicales requeridas para afrontar las exigencias de la carrera. Por un lado, *Socrative* es una herramienta que sirve para la verificación de datos, de conocimientos teóricos previos y de información sobre la evolución musical del estudiante; en segundo término, un recurso que ejercite el entrenamiento auditivo y visual es la herramienta *EdPuzzle*, la cual ofrece videos interactivos, material que el docente puede preparar o seleccionar de la web, en la cual puede insertar preguntas y notas de voz; finalmente, la herramienta *WhatsApp* puede ser utilizada para la creación colaborativa de videos con ejercicios de lectura hablada, entonada y rítmica, y para mantener una comunicación fluida con los estudiantes.

Hoy en día, el estudiante universitario tiene acceso a una diversidad de dispositivos, celulares inteligentes, tabletas, computadoras personales (*laptops* o *desktops*), lo que hace más accesible y aprovechable el uso de herramientas tecnológicas que se encuentran en la nube y que tienen como único requerimiento contar con internet. Estas no exigen instalación de pesados y costosos programas que generan un significativo ahorro para la entidad educativa en infraestructura y compra de programas y equipos. Otra gran ventaja es, según Cabero y Llorente (2009), la alta satisfacción que muestran los estudiantes en relación a la flexibilidad de acceso indistintamente del tiempo y lugar. Asimismo, los

profesores del curso de Lenguaje Musical 1 se beneficiarían a través de la capacitación e innovación de sus cursos mediante el acceso a nuevos canales de comunicación con sus estudiantes con miras a mejorar su rendimiento. Finalmente, la evaluación automática que hoy en día ofrecen los recursos tecnológicos se convierten en un valioso alcance para la labor docente.

A continuación, describiremos algunos antecedentes relacionados a la presente propuesta:

Un antecedente muy cercano, que tiene una problemática similar, por tratarse de una experiencia en otra universidad de Lima, la primera institución que ofreció la carrera de música, es la que expone Ravelo (2012), quien transformó el curso de Lectura y Entrenamiento Auditivo al agregarle a las cuatro horas presenciales seis horas de entrenamiento en línea, y al crear un aula virtual con un curso de nivelación sostenido por la plataforma Moodle, en la que hace uso de programas libres y algunos con licencia, con el objetivo de revolucionar el dictado del entrenamiento musical para reforzar los conocimientos del lenguaje musical en el alumnado.

Un segundo antecedente es el señalado por Savage (2007), quien precisa que los profesores de música descartan el uso de *hardware* de música por requerir la implementación de redes y equipos especializados costosos, pago de licencias y otros recursos. Los docentes prefieren optar por *software* como *Sybelius*, *Audacity*, entre otros. Menciona también que una de las desventajas señaladas por los profesores de música es la pérdida de habilidades musicales convencionales en los estudiantes. Si bien la tecnología debe tener presencia en el campo de la música, es necesario conservar estrategias tradicionales de enseñanza: “Learning to play a musical instrument is a long process towards mastery of that instrument and the controlling of its sound to match the prescriptions of a musical score or the constraints of a particular musical genre. The majority of teachers interviewed were anxious to maintain this dimension of music education” (Savage, 2007: 74).

Espigares y García (2017) evalúan la idea de gestión del aprendizaje musical mediante sistemas LMS, en la ciudad de Sevilla, España, e indican que este modelo permite recabar información valiosa que engloba lo cognitivo, lo conductual y lo emocional, que constituye un modelo de aprendizaje musical *blended learning*, ya que tiene elementos de la enseñanza presencial y a distancia. Los autores señalan que este modelo pedagógico,

mediante la plataforma educativa, permite que el alumnado se conecte a través de sus computadoras en la escuela y desde casa para compartir conocimientos y experiencias en colectividad, y que pone especial atención en la mediación instrumental de las tecnologías. Este modelo requiere el uso de conexión a internet de banda ancha y el empleo de *software* de libre distribución, así como el sistema operativo *Guadalinex* (implantado en los centros educativos andaluces).

Asimismo, Sanz Sobrino (2013) hace referencia a la presencia de las tecnologías en la educación musical a través de aplicaciones creadas para entrenar el oído, como los *softwares* de *Earmaster*, *Ear Training*, *Good Ear* or *Ear Power*, herramientas de ayuda para la práctica habitual con ejercicios de complejidad progresiva. Una de las desventajas que el autor señala es el poco presupuesto del que disponen las instituciones para implementar aulas de informática musical, debido a su complejidad y alto costo.

En resumen, una diferencia sustancial de las experiencias anteriormente mencionadas es que la presente propuesta reduce ostensiblemente los requerimientos en infraestructura y costos en licencias y mantenimiento, ya que los usos de los recursos tecnológicos sugeridos se encuentran en la nube y sólo requieren tener internet. Asimismo, la posibilidad de acceder libremente a un contenido de clase personalizado, indistintamente del lugar y el momento y a través de una diversidad de dispositivos, como laptops, teléfonos celulares y computadoras, es una ventaja muy valorada por los estudiantes. Por otro lado, la labor del docente se beneficia significativamente con la información y registros de evaluación automática que estos recursos tecnológicos ofrecen. Hoy en día, los recursos tecnológicos que solo requieren internet ofrecen mayores ventajas para el estudiante, el docente y la institución educativa.

1.2.1 Formulación del problema

El problema central en esta investigación es reconocer que la enseñanza presencial de los alumnos del primer ciclo del curso regular de Lenguaje musical 1 de la carrera de música de una universidad privada de Lima se ve limitada debido a los insuficientes conocimientos y habilidades musicales básicas desarrolladas por los alumnos.

1.2.2 Causas y efectos principales y significatividad

Entre las causas que generan el problema, encontramos que muchos de los postulantes inician sus estudios musicales tardíamente o han llevado talleres de música de forma muy intermitente. Asimismo, la formación musical “obligatoria” ofrecida en los colegios a lo largo del nivel de primaria y toda la secundaria no aporta conocimientos teóricos

significativos ni la estimulación coherente y articulada de habilidades auditivas y motoras requeridas para poder acceder y continuar estudios de música de nivel superior.

Por otro lado, en la búsqueda de evidencias durante el desarrollo del presente trabajo se revisaron algunos exámenes artísticos de ingreso y se verificó que habían sido admitidos algunos postulantes que habían desaprobado las pruebas de lectura y teoría musical por haber obtenido nota aprobatoria en la prueba de instrumento. Del mismo modo, se comprobó que la prueba de instrumento tiene más peso ponderado y define la admisión de los estudiantes, a pesar de que no tengan un nivel de lenguaje musical adecuado. La forma de evaluación y el perfil de los postulantes deben modificarse para lograr ajustar y articular los criterios de evaluación de las tres secciones de la prueba de talento.

Todo lo expuesto generó un problema en el aula de Lenguaje Musical 1 y puso de manifiesto una necesidad por parte de los postulantes en lo concerniente al dominio de conocimientos musicales exigidos, lo que representó un serio obstáculo para concretar los objetivos de la carrera musical, teniendo en cuenta que el referido curso es eje transversal y prerequisite de otras asignaturas de la carrera. Por ello, es necesario dar solución a esta problemática teniendo como aliada a la tecnología.

1.3 Fundamentación teórica

La enseñanza de Lenguaje Musical involucra la atención y estimulación de varias habilidades musicales en simultáneo. A continuación, se presenta el marco teórico de los procesos que ameritan atención.

1.3.1 El Lenguaje Musical, procesos cognitivos involucrados

“El aprendizaje artístico conlleva una carga importante de adiestramiento psicomotor y sensitivo, porque los artistas para poder manifestarse, necesitan del dominio adecuado de instrumentos y signos que funcionen como objetos comunicadores de esos lenguajes”. (Pérez, 2012, p.8).

Para Shifres y Holguín (2015), la destreza motora presente en las experiencias lectoras musicales es sumamente importante. El movimiento está presente en la lectura rítmica y también en la lectura hablada y entonada. Existen distintos estudios de Neurociencia, Psicología, Lingüística y Filosofía que consideran que hoy en día se habla de una cognición corporizada, que los significados obtenidos son producto de la interacción de la mente, el cuerpo y el entorno. Los autores concluyen que el ser humano construye su

conocimiento con todos sus recursos, biológicos, psicológicos, culturales, y uno de los puntos de referencia es la estructura sensoriomotriz.

Para Pereira (2014), el movimiento del cuerpo acompaña toda la evolución de los procesos cognitivos involucrados en la lectura musical. En un primer momento, se involucra con el pulso, el tempo y la métrica, que ayudan a los procesos cognitivos, actúan como un anclaje corporal y reducen la carga cognitiva.

Según Galera y Tejada (2012), la lectura musical como percepción es la respuesta de lo que se extrae a través de los sentidos; es una disciplina compleja que está relacionada con otros procesos tanto físicos, fisiológicos, psicológicos y sociales, y que son resultado de procesos individuales y únicos. Un conocimiento más articulado facilitará un entendimiento más profundo y claro de la naturaleza de las habilidades musicales. Es una tarea compleja que exige continuidad para el logro de objetivos a largo plazo; la tecnología puede ayudar a ofrecer al estudiante ejercitarse constantemente en las diferentes destrezas implicadas con el monitoreo del profesor.

La ejecución de repertorio es otra de las actividades que alimentan la lectura musical. Es importante que el estudiante se nutra de repertorio adecuado que vaya conformando un amplio vocabulario musical. Schiavio, Andres, Menin, Damiano y Matyja PJakub (2014) resaltan la importancia de la aplicación de la teoría en el repertorio, que toma gran importancia en la activación de procesos cognitivos para la lectura musical. El aprendiz debe experimentar una vinculación de los contenidos con su contexto social.

1.3.2 El aporte de la tecnología a través de la enseñanza blended del lenguaje musical

Según Sharma (2010) el significado de *blended learning* ha ido evolucionando en los últimos años, en el campo educativo hay tres definiciones relevantes una de ellas está referida a la combinación integrada de aprendizaje tradicional, cara a cara con la web usando herramientas electrónicas síncronas o asíncronas.

“This blended approach combines the best elements of online and face-to-face learning. It is likely to emerge as the predominant model of the future” (Watson, 2008: 3). Watson (2008) señala que la enseñanza *blended* o el aprendizaje combinado debe abordarse como un rediseño del modelo instruccional que encierra características, como mantener el contacto *face-to-face* / cara a cara junto a nuevas oportunidades de socialización y

aprendizaje tecnológicamente activo, lo que facilita una mayor interacción entre el estudiante y el docente, y entre el estudiante y el contenido, a acceder a mecanismos integrados de evaluación formativa y sumativa por parte de los instructores, y mejorar el aprendizaje.

Cabero y Llorente (2009) afirman, como resultado de su estudio en aspectos como la satisfacción, rendimiento académico y comunicación en los procesos de formación *blended learning*, que la combinación entre las sesiones presenciales y las desarrolladas *online* ofrece mayores oportunidades de conexiones para los estudiantes entre sus experiencias y aprendizaje y sus necesidades particulares, que mejoran el rendimiento académico. Tanto docentes como estudiantes se mostraron positivos frente a esta nueva modalidad de enseñanza-aprendizaje.

El Cambridge Advanced Learner's Dictionary (2008) define *blended learning* como un aprendizaje que combina clases tradicionales con tecnología informática que puede impartirse a través de internet y que configura una forma de enseñanza orientada a derribar las barreras en la educación.

Según García (2016), quién sobre el uso de las TIC, a través de la exploración de la herramienta Plickers, destaca la importancia de la misma como herramienta facilitadora del proceso evaluativo de las habilidades musicales en alumnos de primaria. En la actualidad, el docente de música tiene a su disposición, de forma gratuita, herramientas como *Edmodo*, *Plickers*, *Socrative*, *Google Forms*, *EDPuzzle*, entre otros, para evaluar a los estudiantes de forma ágil, sencilla y cómoda, y para crear materiales que permitan varios códigos, sonidos, videos, textos, que puedan adecuarse fácilmente a contenidos del campo musical. Entre los beneficios que ofrecen, podemos mencionar los siguientes: 1. libertad para el diseño de materiales didácticos y pruebas; 2. uso de varios códigos, textos, imágenes sonidos, videos; 3. corrección inmediata; 4. ahorro de tiempo en preparación de materiales; 5. posibilidad de ofrecer retroalimentación; 6. promueven la motivación; 7. Son interactivas, entre otros.

Ruthmann (2007), en su obra *Strategies for Supporting Music Learning Through Online Collaborative Technologies*, explora algunas herramientas y define la utilidad de las mismas en el campo musical. Se enfoca en los *blogs*, la *wiki* y *podcasts* como recursos que

facilitan el intercambio de técnicas para aplicar en los instrumentos, ejercicios y experiencias musicales.

Casanova y Serrano (2016) señalan que la selección de la herramienta adecuada depende de la creatividad e imaginación, y de la formación digital de cada docente. El presente estudio revisó una serie de aplicaciones y programas aplicados a la música, y concluyó que los programas de video, como *Atube Catcher*, *Movie Maker* y *Audacity*, mostraron mayor aceptación.

En conclusión, la naturaleza del curso de Lenguaje Musical 1 exige estimular una diversidad de procesos estrechamente articulados que requieren aplicarse conjuntamente de forma continua. La supervisión presencial personalizada con el apoyo del piano y la voz humana es un aspecto que no se debe modificar, pero hoy en día puede complementarse con ayuda de la tecnología. La selección adecuada de los recursos tecnológicos permite atender los distintos procesos involucrados en el lenguaje musical, videos para actividades audio perceptivas, recursos para la recolección de datos orientados a verificar la asimilación de contenidos teóricos que se manifiestan en el solfeo y en la transcripción rítmica y melódica, entre otros. Los alumnos y los docentes de música tienen en la actualidad libre acceso a recursos tecnológicos que están en la nube, los mismos que facilitan presentar de forma innovadora contenido del lenguaje musical a cero costo a través de una diversidad de dispositivos que en la actualidad están al alcance de todos.

Asimismo, la calificación automática y monitoreo que estas herramientas ofrecen facilita la evaluación personalizada del estudiante indistintamente del lugar y el momento, y pone al alcance del docente información clara para orientar o replantear la preparación de ejercicios para los alumnos. Dar continuidad a lo ejercitado fuera del aula da origen a una enseñanza combinada, *blended* o semipresencial del curso de Lenguaje Musical 1, articulando elementos de la enseñanza presencial y virtual.

1.4 Caracterización del contexto

En el Perú, en la última década, aparecen por primera vez los programas de formación universitaria de música. Las Facultades de Arte y Escuelas de Música ofrecen el grado de bachiller y reconocen nuevas especialidades que no habían sido atendidas en nuestro país. Una de ellas es la oferta de formación en el área de Música Popular, que abordan géneros como el rock, el pop, entre otros, sumada a la tradicional área de Formación Clásica. Esta

realidad particular de la carrera de músico profesional en nuestro país muestra un panorama nuevo y diferente del de otros países.

1.4.1 De la población objetiva

En este contexto, los nuevos postulantes a las carreras de música, sobre todo de sectores menos favorecidos, si bien son talentosos, muestran habilidades y experiencias musicales diversas. Un gran porcentaje de estos estudiantes no manejan los conocimientos teóricos básicos y la lectura musical, que deberían acompañar la práctica y dominio de un instrumento, formación indispensable para iniciar estudios de música a nivel superior.

La realidad antes descrita se refleja también en nuestra institución y, con mayor frecuencia, en los alumnos provenientes de los sectores antes mencionados. Toda esta información se desprende de los resultados obtenidos de las encuestas y controles calificados aplicados a los alumnos de primer ciclo del semestre 2017-1, en los que, de una muestra de 50 alumnos, un 80% señaló que el curso de música impartido durante su etapa escolar no era obligatorio y no tuvo la rigurosidad a nivel teórico y de lectura musical, porque estaba orientado, prioritaria y únicamente a la preparación de números artísticos para las celebraciones escolares. De igual forma, los alumnos afirmaron como una de sus mayores debilidades la falta de conocimientos teóricos y entrenamiento en lectura musical, es decir, el manejo del lenguaje musical. En el siguiente gráfico, podemos apreciar las cuatro debilidades señaladas por los alumnos.

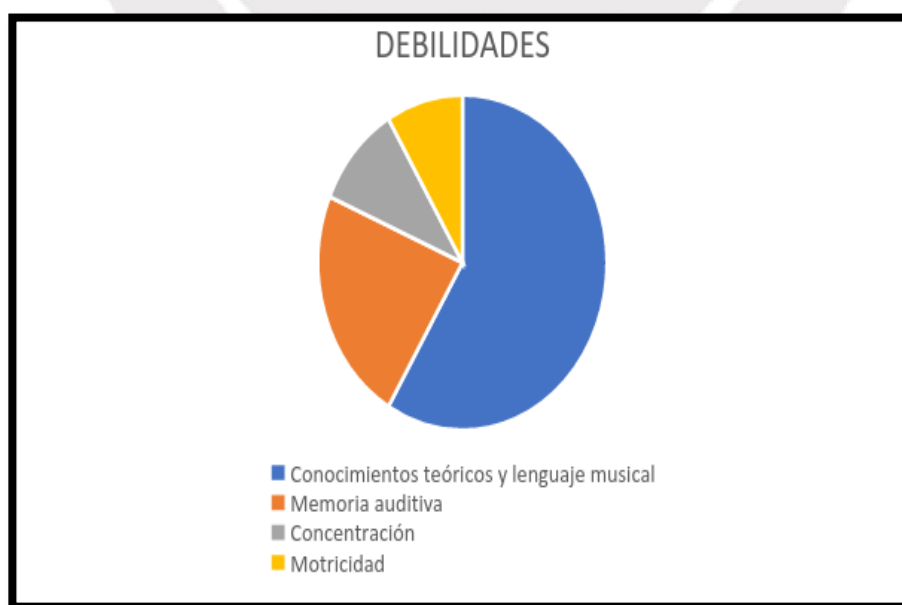


Figura 1: Cuadro de resultados de la encuesta Historia individual sobre las debilidades que reconocen los alumnos de primer ciclo. (Elaboración propia, 2017).

1.4.2 De los docentes

Son cinco docentes que dictan el curso de Lenguaje Musical en sus cuatro niveles, Lenguaje musical I, II, III y IV. Cuatro de los docentes son licenciados, uno de ellos en la especialidad de Guitarra; otro, en la especialidad de Fagot; un tercero, en la especialidad de Oboe; y una, en la especialidad de Canto. El quinto docente es bachiller en Educación. Todos los docentes dictan el curso de Lenguaje Musical en otras instituciones educativas, colegios, conservatorios o academias, y, si bien no todos dictan Lenguaje Musical 1, todos ellos conocen la realidad de los ingresantes, ya que participan como evaluadores en la prueba de admisión. No hay uso de recursos tecnológicos en el aula, ya que únicamente se usa el piano, el cuerpo y la voz. Algunos maestros sugieren a los alumnos algunos *links* de páginas de ejercicios de entrenamiento auditivo y programas para su entrenamiento.

En la siguiente tabla, podemos apreciar algunos de los problemas que se presentan en los estudiantes según los docentes:

Problema presentado en el curso de Lenguaje musical	Profesores del curso de Lenguaje musical				
	D1	D2	D3	D4	D5
	Lea 1 y 3	Lea 1	Lea 2	Lea 3	Lea 1 y 4
Insuficiente preparación previa, falta de conocimientos musicales básicos en un alto porcentaje de estudiantes.	X	X			X
Poca conciencia por parte de los estudiantes de lo que engloba ser músico a nivel profesional.	X	X	X	X	X
Desnivel de conocimientos y destrezas entre los alumnos de un mismo ciclo.	X	X	X		X
Falta de hábitos de estudio para afrontar el desarrollo de habilidades y destrezas musicales.	X	X			X

Figura 2: Información extraída de la entrevista realizada a los docentes de lenguaje musical. La insuficiente y/o falta de conocimiento musicales se hace evidente en el dictado del nivel 1 del curso de Lenguaje Musical. (Elaboración propia, 2017).

1.4.3 De la institución educativa

La Escuela de Música aludida en el presente trabajo de investigación fue creada en el año 2009. Recientemente, a partir del año 2012, forma parte de la Facultad de Artes Escénicas y ofrece el grado de bachiller y licenciatura en la especialidad de Música. Su objetivo es formar músicos profesionales que tengan dominio de un instrumento, conocimientos de teoría y lenguaje musical, historia y nuevas tecnologías de la música. Permite la elección libre de estilos y formas musicales que cada estudiante decida desarrollar profesionalmente, tanto en el ámbito clásico como en el popular.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Complementar las clases presenciales con nuevas estrategias pedagógicas que permitan al alumno dar continuidad a su aprendizaje fuera del aula con miras a mejorar su rendimiento mediante el uso de recursos tecnológicos de fácil acceso, que se encuentran en la nube y que se adecúen al desarrollo de los contenidos del curso de Lenguaje Musical I.

1.5.2 Objetivos específicos

- a. Completar los vacíos de conocimientos previos de los alumnos de primer ciclo con ejercicios complementarios personalizados a través de recursos tecnológicos afines a la especialidad, a fin de mejorar el nivel como grupo.
- b. Sensibilizar y capacitar a los docentes en el uso de las TIC.
- c. Implementar nuevas estrategias pedagógicas que permitan acercarnos a las nuevas formas de aprendizaje de nuestros alumnos y maximizar la efectividad del aporte de la tecnología en el campo artístico.

1.6 Metas de la propuesta

1.6.1 Metas de atención

-Atender las necesidades instruccionales de los alumnos de Lenguaje Musical 1 considerando la realidad y las características de nuestros estudiantes.

-Aprovechar herramientas tecnológicas novedosas más cercanas a su estilo de vida y que se encuentran al alcance de los docentes de música para colaborar en la mejora de su rendimiento académico fuera del aula.

1.6.2 Metas de ocupación

-Involucrar a los profesores que dictan los distintos ciclos del curso de Lenguaje Musical en apostar por la tecnología a fin de replantear estrategias pedagógicas novedosas para colaborar en un mejor aprovechamiento de los contenidos del mismo según las necesidades de nuestros estudiantes.

-Proponer al área de Capacitación Docente de la universidad la preparación de talleres sobre recursos tecnológicos para que puedan ser mejor aprovechados por los docentes de los cursos de Lenguaje Musical.

1.6.3 Metas de capacitación

-Capacitar a los cinco docentes de los cursos de Lenguaje Musical I, II, III y IV en el manejo de recursos tecnológicos adecuados para el desarrollo de contenidos de los cursos

-Capacitar a la persona responsable del laboratorio, encargada de brindar orientación a los estudiantes sobre el manejo de diversas herramientas, para que pueda absolver alguna consulta de los usuarios.

1.6.4 Metas de implementación

-Reuniones de coordinación (2) con la directora de la Escuela de Música.

-Talleres de capacitación para los docentes del área de Lenguaje Musical (3), un taller de mínimo dos sesiones por recurso tecnológico seleccionado.

-Reuniones de coordinación (3) con los docentes de los cursos de Lenguaje Musical para la mejor adecuación de las herramientas a los contenidos de los cursos y preparación de material para darle un uso coherente y progresivo.

-El pago de las cuentas de suscripción por parte de la institución educativa a fin de que los docentes tengan un acceso y uso amplio de las herramientas seleccionadas.

1.7 Estrategias y actividades para el diseño de la propuesta

1.7.1 Etapas

Cada una de estas actividades se desarrollarán a través de distintas etapas: planificación, ejecución y evaluación.

La investigadora a cargo de la presente propuesta iniciará la exploración de las herramientas tecnológicas que ha considerado más adecuadas para su aplicación en el curso de Lenguaje Musical 1, y elaborará el material instructivo y las sesiones de aprendizaje correspondientes para su aplicación. La experiencia piloto está planificada

entre los meses de septiembre y octubre, tendrá una duración de cuatro semanas y será aplicada a los alumnos de primer ciclo del curso de Lenguaje Musical 1, 2017-2. Se elaborará un informe con toda la evidencia y conclusiones recogidas de la aplicación de la experiencia piloto a fin de iniciar la difusión y aplicación de la misma.

En segundo lugar, se solicitará las reuniones de coordinación con la directora de la Escuela de Música para el apoyo correspondiente en lo que se refiere a planificación, concientización, motivación y capacitación del equipo de docentes que dictan los cursos de Lenguaje Musical I, II, III y IV. Se iniciarán las coordinaciones con el Instituto de docencia universitaria, IDU, para la preparación y organización de los talleres requeridos. Paralelamente, la responsable de la propuesta realizará actividades relacionadas a la elaboración de sesiones de aprendizaje tanto presenciales como virtuales, preparación de materiales y planificación, y organización de la enseñanza semipresencial o *blended*.

Por otro lado, se preparará el informe que se mostrará en la reunión con los directivos y docentes que se llevará a cabo en el mes de diciembre sobre el contenido de la propuesta, los aportes de la misma y actividades implicadas para su aplicación como programación de capacitaciones, las mismas que se llevarán a cabo entre los meses de febrero y marzo del próximo año.

Una vez culminados los talleres de capacitación, se realizarán reuniones con el equipo de docentes del curso para el intercambio de ideas y propuestas de material didáctico. Asimismo, los profesores de Lenguaje Musical 1 asignados para el dictado 2018-1 se reunirán para definir la planificación articulada de las actividades presenciales y virtuales, unidades de aprendizaje, calendarización y demás.

La presente propuesta se aplicará al curso de Lenguaje Musical 1 del semestre 2018-1.

1.7.2 Áreas en las que se innovará

-A nivel de los docentes, se ofrecerá capacitaciones en el uso de recursos tecnológicos mencionados en la presente propuesta. De igual forma, se compartirá nuevas estrategias pedagógicas con el equipo de docentes de los cursos de Lenguaje Musical.

-A nivel de los materiales y recursos pedagógicos, se creará nuevos materiales de clase a través de las herramientas seleccionadas, videos interactivos, test, encuestas, entre otros.

-A nivel de los estudiantes, se motivará a instalar hábitos de estudio novedosos y efectivos que complementen su aprendizaje en las clases presenciales.

En conclusión, se innovará en la **enseñanza** del curso de Lenguaje Musical 1, mediante el **uso de recursos tecnológicos** en horas **virtuales complementarias** a las horas de las sesiones presenciales, lo que dará paso a una **enseñanza *blended*** o semipresencial del curso referido.

1.7.3 Trayectorias por objetivo específico

Las trayectorias han sido trazadas tomando en consideración los objetivos planteados:

a. Completar los vacíos de conocimientos previos de los estudiantes de primer ciclo con ejercicios complementarios personalizados a través de recursos tecnológicos afines a la especialidad para mejorar el nivel como grupo.

Para ello, se propone lo siguiente:

-Realizar una evaluación de los conocimientos y actividades musicales previos a través de encuestas y evaluaciones para obtener un diagnóstico claro del nivel de los estudiantes.

-Preparar el material complementario adecuado a las necesidades del grupo mediante el uso de recursos tecnológicos adecuados.

b. Sensibilizar y capacitar a los docentes en el uso de las tecnologías.

Para ello, se propone lo siguiente:

-Establecer los estímulos no monetarios a los docentes para promover la capacitación en el empleo de recursos tecnológicos útiles para su labor docente.

c. Implementar nuevas estrategias pedagógicas que permitan acercarnos a las nuevas formas de aprendizaje de nuestros estudiantes y maximizar la efectividad de los aportes de la tecnología al campo artístico. Para ello, se propone lo siguiente:

-Coordinar reuniones con los docentes de Lenguaje Musical para crear conciencia de la problemática y considerar el empleo de las TIC como herramientas de apoyo complementario en el dictado de los cursos.

-Impulsar el desarrollo de una comunidad de aprendizaje que comparta sus conocimientos y experiencias relativas a la enseñanza de Lenguaje Musical.

1.7.4 Recursos Humanos

Como agente impulsor, tenemos al responsable de la propuesta con el apoyo de la dirección. Por otro lado, se insertará paulatinamente al grupo de docentes que dictan los cursos de Lenguaje Musical I, II, III y IV a través de reuniones de concientización y capacitación con la finalidad de que tomen conciencia progresivamente de la importancia y utilidad del uso de las TIC en sus respectivos cursos. La presente propuesta está dirigida específicamente al curso de Lenguaje Musical 1; por lo que, los profesores responsables de

este nivel son quienes trabajarán de forma más estrecha y directa en la aplicación de la propuesta de innovación educativa diseñada. En este caso, se realizará el pedido a la coordinación académica para la asignación del dictado del curso de Lenguaje Musical 1 al docente responsable de la propuesta para su aplicación.

1.7.5 Rol del docente responsable

El docente responsable tiene a su cargo varios roles: rol de investigador, organizador, planificador, facilitador y motivador. La motivación es un estado interno o condición que despierta a la acción, dirige y está presente en el comportamiento, y se refleja en ciertas actividades. Es muy importante la estimulación que el docente ejerza a lo largo de todas las etapas de la propuesta.

1.7.6 Monitoreo y evaluación

La responsable de la propuesta tendrá la responsabilidad de verificar el cumplimiento de las actividades diseñadas y tareas previstas a lo largo del semestre 2018-1, mediante fichas de observación, reportes y registros, muchos de los cuales serán facilitados por las mismas herramientas aplicadas, resultados de los controles calificados y exámenes que evidencian la mejora en el desenvolvimiento académico de los alumnos. Al final del semestre académico, se compartirá toda la información recogida en reunión con el equipo de profesores de Lenguaje Musical para establecer la efectividad de la experiencia.

1.7.7 Sostenibilidad

El curso de Lenguaje Musical es un curso eje transversal en la carrera de Música. Todo aporte de mejora en el nivel y asimilación de los contenidos repercutirá positivamente en el desarrollo de otros cursos; por tal motivo, es de total interés de la plana docente de la Escuela llevar a cabo propuestas de solución. Las entrevistas realizadas al equipo de profesores de los cursos de Lenguaje Musical I, II, III y IV muestran coincidencias en la existencia de la problemática descrita y su predisposición en conocer y aprovechar los nuevos canales de comunicación y potencial académico que la tecnología propicia en nuestros estudiantes.

A continuación, una tabla con información recogida de la entrevista realizada a los docentes de Lenguaje Musical:

de Lenguaje Musical:

Información recogida de la entrevista realizada a los docentes que dictan el	Profesores del curso de Lenguaje musical
---	---

curso de Lenguaje Musical I, II, III y IV.	D1	D2	D3	D4	D5
	Lea 1 y 3	Lea 1	Lea 2	Lea 3	Lea 1 y 4
No utilizan recursos tecnológicos en la clase de Lenguaje Musical, se recomienda algunos links de entrenamiento auditivo.	X	X	X	X	X
Tienen interés en conocer los nuevos aportes de la tecnología en la labor docente.	X	X	X	X	X
El curso requiere la supervisión presencial personalizada, enseñanza tradicional.	X	X	X	X	X

Figura 3: Información extraída de la entrevista realizada a los docentes de lenguaje musical. No hay uso de recursos tecnológicos o programas de música en clase, es necesaria la enseñanza tradicional con ayuda del piano en el dictado del curso de Lenguaje Musical 1. (Elaboración propia, 2017).

Por otro lado, se impulsará la comunidad de aprendizaje de los docentes de Lenguaje Musical para el intercambio de experiencias y materiales instructivos.

“Replantear la enseñanza de la música requiere la incorporación de enfoques interdisciplinarios actuales para la fundamentación de la misión y las metodologías que se deben proponer en nuestros contextos. El desafío entonces consiste en establecer una educación musical que parta del conocimiento de quiénes somos, de cómo estamos y del reconocimiento de nuestras propias formas de hacer y aprender la música”. (Shifres, Holguín, 2015: 119).

1.7.8 Presupuesto

Contempla los gastos estimados para invertir en servicios, remuneraciones y bienes que requiere la aplicación de la propuesta.

Actividad según objetivos	Servicios	Remuneraciones	Bienes	Sub Total
Estimular y promover la toma de conciencia a los docentes de lenguaje musical en el uso y beneficio de las TIC en su curso.				

1	3 talleres presenciales de capacitación.	Refrigerio Una semana de talleres. (6 prof.)	S/150	IDU 15 horas	S/2,500	Útiles de escritorio. Copias.	S/70	S/2,720.00
2	Conducción de los talleres.	Instituto de docencia Universitaria ,IDU. Especialistas		15 H.	S/1,500			S/1,500.00
3	Elaboración de informes	IDU Especialistas		3 Talleres	S/600			S/ 600.00
Sub total								S/4,820.00
Completar los vacíos de conocimientos previos de los alumnos de primer ciclo de lenguaje musical con ejercicios complementarios, personalizados, a través de, recursos tecnológicos compatibles con la especialidad.								
4	2 reuniones con el equipo de docentes de lenguaje musical	Refrigerio 2 sesiones (5 profesores) Asumido por la Escuela	S/50	Pago de horas	S/2,000			S/2,050.00
5	Pago de suscripciones de las herramientas.					Suscripciones a Edpuzzle y Socrative 5 prof. .	S/1,600	S/1.600.00
Sub total:								S/3,650.00
Innovar y actualizar la propuesta pedagógica del curso para responder a cultura digital del alumno a través del aprovechamiento de las ventajas que ofrece el empleo de la tecnología a través de una enseñanza semipresencial o <i>blended</i> .								

6	Reunión de los profesores del curso Lenguaje musical 1.			Pago de horas invertidas. 2 profesores	S/240.	Copias de unidades de aprendizaje, materiales.	S/30	S/270.00
sub total								S/270.00
Total								S/8,740.00

Figura 4: Tabla de presupuesto de actividades. (Elaboración propia, 2017).

1.7.9 Cronograma

En la siguiente tabla, se detallan las actividades que se realizarán a lo largo del desarrollo de la propuesta educativa

Actividades	Cronograma 2017 y 2018															
	Set		Oct		Nov		Dic		Ene		Feb		Mar	Abril	Mayo	Junio
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	4 sem			
1. Estimular y promover la toma de conciencia a los docentes de lenguaje musical en el uso y beneficio de las TIC en su curso.																
Reunión con directora					X		X									
Coordinación con especialistas IDU (Instituto de docencia universitaria)																
Reunión de concientización con el equipo de docentes											X	X				
Talleres de capacitación para los docentes.											X	X				
2. Completar los vacíos de conocimientos previos de los alumnos de primer ciclo de Lenguaje Musical con ejercicios complementarios, personalizados, a través de recursos tecnológicos compatibles con la especialidad.																

Exploración de herramientas del responsable de la propuesta	X	X	X	X															
Preparación de material instructivo del responsable de la propuesta	X	X	X	X															
Reunión de los docentes de Lenguaje Musical 1												X	X						
Reuniones con el equipo de docentes de Lenguaje Musical												X	X						
3. Innovar y actualizar la propuesta pedagógica del curso para responder a cultura digital del alumno a través del aprovechamiento de las ventajas que ofrece el empleo de la tecnología, a través de una enseñanza mixta/blended.																			
Experiencia piloto		X	X																
Reuniones de trabajo, profesores que dictarán Lenguaje Musical 1.												X							
Ejecución de la propuesta													X	X	X	X			
Seguimiento y monitoreo													X	X	X	X			
Evaluación de la propuesta													X	X	X	X			
Reunión con los docentes para compartir los resultados.																			X

Figura 5: Tabla con el cronograma de actividades del diseño de la propuesta. (Elaboración propia, 2017).

Capítulo II: Informe de la ejecución de la experiencia piloto

2.1 Mecanismos de evaluación del piloto

La evaluación estuvo presente a lo largo de todas las etapas del piloto a través de la aplicación de los distintos instrumentos, como evaluaciones escritas, pre-test y post-test. la observación permanente e intercambio de opiniones con los participantes, la verificación de la información ofrecida por los reportes de desempeño que arroja el recurso *Edpuzzle* y una encuesta de satisfacción.

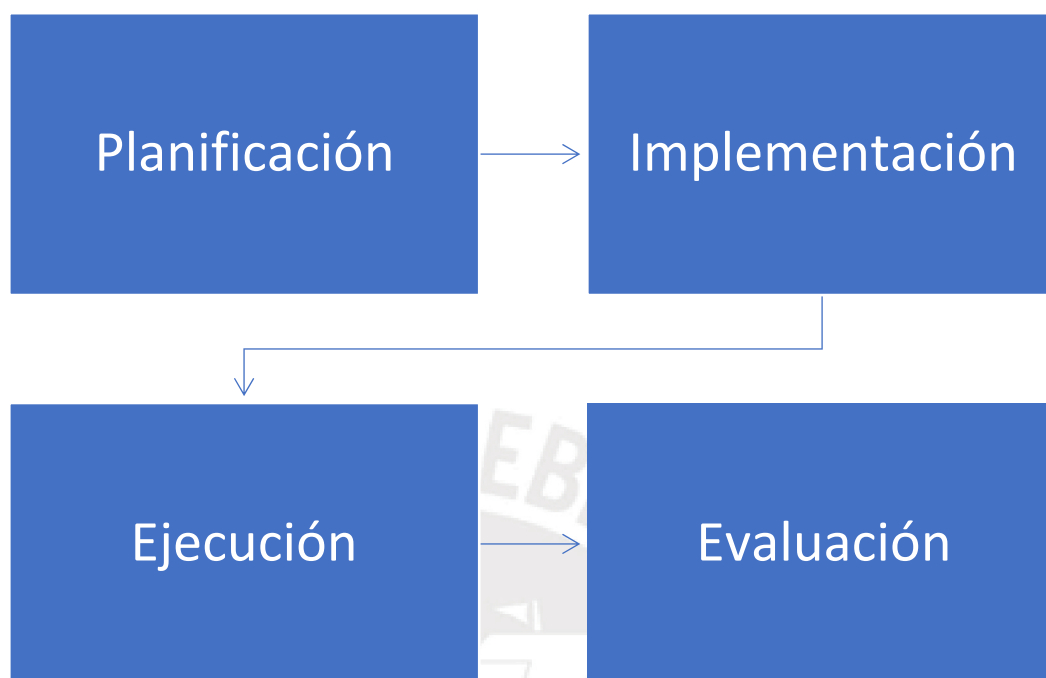
2.1.1 De los actores

La experiencia piloto desarrollada tiene dos agentes: por un lado, los estudiantes participantes, 17 alumnos del curso de Lenguaje Musical 1, del ciclo 2017-2 de la Escuela de Música de la Facultad de Artes Escénicas de una universidad privada de Lima, y, por otro lado, la docente responsable de la propuesta, quien tiene a su cargo el dictado del curso de Lenguaje Musical 1 en el presente semestre académico 2017-2.

2.1.2. Objetivo de la experiencia piloto

- Validar las clases presenciales de Lenguaje Musical 1 complementadas con el uso de recursos tecnológicos que permitan al estudiante dar continuidad al proceso de enseñanza-aprendizaje fuera del aula con miras a mejorar su rendimiento.
- Verificar si el recurso tecnológico seleccionado se adecúa al ejercicio de los contenidos de la disciplina artística, específicamente al curso de Lenguaje Musical 1, de una forma amigable, innovadora y efectiva.

2.1.3 *Etapas de la experiencia piloto* La experiencia piloto se llevó a cabo de la siguiente forma:



a. Planificación:

La planificación estuvo a cargo de la docente responsable de la propuesta educativa, se llevó a cabo a fines del mes de septiembre y la primera quincena del mes de octubre, tuvo una duración de cuatro semanas y se aplicó a un grupo de 17 alumnos del primer ciclo del curso de Lenguaje Musical 1, 2017-2. En esta etapa, se realizaron las siguientes actividades previstas:

- La comunicación a las autoridades de la Escuela de Música, la directora y el coordinador académico, sobre la actividad con la finalidad de obtener el respaldo y apoyo para la realización del piloto.
- El diseño didáctico y la preparación de las sesiones de clase con los dictados rítmicos y de intervalos, y el entrenamiento auditivo que se desarrollará de forma virtual.
- La selección de uno de los recursos tecnológicos para la aplicación de la experiencia, el recurso *Edpuzzle*, que ofrece audio e imagen, y permite la creación de videos interactivos, en los cuales se puede insertar preguntas y notas de audio.

-Las reuniones con el especialista para un mejor manejo del recurso y la exploración de la herramienta por parte del docente para adecuar contenidos de los cursos de Lenguaje Musical.

-La preparación de una presentación en *Power Point* con indicaciones de acceso y navegación para los estudiantes participantes.

-La aplicación de una prueba de verificación previa al trabajo con los participantes.

b. Implementación:

-Se realizó una serie de requerimientos técnicos como la creación de un canal de YouTube para descargar los videos a utilizar y la creación de la cuenta en *Edpuzzle*. La creación de la cuenta para profesores es gratuita.

-Se preparó dos videos para desarrollar en la experiencia piloto. En el siguiente enlace, se puede visualizar el video 1:

<https://edpuzzle.com/assignments/59c9919c84218a4042125980/watch>

y, el video 2 sobre dictado de intervalos en:

<https://edpuzzle.com/assignments/59ed70ab930b68410cd47a30/watch>

-Se elaboró la presentación en *Power Point* con indicaciones para los estudiantes, la preparación de los formatos, evaluaciones y encuestas.

c) Ejecución:

-Se informó a los estudiantes sobre los alcances y objetivos de la propuesta de innovación educativa materia de investigación, la necesidad de aplicar una experiencia piloto y las actividades que se desarrollarán en esta fase.

-Se invitó y motivó a los estudiantes a participar activa y voluntariamente, se les ofreció dos puntos extra en la nota de Evaluación Permanente, que figura en el sílabo del curso y que recoge la participación activa en clase.

-Se repartió y recogió los formatos de autorización y/o consentimiento debidamente firmados por los estudiantes participantes y/o sus apoderados en caso de que fueran menores de edad.

-Se desarrolló la primera sesión de clase planificada en la clase presencial e inmediatamente se aplicó el primer instrumento, el pre *test*, que recoge el aprendizaje inmediato real previo al refuerzo virtual para verificar el aporte del uso del material a través de *Edpuzzle*.

-Se presentó en clase el *Power Point* con las indicaciones para los estudiantes, entre las que figura información sobre el recurso tecnológico, las ventajas del mismo, los pasos para la creación de cuenta de estudiante, el ingreso del código de clase para acceder al video y las indicaciones de cómo resolver las preguntas insertadas en el mismo.

-Se realizaron las capturas de pantalla de los reportes de ingreso de los participantes al recurso tecnológico *Edpuzzle*.

-Se resolvieron durante el desarrollo de las clases presenciales las dudas u observaciones de los participantes y se tomó nota de las observaciones realizadas. Se mantuvo una retroalimentación permanente con los participantes de la experiencia piloto.

Una vez que los participantes desarrollaron el primer video, se aplicó el post-test, una evaluación con el mismo contenido del pre-test para verificar la asimilación de los contenidos con ayuda del recurso tecnológico seleccionado.

-Se realizó lo mismo con el segundo video, el desarrollo de la clase presencial, la entrega del nuevo código de clase, desarrollo del video por parte de los participantes. En este caso, no se aplicó evaluaciones escritas, porque es una actividad que se verifica oralmente en clase a través de la aplicación de los intervalos en la lectura entonada.

d. Evaluación:

La evaluación se realizó en las etapas anteriormente descritas a través de la aplicación de los distintos instrumentos seleccionados con la finalidad de validar qué contenidos del curso de Lenguaje Musical 1 se pueden adecuar a través del recurso *Edpuzzle*. De igual forma, reconocer la viabilidad de una enseñanza mixta o *blended* del curso de Lenguaje Musical 1 a través del aprovechamiento de clases presenciales y virtuales.

Los indicadores planteados en el monitoreo son en función de dos ejes, del recurso tecnológico, si es accesible, amigable, funcional y ergonómico para la disciplina artística; y del contenido pedagógico del video, si es viable a través del recurso, comprensible, motivador, innovador y aporta mejoras para el rendimiento. Se pretende recoger las impresiones de los participantes considerando ambos aspectos.

2.2 Instrumentos utilizados para recoger datos importantes en la ejecución de la experiencia piloto planificada:

Se consideraron cuatro instrumentos para la recogida de evidencia con la finalidad de verificar el aporte del recurso tecnológico para el aprendizaje y comportamiento de los estudiantes. Los conceptos teóricos se dieron en la clase presencial, pero la parte práctica

solo se realizó a través de la herramienta; en este caso concreto, se realizó a través del recurso *Edpuzzle*.



a. Pre-test:

El pre-test consiste en una prueba de desarrollo de dictados rítmicos sobre dos patrones nuevos a incorporar, el saltillo y el saltillo invertido. Son patrones que los estudiantes deben reconocer auditivamente y transcribir. La evaluación se aplicó inmediatamente después de presentar los patrones y el marco teórico correspondiente, sobre su estructura, su duración, su sonido, la sílaba rítmica que los identifica y su caligrafía.

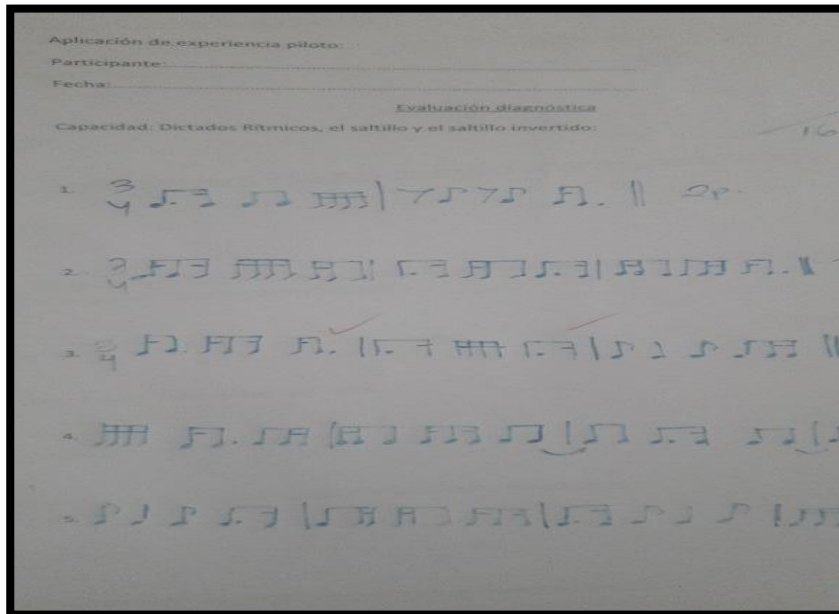


Figura 6: Formato de Pre test. Dictados rítmicos adicionando el saltillo y el saltillo invertido, (Elaboración propia,2017).

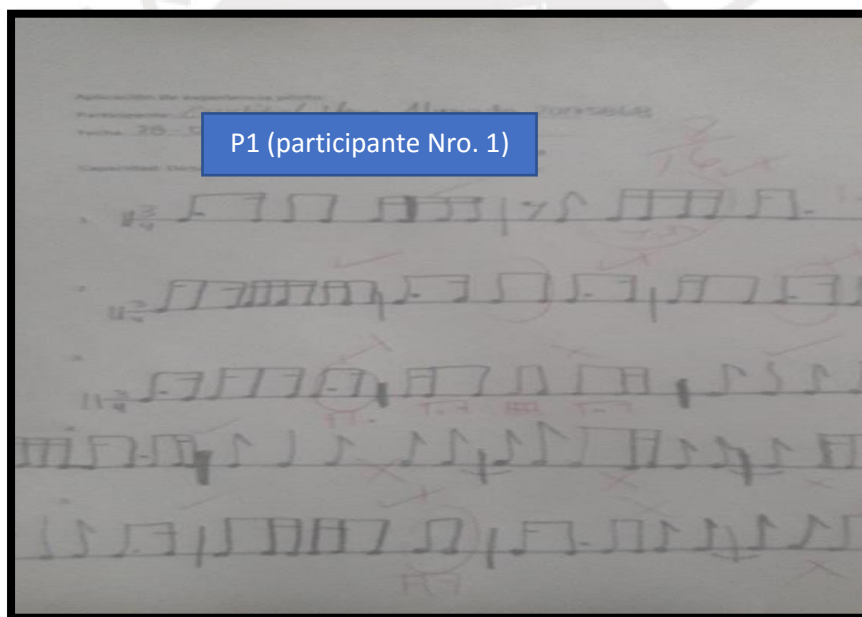


Figura 7: Pre test desarrollado por participante (P1PRE, ha respondido 8 respuestas correctas de 16, los patrones que no reconoce o confunde es el saltillo).

b. Reportes del desempeño de los participantes que proporciona el recurso *Edpuzzle*:
El recurso tecnológico *Edpuzzle* ofrece tres tipos de reportes con información valiosa sobre el acceso y el resultado de la interacción de los estudiantes con los videos interactivos. A continuación, podemos apreciar uno de los primeros reportes de visualización y consolidado de respuestas que muestra el nombre de los participantes que han ingresado a

la clase creada por el docente, el puntaje total obtenido de cada participante y la fecha de acceso.

Carhuarica, Coraima	✓	60 / 100	20 hours ago	20 hours ago	🔄
BALDEOS GIL, MOISES	✓	70 / 100	6 days ago	6 days ago	🔄
Teacher (that's me!)	✓	80 / 100	9 days ago	9 days ago	🗑️
PARRA CÁRDENAS, MAKI ANDREÉ	✓	80 / 100	7 days ago	7 days ago	🔄
VICENTE CAMBILLO, GABRIEL ALEJANDRO	✓	80 / 100	6 days ago	6 days ago	🔄
HELMLINGER, THOMAS	✓	80 / 100	6 days ago	6 days ago	🔄
Sousa, Andres	✓	80 / 100	19 hours ago	19 hours ago	🔄
Anirama	✓	80 / 100	2 days ago	2 days ago	🔄
Robles, Karen	✓	90 / 100	7 days ago	7 days ago	🔄
Figueroa Arbe, Andy	✓	90 / 100	6 days ago	-	🔄
Iwasaki, Juan Carlos	✓	90 / 100	6 days ago	6 days ago	🔄

Figura 8: Reporte de visualización y consolidado de respuestas . <https://edpuzzle.com/classes/59c99196e3e3c840a7e80291>,(2017).

Un segundo reporte, que muestra el desempeño de uno de los participantes, las respuestas a cada de una de las preguntas insertadas en el video de clase y el puntaje obtenido en función del total.

Progress 12/17

¿Con qué intervalo inicia la canción de la Pantera Rosa?

2da M ascendente.
 2da m ascendente
 2da m descendente

0 of 100

Quiz #4 at 5:00

Las dos canciones de los Beatles presentadas, ¿Qué intervalos nos ayuda a reconocer?

Hey Jude, 3ra m desc. y Yesterday, 2da M descendente.
 Hey Jude , 3ra M desc. y Yesterday, 2da M descendente.
 Hey Jude 2da M desc. y Yesterday 3ra m desc.

100 of 100

Quiz #5 at 6:52

La respuesta correcta es:

c. 3m-2m-3m-2M-3M
 b. 3M-2m-3M-2m-3m
 a. 3M-2m-3m-2M-3M

100 of 100

Figura 9:

Reporte detallado de respuestas, (P2R2), <https://edpuzzle.com/classes/59c99196e3e3c840a7e80291>,(2017).

Un tercer reporte que arroja *Edpuzzle* es el de retroalimentación. El docente puede agregar un comentario a cada una de las respuestas de los usuarios, asimismo, puede iniciar una conversación con el y dejar los mensajes que considere conveniente para una mejor orientación y desarrollo de la clase. Este mensaje llega a la cuenta de estudiante en *Edpuzzle*, creada por el participante. En la siguiente figura, podemos observar la ventana de “*Add comment*”, a través de la cual se envía retroalimentación oportuna al estudiante.

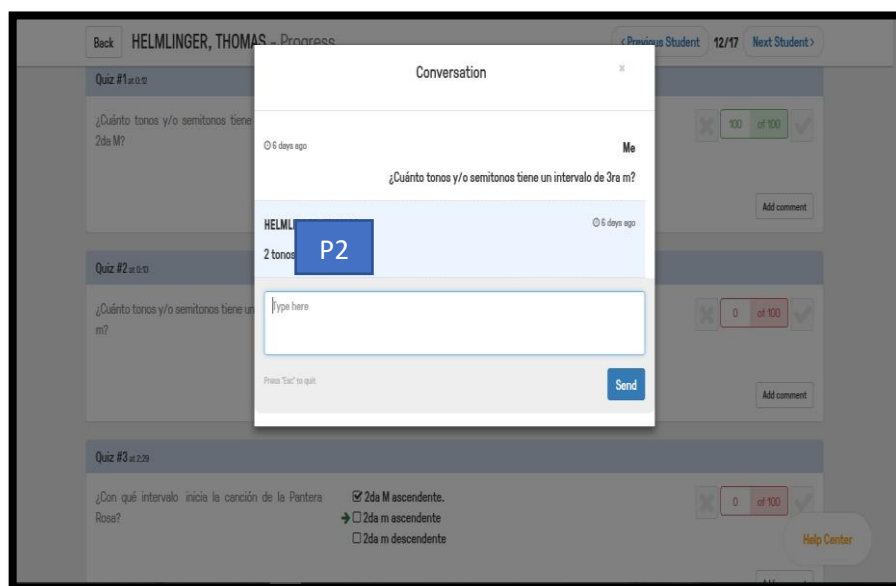


Figura 10: Envío de retroalimentación, (P2R3), <https://edpuzzle.com/classes/59c99196e3e3c840a7e80291>, (2017)

c. Post-test:

La presente evaluación es aquella aplicada en la clase presencial una vez que el participante ha visualizado y desarrollado el video con la finalidad de verificar el proceso de asimilación de los contenidos impartidos. Se espera una mejora parcial, ya que debemos tener en cuenta que el desarrollo auditivo pasa por un proceso de maduración a lo largo del tiempo y es un proceso único e individual de cada estudiante. Para William (2011), es solo a través de la evaluación que podemos verificar si una secuencia de actividades instructivas ha dado los resultados de aprendizaje previstos.

La post-evaluación que a continuación presentamos muestra una mejora si la comparamos con el resultado obtenido por el mismo participante en el pre-test.

Participante uno, (P1 PRE) = 8 puntos/16

Participante uno, (P1 POST) = 13.5 puntos/16

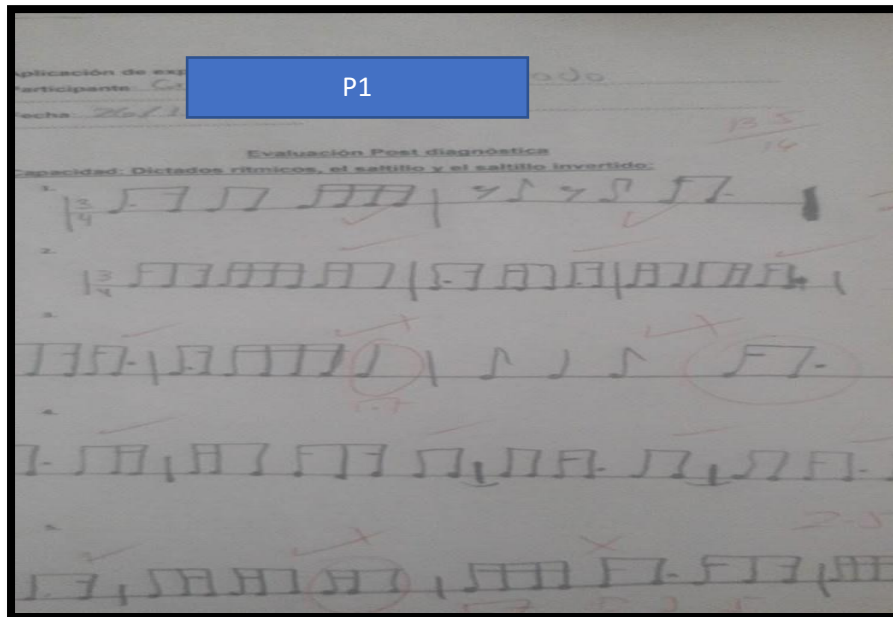


Figura 11: Desarrollo de Post test, con un puntaje obtenido de 13.5/16 (P1POST), (2017).

d. Encuesta de satisfacción

La encuesta de satisfacción pretende recoger las impresiones de los estudiantes en función de dos indicadores: el primero de ellos sobre la relación del estudiante con el recurso tecnológico *Edpuzzle*, en lo referente al acceso, navegación, si resultó atractivo y sencillo. Este segmento consta de cuatro preguntas objetivas y una de desarrollo, para lo cual se utilizó la herramienta *Google Form*.

La siguiente figura muestra algunas de las preguntas sobre el recurso tecnológico *Edpuzzle*.

Encuesta de satisfacción

Estimado Estudiante: Agradeceremos poder responder a esta breve encuesta para valorar la experiencia aplicada en el desarrollo del curso, su aporte es valioso. Gracias por participar

El acceso al vídeo fue sencillo

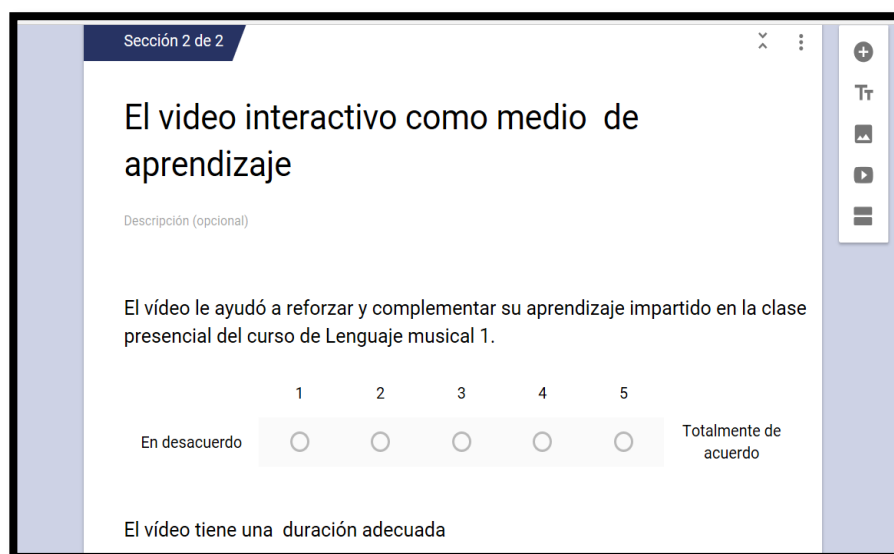
	1	2	3	4	5	
En desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

La navegación dentro de la actividad fue sencilla

	1	2	3	4	5	
En desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

Figura 12: https://docs.google.com/forms/d/1KDhvgzWOC_hptutduXF3IllmY0bbHodUPrBeND8uXI/edit.

El segundo indicador que se tomó en consideración para la elaboración de las preguntas de la encuesta es el relativo al video interactivo como medio de aprendizaje. Esta sección también consta de cinco preguntas objetivas. A continuación, se muestra algunas de las preguntas insertadas.



Sección 2 de 2

El video interactivo como medio de aprendizaje

Descripción (opcional)

El vídeo le ayudó a reforzar y complementar su aprendizaje impartido en la clase presencial del curso de Lenguaje musical 1.

1 2 3 4 5

En desacuerdo Totalmente de acuerdo

El vídeo tiene una duración adecuada

Figura 13: https://docs.google.com/forms/d/1KDhvgzWOC_hptutduXF3IllmY0bbHodUPrBeND8uXI/edit

Las preguntas propuestas en la segunda parte de la encuesta estuvieron orientadas a conocer la opinión de los participantes con respecto a la duración adecuada del video, si ayudó a ejercitar habilidades musicales, si complementó y reforzó el aprendizaje impartido en la clase presencial y si permitió mejorar el rendimiento académico.

2.3 Descripción del proceso de ejecución

La aplicación de la experiencia piloto demandó actividades previas, tanto de coordinación como de preparación de materiales y evaluaciones, con la finalidad de afrontar las distintas etapas programadas de forma ordenada, coherente, a través de la aplicación de los instrumentos anteriormente descritos para poder recoger las opiniones de los participantes sobre la utilidad y aportes del recurso *Edpuzzle* para la enseñanza de los cursos de Lenguaje Musical.



2.3.1 Preparación de materiales

Una vez culminada la etapa de planificación en la que se informó a las autoridades sobre la propuesta de innovación educativa materia de investigación y la necesidad de aplicar una experiencia piloto para validar el recurso tecnológico Edpuzzle en el curso de Lenguaje Musical 1, se prepararon todos los materiales requeridos para la aplicación de la experiencia piloto.

Se elaboró un *Power Point* con indicaciones de acceso para el estudiante, se diseñaron las evaluaciones, el pre y el post-test, se crearon dos videos interactivos instructivos según las sesiones de clases seleccionadas, se prepararon los formatos de compromisos para los participantes y la encuesta de satisfacción. Luego de ello, se procedió a realizar las primeras pruebas de verificación con dos exalumnas voluntarias para realizar los últimos ajustes.

2.3.2 Pruebas de verificación

Esta primera etapa permitió detectar cualquier error o falta de claridad en la información o preguntas que se iba a presentar a los participantes sobre la experiencia piloto para velar

por el adecuado desarrollo de la experiencia. A continuación, se presentan algunas evidencias recogidas a través de la herramienta *WhatsApp*:

a. Verificación de indicaciones de acceso a la herramienta *Edpuzzle*, realizada por la exalumna voluntaria 1.

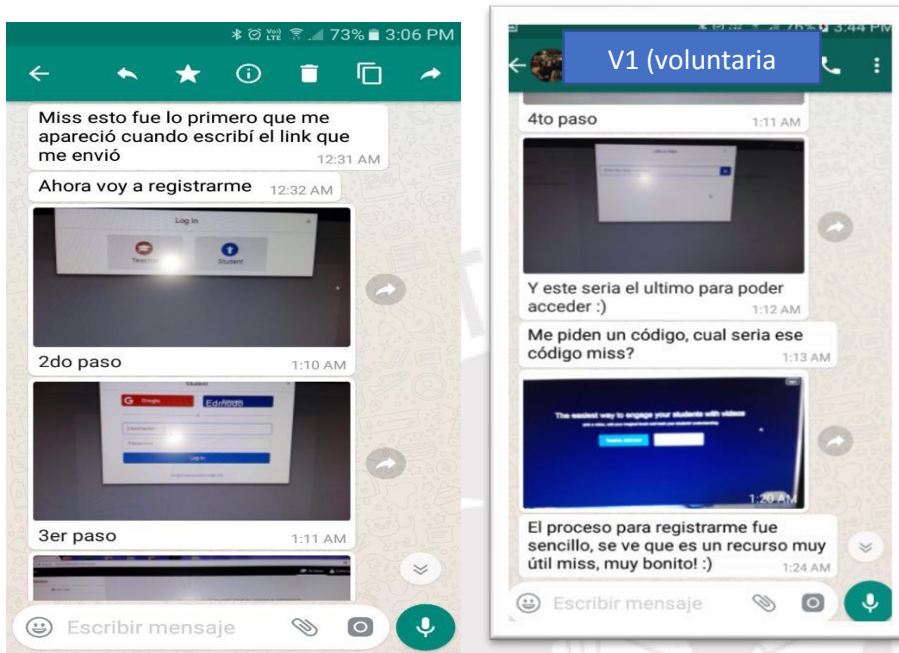


Figura 14: Pasos realizados para ingresar al código de clase en el recurso *Edpuzzle* realizado por una de las exalumnas voluntarias. (V1PV), (2017). <https://www.whatsapp.com>

b. Verificación del desarrollo del video:

Una vez creada la cuenta de estudiante en *Edpuzzle*, el usuario debe ingresar a la clase creada por la docente. Cada video preparado es una clase y tiene su propio código. El estudiante debe colocar el código de clase proporcionado por la docente.

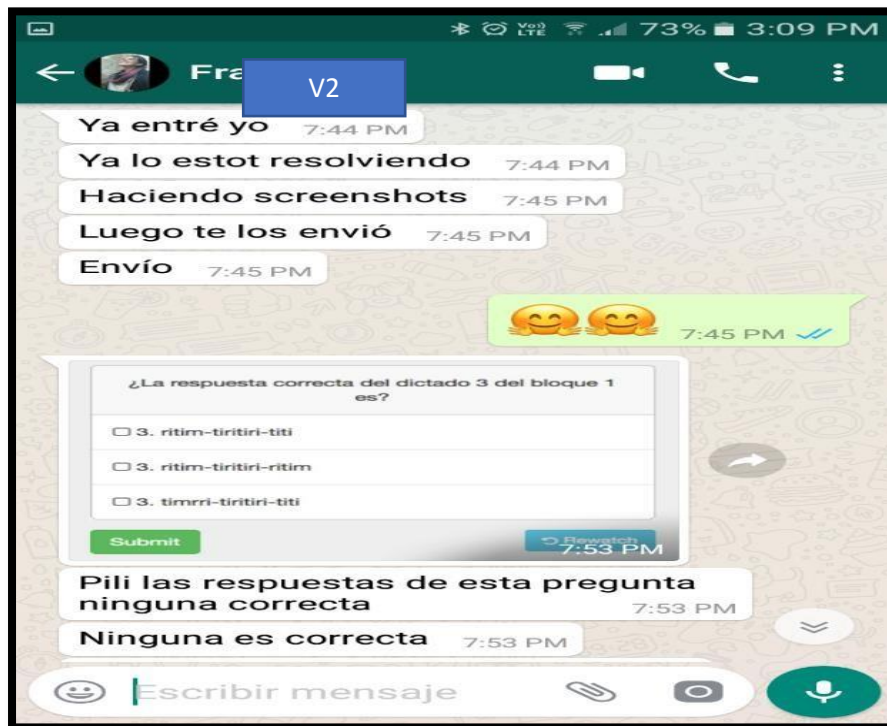


Figura 15: Captura de pantalla de los pasos realizados para desarrollar el video interactivo en Edpuzzle realizado por una de las exalumnas voluntarias. (V2PV), (2017). <https://www.whatsapp.com>

El estudiante ya puede acceder al video y proceder a responder las preguntas insertadas en el mismo. En la prueba de verificación se lograron corregir algunas respuestas repetidas o aquellas que no estaban consideradas como respuesta correcta.

Las preguntas aparecen en una nueva ventana al lado derecho de la pantalla, el video queda en pausa hasta que el estudiante coloque su respuesta. El usuario no puede adelantar preguntas ni continuar viendo el video sin responderlas previamente.

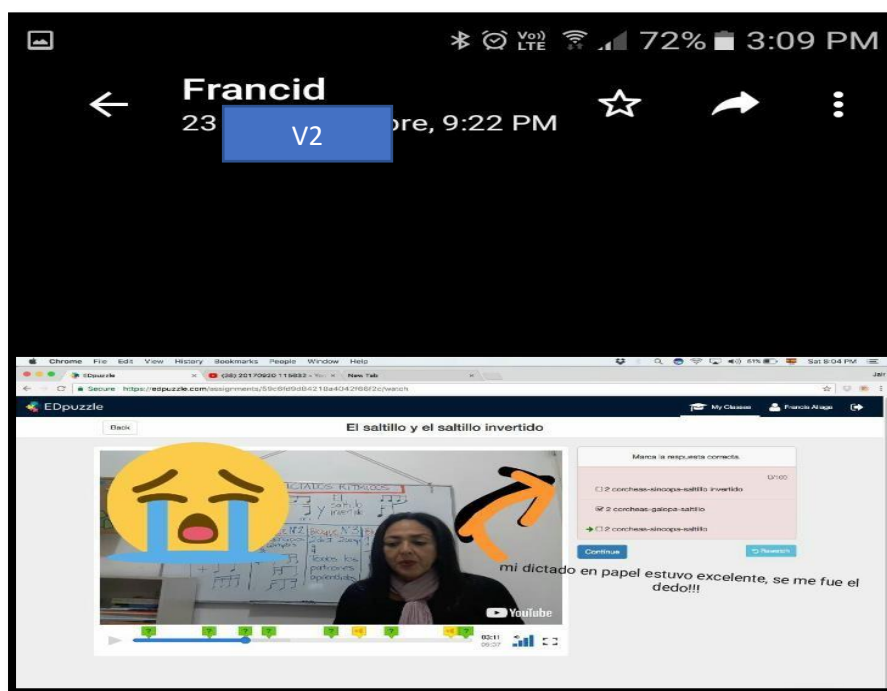


Figura 16: Captura de pantalla de los pasos realizados para desarrollar el video luego de ingresar al recurso, realizada por una de las exalumnas voluntarias. (V2PV), (2017).
<https://www.whatsapp.com>

Luego de realizadas las pruebas de verificación, se procedió a iniciar el piloto con un grupo de 17 alumnos del primer ciclo del curso de Lenguaje Musical 1, 2017-2, según lo planificado.

2.3.3 Informar y motivar a los alumnos participantes

Se procedió a informar a los estudiantes respecto de los alcances y objetivos de la propuesta de innovación educativa materia de investigación. Se explicaron las actividades que se realizarán en la experiencia piloto, orientadas a validar el recurso tecnológico *Edpuzzle* a través de la visualización y desarrollo de dos videos interactivos creados por la docente sobre contenidos del curso de Lenguaje Musical 1.

Otra de las estrategias planificadas fue motivar a los estudiantes a participar activamente ofreciéndoles dos puntos extra en la nota de Evaluación Permanente, calificación que figura en el sílabo del curso, y que evalúa la participación activa de los estudiantes en el desarrollo del mismo.

También, se explicó la necesidad de cumplir determinados protocolos exigidos por la universidad, relacionados a la firma de compromisos por parte de los participantes y autorizaciones de los padres para los alumnos menores de edad.

En la siguiente figura, se puede apreciar el formato de consentimiento informado para participantes en investigaciones de esta índole.

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación en una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Dra. Silvia Ordoñez de la Universidad PUCP. La meta de este estudio es El trabajo para un plan de tesis de Postgrado Educativo.

Si usted decide participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente 30 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recija será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la entrevista serán codificadas usando un número de identificación y que lo tanto, serán anónimas. Una vez transcritas las entrevistas, los cuestionarios con las grabaciones se destruirán.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que esto le perjudique en ninguna forma. Si alguno de los preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de interrumpirle al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Dra. Silvia Ordoñez. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es El trabajo para un plan de tesis de Postgrado Educativo.

He sido informado (a) de que se me pedirá que responda cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 30 minutos.

Reconozco que la información que yo proveo en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado (a) que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del estudio cuando así lo decida, sin que esto cause perjuicio alguno para mí persona. He hecho preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a Dra. Silvia Ordoñez al teléfono 35524815.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a Dra. Silvia Ordoñez al teléfono anteriormente mencionado.

Silvia Ordoñez Nombre del Participante
Silvia Ordoñez de la Universidad PUCP Firma del Participante
17/10/17 Fecha

Figura 17: Compromisos de participación en investigación, elaborado por la PUCP (2017).

Se repartieron los formatos de autorización y de compromiso para su llenado y autorización respectiva en el caso de los menores de edad.



Figura 18: Participantes cumpliendo con el llenado de compromisos. Fotografía realizada por la docente responsable de la propuesta. (2017)

2.3.4 Desarrollo de las sesiones de clase

Luego de cumplir con las formalidades, se impartieron los contenidos de la sesión de clase programada en una clase presencial del curso de Lenguaje Musical 1. Son dos las sesiones que se desarrollaron en la experiencia y que pasaron por el mismo proceso. La primera sesión fue sobre dictados rítmicos, el saltillo y el saltillo invertido, y la segunda sesión fue sobre dictados de intervalos de segunda y tercera mayores y menores.

2.3.5 Pre-test.

Inmediatamente después de la presentación del tema de clase, se aplicó un pre-test, tipo desarrollo, de dictados rítmicos, en el cual los estudiantes debían reconocer auditivamente y transcribir los nuevos patrones.

A continuación, se puede apreciar algunas imágenes del pre-test desarrollado por una de las participantes.

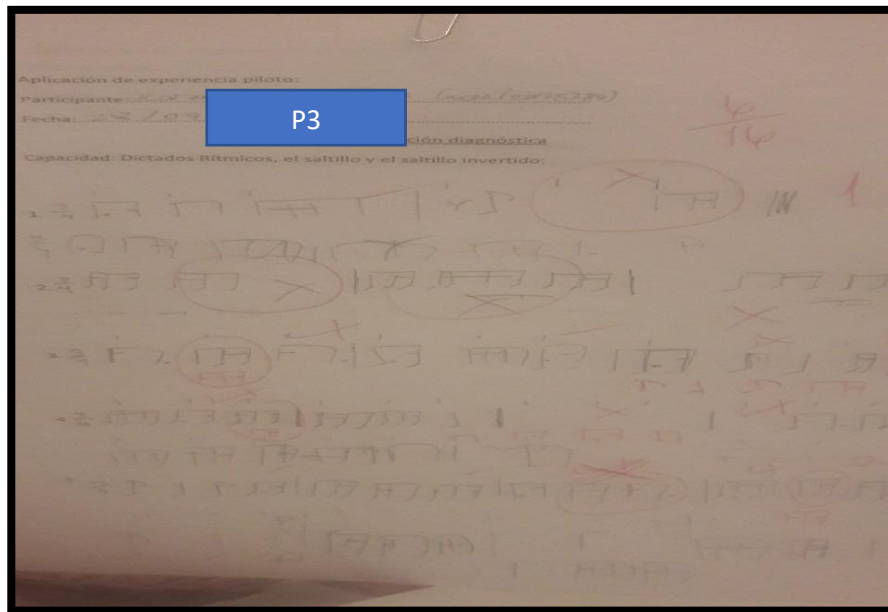


Figura 19 : Pre-test, desarrollado por la participante. Puntaje 6/16. (P3PRE), (2017).

Seguidamente, se presentó el *Power Point* con indicaciones para el acceso al video de clase y la necesidad de crear una cuenta de estudiante en *Edpuzzle* ingresando sus datos. También, se dio orientaciones sobre el desarrollo de las preguntas insertadas en los videos interactivos en *Edpuzzle*, con las que los estudiantes llevarían a la práctica el contenido de la sesión de aprendizaje.

En las siguientes imágenes, se puede apreciar a la docente responsable dando las indicaciones de acceso al recurso tecnológico *Edpuzzle* a los alumnos.



Figura 20: Presentación de Power Point con las indicaciones para el acceso a Edpuzzle, realizada por la docente responsable de la propuesta. Fotografía (2017).



Figura 21: Presentación de Power Point con indicaciones detalladas para el desarrollo del video interactivo en Edpuzzle, a cargo de la docente responsable de la propuesta. Fotografía (2017).

Una vez creada la cuenta en *Edpuzzle*, se puede ingresar al video de clase. Cada video de clase creado por la docente tiene un código que es asignado por el mismo recurso. El docente debe facilitar el código de clase al estudiante para que pueda iniciar a interactuar con el contenido.

2.3.6 Desarrollo del video interactivo en Edpuzzle

Una vez que los estudiantes participantes ingresan a la herramienta empiezan a responder preguntas insertadas en el video y sus respuestas quedan registradas. Se inicia el seguimiento de los alumnos a través de los reportes de desempeño que aparecen en la cuenta del docente. Estos reportes de evaluación ofrecen información valiosa y detallada sobre cada estudiante participante. Se realizaron algunas capturas de pantalla de los distintos reportes de desempeño de los participantes.



Figueroa Arbe, Andy	✓	50 /100	21 days ago	21 days ago	🔄
Carhuaricra, Coraima	✓	50 /100	7 days ago	7 days ago	🔄
VEGA ALVARADO, CRISTOBAL DANIEL	✗	60 /100	20 days ago	-	🔄
PARRA CÁRDENAS, MAKI ANDREÉ	✓	80 /100	23 days ago	23 days ago	🔄
Baldeos, Moises	✓	80 /100	22 days ago	22 days ago	🔄
ROBLES CRUCES, KAREN SOFIA	✓	80 /100	19 days ago	19 days ago	🔄
GONZÁLEZ TOBALINA, BRUNO	✓	80 /100	9 days ago	9 days ago	🔄
Sousa, Andres	✓	90 /100	19 days ago	19 days ago	🔄
Iwasaki, Juan Carlos	✓	90 /100	2 days ago	2 days ago	🔄

Figura 22: En esta captura de pantalla, podemos verificar quiénes ingresaron y respondieron todas las preguntas del video. Uno de los participantes no vio el video completo; por eso, aparece una "X"; también, aparece la cantidad de preguntas que sí resolvió. <https://edpuzzle.com/classes/59c99196e3e3c840a7e80291>.(2017)

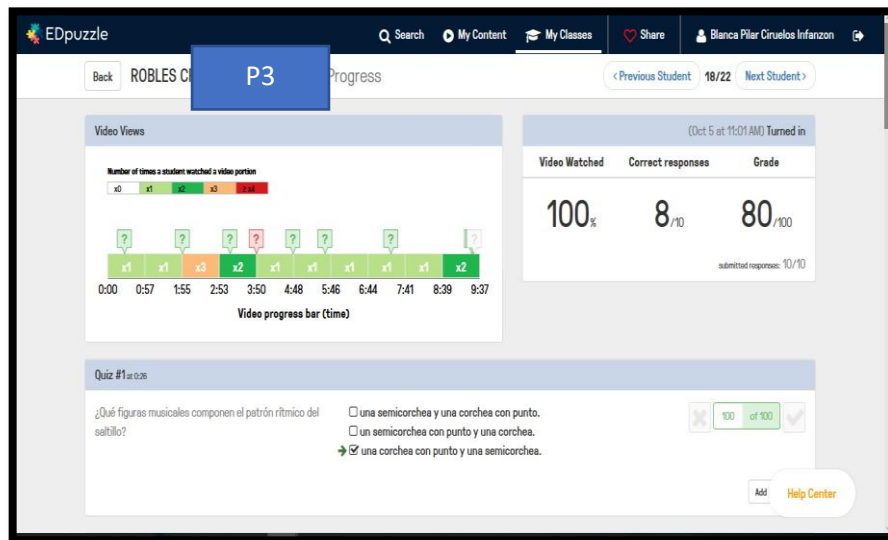


Figura 23: Captura de pantalla del reporte de desempeño de un participante. (P3R2)
<https://edpuzzle.com/classes/59c99196e3e3c840a7e80291>,(2017)

La herramienta muestra también la cantidad de visualizaciones realizadas y asigna distintos colores a la porción del video correspondiente. En el siguiente gráfico se puede verificar que el participante visualizó en varias oportunidades algunos de los dictados antes de marcar la respuesta correcta. El alumno puede adecuar el contenido del video a sus necesidades y ritmo de aprendizaje, lo que es una gran ventaja.

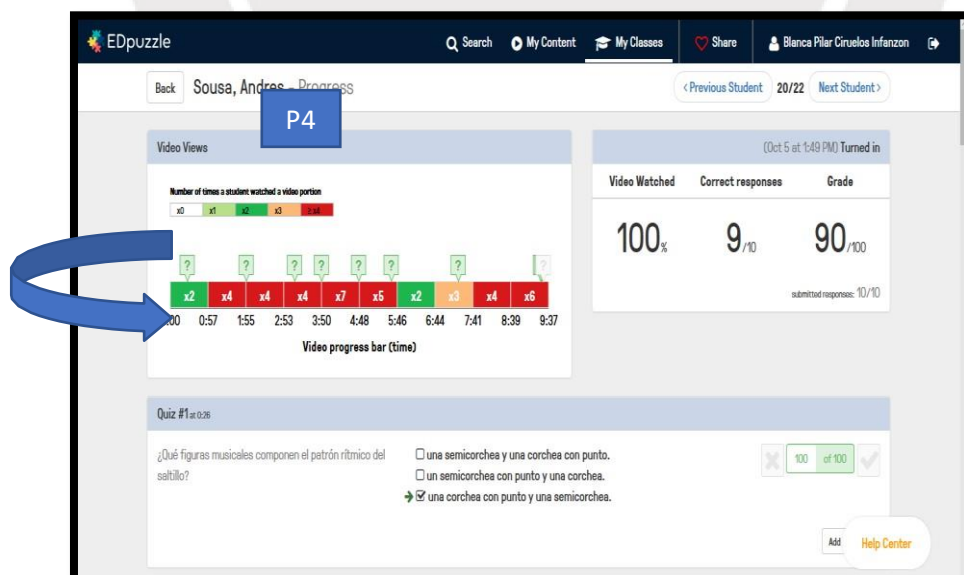


Figura 24: En esta captura, podemos verificar cuántas veces el estudiante ha visualizado determinado fragmento del video, según los colores que aparecen en el gráfico: verde, 2 veces;

rosado, 3 veces; rojo 4 veces. (P4R2)
<https://edpuzzle.com/classes/59c99196e3e3c840a7e80291>,(2017).

Según William (2011), la evaluación es un proceso central en la instrucción eficaz, por lo que los reportes de evaluación, obtenidos a través del recurso tecnológico, son de gran utilidad e importancia para el desarrollo de la labor docente. Para Webb, Gibson & Forkosh-Baruch (2013), la evaluación digitalmente mejorada es un gran aporte para transformar la evaluación del aprendizaje de los alumnos. “Developments of digitally-enhanced assessments are at an early stage but they have the potential to increase the range of assessment measures thus contributing to complete construct representation and increasing authenticity of assessment”. (Webb et al., 2013:.17).

En la siguiente clase presencial, se motivó nuevamente a participar y se atendió dudas y/o observaciones. Algunos participantes compartieron sus apreciaciones con los compañeros que aún no habían ingresado al recurso. Se fue reuniendo la evidencia de las participaciones a partir de capturas de pantalla y los reportes que ofrece la misma herramienta *Edpuzzle* en una carpeta en *Word*.

De la misma forma, se trabajó el segundo video, que desarrolla otra de las actividades de la clase, el dictado de intervalos, con la finalidad de adecuar otros contenidos del curso de Lenguaje Musical 1 al recurso tecnológico seleccionado. En primer lugar, se desarrolló el contenido planificado durante la clase presencial, el reconocimiento y la transcripción de Intervalos, y luego se les entregó el nuevo código de clase para que ingresen al nuevo video en el recurso tecnológico *Edpuzzle*. La verificación de la aplicación de la unidad de aprendizaje desarrollada en el video se realizó en el aula de forma oral a través de ejercicios de lectura entonada grupal, la asimilación y aplicación de los intervalos demanda mayor tiempo, los resultados se obtienen a mediano y largo plazo.

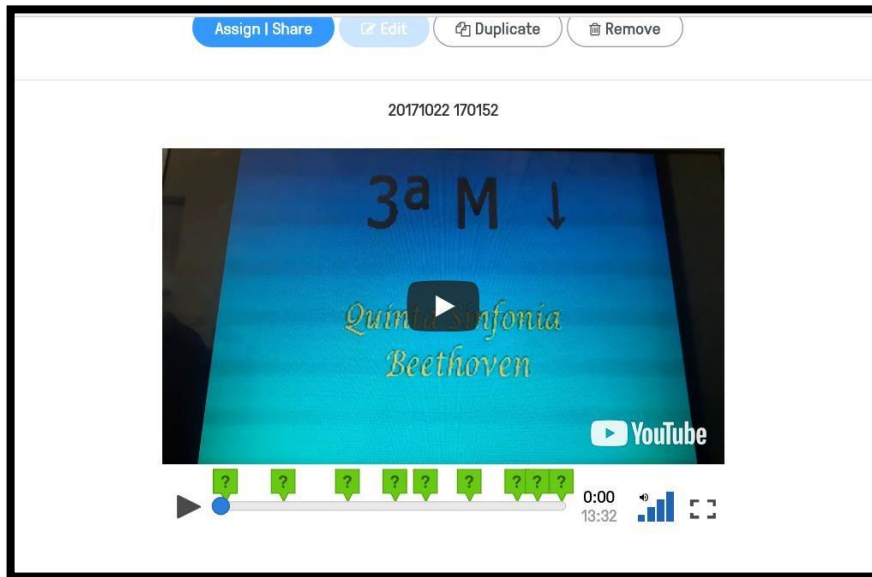


Figura 25: En esta captura podemos apreciar el video Nro.2 Intervalos.
<https://edpuzzle.com/assignments/59ed70ab930b68410cd47a30/watch>

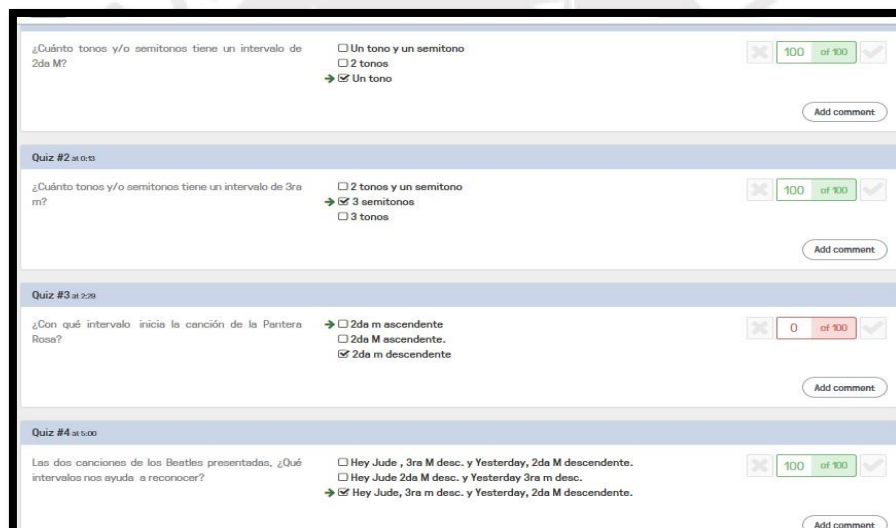


Figura 26: En esta imagen encontramos algunas de las preguntas relativas al contenido teórico, contenido de verificación necesaria para posteriormente pasar a ejercitar el reconocimiento y entonación de intervalos de forma consciente.
<https://edpuzzle.com/assignments/59ed70ab930b68410cd47a30/watch>

El video interactivo permite insertar preguntas de teoría que se aplicarán a la parte práctica auditiva, vinculando ambos contenidos en una actividad didáctica, lo que facilita la enseñanza consciente y global del tema seleccionado. En esta figura podemos apreciar preguntas relativas al intervalo, su construcción, número de tonos y semitonos y canciones de apoyo que contienen determinado intervalo en su estructura.

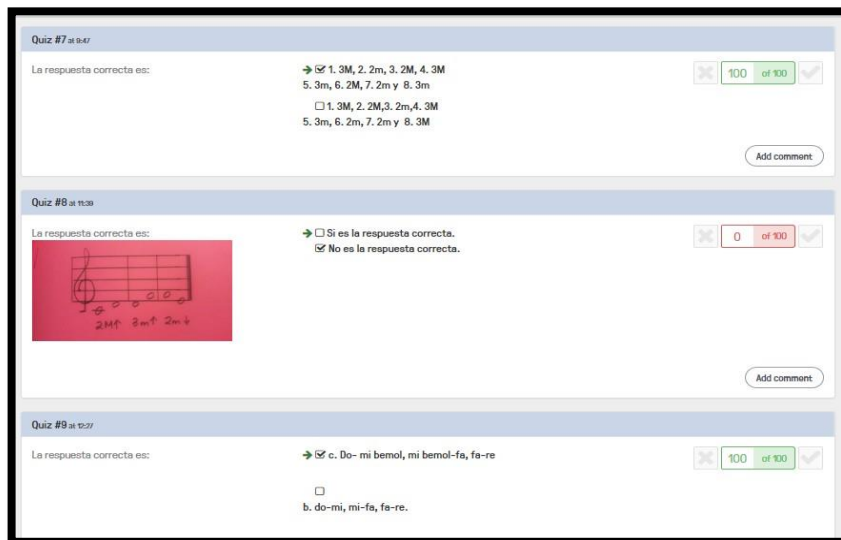


Figura 27: Preguntas relacionadas al reconocimiento auditivo de intervalos.
<https://edpuzzle.com/assignments/59ed70ab930b68410cd47a30/watch>

Encontramos preguntas orientadas a reconocer solo la distancia numérica y la especie del intervalo, así como, otras preguntas que exigen la identificación precisa de las notas que forman el intervalo.

2.3.7 Post-test

Se aplicó una post-evaluación para verificar la asimilación de los contenidos con ayuda del recurso tecnológico seleccionado.

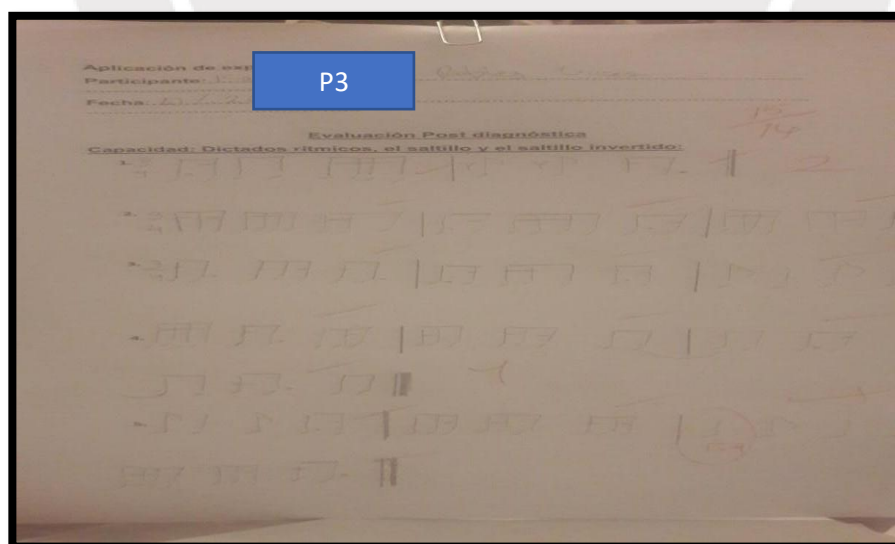


Figura 28: Evaluación realizada por el participante luego de la visualización del video. Se evidencia una mejora comparativa en los resultados del pre y post test desarrollado por el participante. P3PRE, contiene 6/16 repuestas correcta; P3POST, respondió correctamente 15/ 16.

Paralelamente, se organizaron las evidencias recogidas, se realizaron capturas de pantalla a lo largo del proceso, se tomó nota del puntaje de los estudiantes, de cuándo ingresaron, cuánto tiempo vieron el video, se envió la retroalimentación y se anotaron las observaciones que los estudiantes compartían en clase con los demás participantes

2.3.8 Encuesta de satisfacción

Se invitó a los participantes a ingresar a la página de la encuesta de satisfacción en *Google Form* con la finalidad de recoger de forma más concreta y clara la opinión de los mismos.

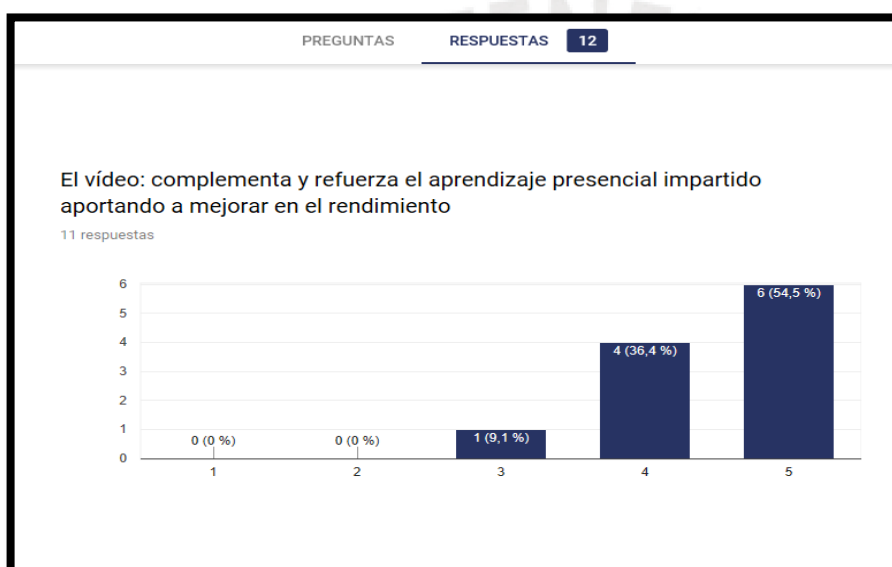


Figura 29: Reporte de la encuesta de satisfacción aplicada a los alumnos participantes. https://docs.google.com/forms/d/1KDhvvgzWOC_hptutduXF3llmY0bbHodUPrBeND8uXl/edit (2017).

Los participantes afirmaron estar de acuerdo en que el video ayudó a reforzar y complementar su aprendizaje impartido en la clase presencial que aporta para mejora del rendimiento. En el primer segmento de afirmaciones planteadas referidas al recurso tecnológico propiamente dicho, los participantes señalan estar de acuerdo en que *Edpuzzle* es un recurso tecnológico sencillo, de fácil acceso y navegación.

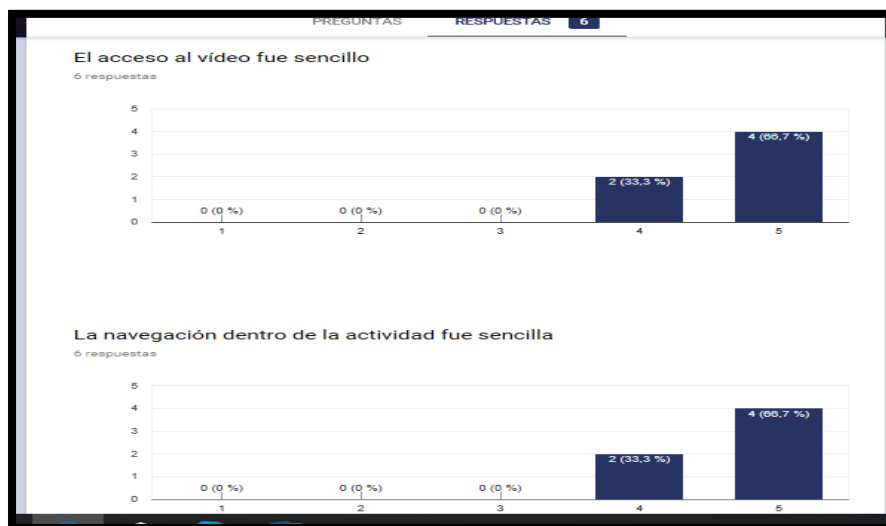


Figura 30: Reporte individual, por participante. Reporte: https://docs.google.com/forms/d/1KDhvgzWOC_hptutduXF3llmY0bbHodUPrBeND8uXI/edit (2017).

La revisión de los reportes de la encuesta mostró que los participantes estuvieron de acuerdo en la totalidad de las afirmaciones planteadas en cuanto a lo amigable del recurso, así como en el aporte del video como medio de aprendizaje.

2.4 Informe de los resultados obtenidos

Los resultados obtenidos reflejan el cumplimiento de las trayectorias trazadas en función de los objetivos fijados en la experiencia piloto, objetivos orientados a lo siguiente:

- a. Validar la enseñanza semipresencial o *blended* de los cursos de Lenguaje Musical, que articula las clases presenciales de Lenguaje Musical 1 con la práctica virtual a través del uso de recursos tecnológicos que permitan al estudiante dar continuidad al proceso de enseñanza- aprendizaje fuera del aula con miras a mejorar su rendimiento.
- b. Verificar si el recurso tecnológico seleccionado se adecúa al ejercicio de los contenidos de la disciplina artística, específicamente al curso de Lenguaje Musical 1, de una forma amigable, innovadora y efectiva.

-El recurso *Edpuzzle* posibilita ejercitar virtualmente los contenidos aprendidos en la clase presencial de una forma coherente, personalizada y efectiva, ya que brinda continuidad al proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta nueva posibilidad de ofrecer mayor número de interacciones al estudiante con el docente y con el material tiene un impacto positivo en su desempeño.

-El recurso *Edpuzzle* permite adecuar contenidos del curso de Lenguaje Musical 1 para el desarrollo de habilidades musicales.

-La actividad aplicada ha resultado motivadora y atractiva, porque facilita que el estudiante siga involucrándose con los contenidos fuera del aula.

2.4.1 Resultados obtenidos de las encuestas

Edpuzzle es un recurso tecnológico de fácil acceso y navegación. Pese a estar en inglés, la totalidad de participantes opina que es sencillo y amigable. Por otro lado, una vez que los estudiantes ingresan al video, todo está en español. La actividad les resultó atractiva y motivadora. Permite el acceso desde varios dispositivos, como laptops, computadoras y teléfonos celulares.

El tiempo de duración del video fue entre 9 y 13 minutos. Los participantes consideran que la duración del video es adecuada.

Los participantes coinciden en que han estimulado habilidades musicales a través del recurso y que han reforzado su aprendizaje impartido en la clase presencial.

A continuación, citamos algunas de las observaciones de las estudiantes, recogidas de los resultados de las encuestas:

- “El video me ha ayudado muchísimo para practicar”.
- “Me parece muy buena iniciativa, falta corregir pequeños errores del recurso en celular”.
- “La duración me parece adecuada, útil, ya que no hay muchos videos de los mismos temas”.
- “Me parece una herramienta innovadora y atractiva, sin embargo, podría ser mucho más rápida, agilizando el tiempo para cargar el video, cambiándoles el formato”.
- “Debería haber más videos”.
- “Útil, innovador”.
- “Bastante sencillo”.
- “Me parece una buena iniciativa de aprendizaje”.

A continuación, se puede apreciar algunas imágenes que muestran el resumen que arroja la herramienta *Google Form* en relación a los resultados anteriormente descritos.

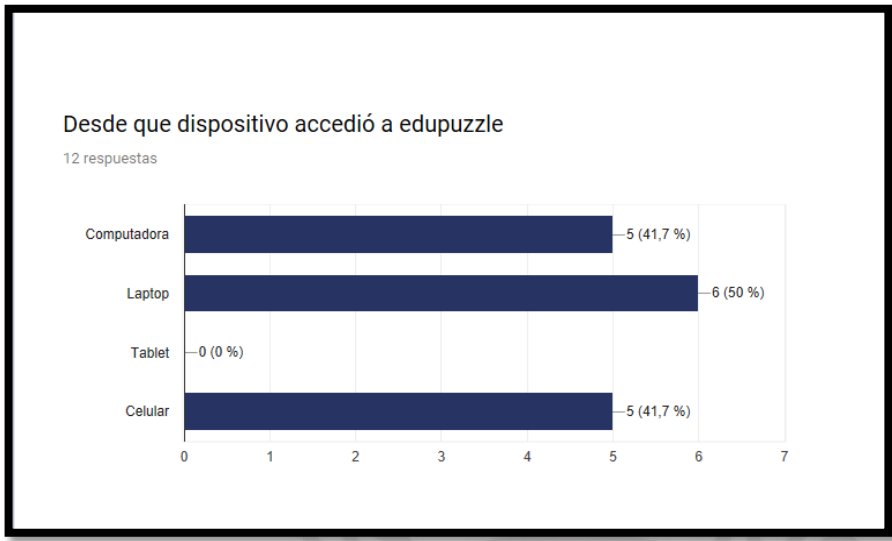


Figura 31: Reporte de la encuesta de satisfacción aplicada a los participantes (2017). Dispositivos utilizados para el acceso a *Edpuzzle*, *Laptop*, celular y computadora.

https://docs.google.com/forms/d/1KDhvgzWOC_hptutduXF3IllmY0bbHodUPrBeND8uXI/edit

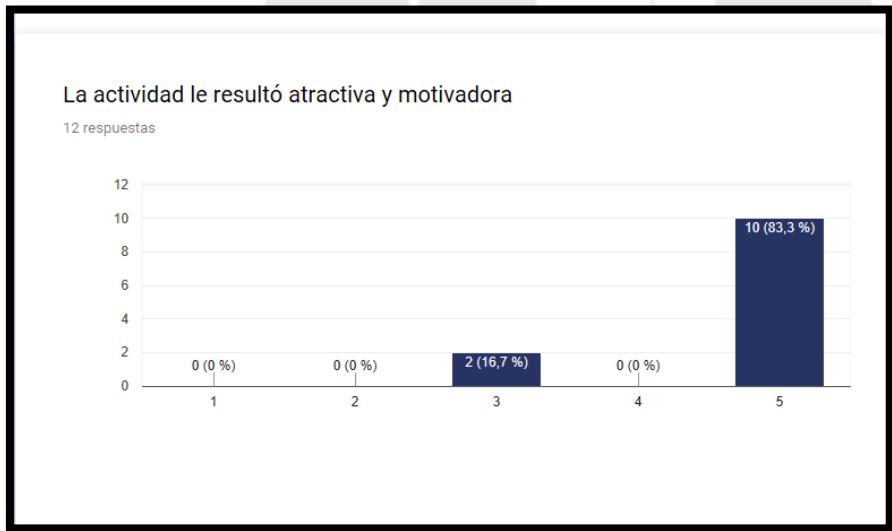


Figura 32: Reporte de la encuesta de satisfacción aplicada a los participantes (2017). La experiencia resultó atractiva y motivadora.

https://docs.google.com/forms/d/1KDhvgzWOC_hptutduXF3IllmY0bbHodUPrBeND8uXI/edit

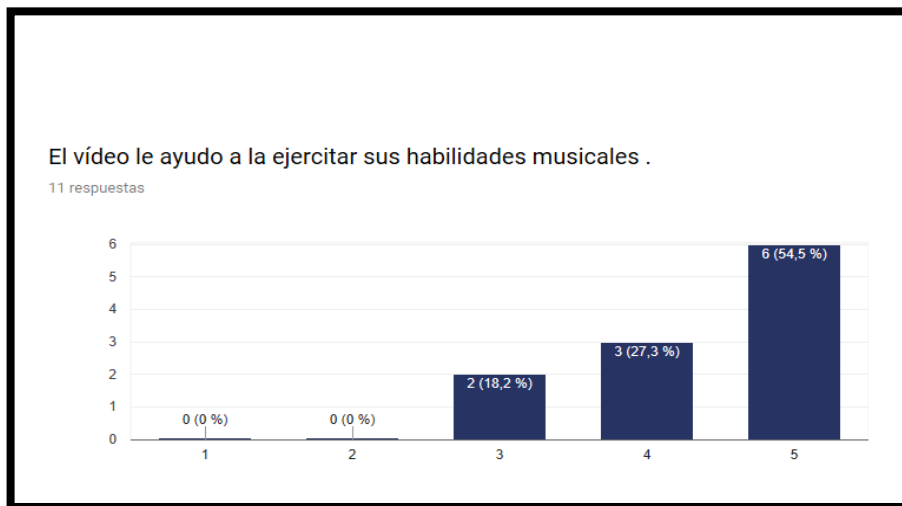


Figura 33: Reporte de la encuesta de satisfacción aplicada a los participantes (2017). El video ayudó a ejercitar habilidades musicales. https://docs.google.com/forms/d/1KDhvvgzWOC_hptutduXF3llmY0bbHodUPrBeND8uXI/edit

2.4.2 Resultados obtenidos de los expresado por los estudiantes

Los estudiantes participantes compartieron sus impresiones con la docente responsable y los co-participantes en las clases presenciales. A continuación, se detalla la información recogida:

Todos los alumnos cuentan con dispositivos móviles, como celulares o laptops, con lo que, pudieron acceder todos sin excepción.

El video tiene buena calidad de imagen y audio.

Cuando se ingresa a *Edpuzzle* con el teléfono celular, el video demora un poco en cargar.

Algunos estudiantes que tienen *iPods* u otros modelos de celulares *Samsung Galaxy* requerían la instalación de la aplicación gratuita de *Edpuzzle* en sus celulares a fin de evitar inconvenientes con el desarrollo del video.

Los estudiantes coinciden en que resultó ser una actividad atractiva y motivadora conforme a las siguientes expresiones:

- “El video me ha ayudado muchísimo para practicar”.
- “Util, innovador”.
- “Me parece una buena iniciativa de aprendizaje”.

2.4.3 Resultados obtenidos de los reportes de desempeño

El desarrollo del video se ajusta a las necesidades y ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Algunos alumnos lo desarrollaron en 15 minutos; otros, en media hora. Todo depende de la cantidad de veces que el estudiante necesite escuchar determinado

fragmento. Asimismo, algunos estudiantes pudieron desarrollar el video conforme a su disponibilidad horaria. Una vez iniciado, podían dejarlo en pausa, realizar otras actividades y luego retomarlo sin problemas; no se perdían sus respuestas a las preguntas ya resueltas. La herramienta *Edpuzzle* permite conocer información detallada de cada estudiante que de forma presencial es más difícil conocer por el número de alumnos y el tiempo de clase, la información referente a cuántas veces necesita el estudiante revisar un determinado ejercicio, qué tipo de ejercicio requiere, la disponibilidad y momento para el estudio, la constancia en la inversión de tiempo de estudio y la facilidad del usuario para el manejo de recursos tecnológicos. También, permite ofrecer retroalimentación personalizada que llega a la cuenta personal de cada usuario. Además, facilita la evaluación cuantitativa por la calificación automática que arroja; de igual forma, permite evaluar de forma oportuna, fluida y eficaz.

2.4.4 Resultados obtenidos de las evaluaciones aplicadas

Más del 50% de los participantes evidenció mejoras en el post-test aplicado sobre dictados rítmicos, saltillo y saltillo invertido, patrones que solo se ejercitaron virtualmente a través del recurso *Edpuzzle*. En el siguiente cuadro, podemos apreciar los puntajes obtenidos en el pre y post-test.

RESULTADOS DE LAS PRUEBAS APLICADAS A LOS PARTICIPANTES				
Nro	Nombre del alumno	Prueba diagnóstica Dictados rítmicos Sobre un puntaje de 16	Prueba post diagnóstica Luego de ingresar al Recurso Edpuzzle	Mejóro su puntaje
1	Karen robles	6/16	15/16	X
2	Andrés Sousa	9.5/16	13/16	X
3	Cristóbal Vega	8/16	13,5/16	X
4	Gabriel Vicente	2.5/16	9/16	X
5	Maki Parra	8/16	15/16	X
6	Sabrina Flores	4.5/16	10/16	X
7	Andy Figueroa	2.5/16	6/16	X
8	Arianne Gozzing	3.5/16	6.5/16	X
9	Gabriel Revollar	8/16	16/16	X
			TOTAL	9 alumnos
				Alumnos que mantuvieron el mismo puntaje
10	Juan Carlos Iwasaki	16/16	16/16	X
11	Sebastián Guija	14/16	14/16	X

Figura 34: Resultados de las pruebas Pre y Post test aplicadas (elaboración propia, 2017).

La herramienta *Edpuzzle* permitió reforzar los dictados rítmicos fuera del aula, con lo que se logró dar continuidad al entrenamiento auditivo con ejercicios específicos y progresivos.

En la siguiente imagen, podemos apreciar el pre-test y post-test desarrollados por uno de los participantes en los que se evidencia mejora en el reconocimiento del saltillo y el saltillo invertido luego de haber interactuado con el video a través de *Edpuzzle*. En el pre-test, el participante logró reconocer 8 pulsos de 16, y en el post-test, el estudiante logró reconocer 15 pulsos de 16.

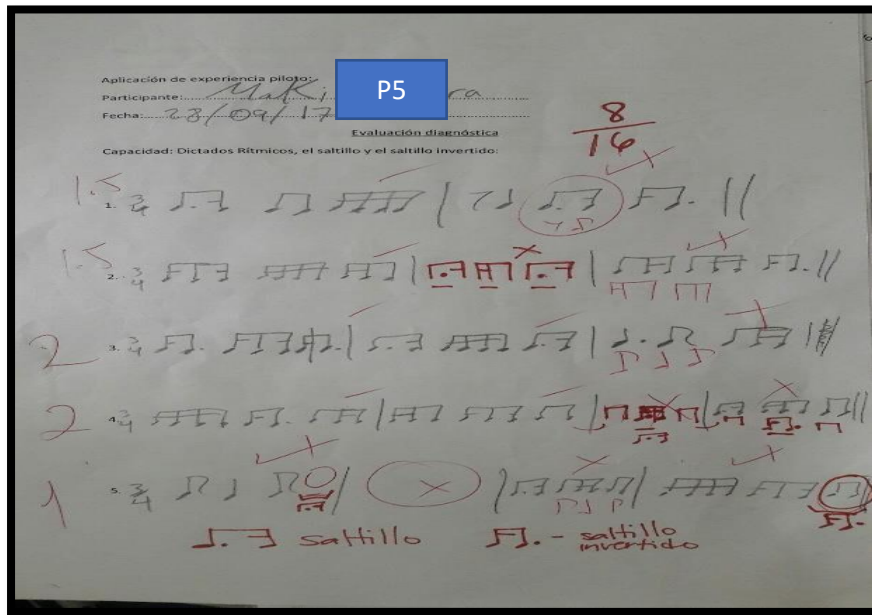


Figura 35: Pre-test desarrollado. (P5PRE)

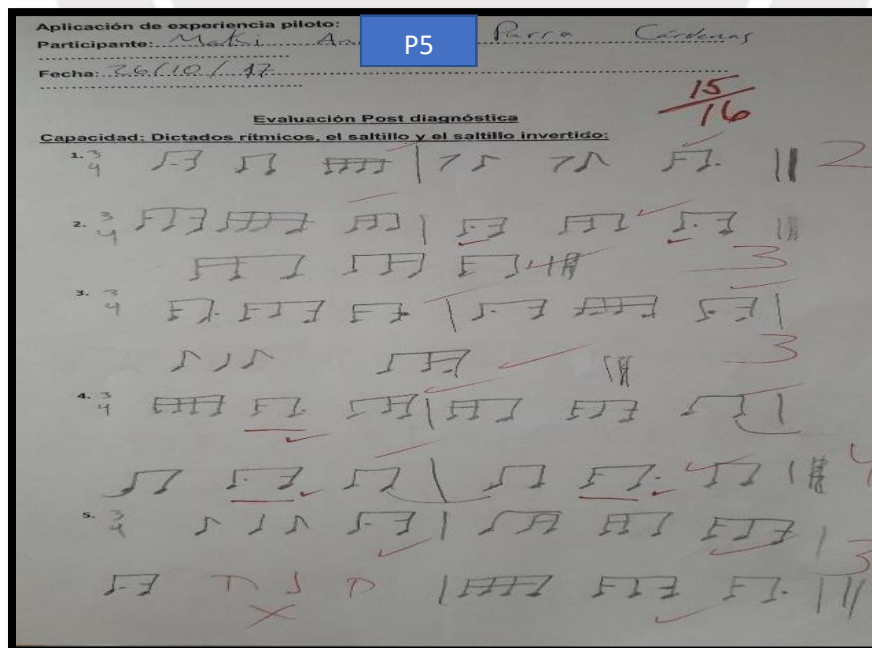


Figura 36: Post-test desarrollado. (P5POST)

3. Conclusiones

Considerando el problema formulado motivo de investigación y los objetivos de la propuesta, se concluye lo siguiente:

1. El uso de recursos tecnológicos adecuados permite complementar la falta de conocimientos y el insuficiente desarrollo de habilidades musicales básicas en los estudiantes del curso de Lenguaje Musical 1. La tecnología permite dar continuidad a la ejercitación de habilidades musicales, porque ofrece al estudiante mayores oportunidades de contacto con material didáctico acorde a sus necesidades, disponibilidad y ritmo de aprendizaje sin dejar de ser supervisado por la docente. Encontramos esta evidencia en los resultados del pre y del post-test presentados anteriormente, así como en las apreciaciones recogidas a través de la encuesta de satisfacción aplicada a los participantes.

2. El uso de recursos tecnológicos en el curso de Lenguaje Musical 1 permite al docente supervisar y evaluar a los estudiantes de forma automática a través de la variedad de reportes de desempeño y del registro de actividades que ofrece la herramienta, por lo que al recibir información valiosa oportuna, la docente puede replantear sus estrategias pedagógicas y superar limitaciones en la enseñanza que muchas veces son difíciles de afrontar de forma presencial, debido a la cantidad de estudiantes, al tiempo y a la atención que requiere.

3. La naturaleza del curso de Lenguaje Musical 1 exige estimular una diversidad de procesos estrechamente articulados que requieren muchas repeticiones a lo largo del tiempo. La supervisión presencial personalizada con el apoyo del piano y la voz humana es un aspecto que no se debe modificar, pero que, hoy en día, puede complementarse con ayuda de la tecnología mediante la selección del recurso tecnológico adecuado para cada objetivo para dar continuidad a lo ejercitado en la clase presencial fuera del aula para dar origen a una enseñanza *blended* o semipresencial del curso de Lenguaje Musical 1.

4 Recomendaciones

4.1 En relación al diseño de la propuesta

1. Que los docentes tomen conciencia de los aportes del uso de recursos tecnológicos en su labor pedagógica y como un nuevo canal de comunicación con sus estudiantes.

2. Que se ofrezcan capacitaciones a los docentes en el uso y manejo de los recursos tecnológicos.
3. Que se capacite a los docentes en las pautas y organización de una enseñanza combinada, semipresencial o *blended*.

4.2 En relación a la ejecución de la propuesta

Hoy en día, los docentes de música tienen una diversidad de recursos tecnológicos a su disposición que pueden usar en la enseñanza del Lenguaje Musical, sobre todo teniendo en cuenta la diversidad de procesos cognitivos que se activa a través de la lectura musical. Por un lado, los cursos de Lenguaje Musical requieren una herramienta para la verificación de datos, conocimientos teóricos previos, información de la historia musical del estudiante, para lo cual el recurso tecnológico *Socrative* permite la participación de los estudiantes en el aula en tiempo real con tres tipos de exámenes a través de dispositivos móviles mediante una actividad llamada “nave espacial” que permite trabajos en equipos, ya que ofrece un tiempo determinado para que respondan. Existe la versión gratuita, que permite la participación simultánea de solo 50 estudiantes, y la versión pro, que por un pago de \$50 anuales ofrece acceder a mayores beneficios, como la participación de hasta de 150 estudiantes en simultáneo.

Otro recurso muy útil para la enseñanza del Lenguaje Musical 1 es la aplicación *Edpuzzle* que permite la creación de videos interactivos para la estimulación, el entrenamiento auditivo y la teoría simultáneamente. El docente, al crear un video, tiene acceso a un aula virtual y puede invitar a un gran grupo de estudiantes. Este recurso ofrece la posibilidad de calificación automática, la evaluación digital es una herramienta que facilita el seguimiento de los usuarios a través de reportes de desempeño grupales e individuales, así como la posibilidad de ofrecer retroalimentación oportuna y colaborar en una instrucción eficaz.

Se sugiere definir el número de videos y tiempo adecuado de los mismos para crear en los estudiantes el hábito y buenas prácticas de lo que exige el aprendizaje *blended*, ya que requiere mucho orden, disciplina y voluntad.

Una tercera herramienta que ha sido objeto de exploración es el *WhatsApp* para mantener una comunicación fluida con los estudiantes y para fomentar la práctica colaborativa de los mismos a través de la creación de sus propios videos con ejercicios de lectura hablada, entonada y rítmica, videos en los que se pone de manifiesto la libertad de expresión y

creación del grupo, y que configura un elemento motivador que aporta en el aprendizaje de los alumnos. Asimismo, es muy efectivo para realizar tutoría personalizada a un pequeño grupo de estudiantes con ejercicios de breve duración.

Se requiere diseñar una rúbrica de evaluación clara, precisa y coherente para la articulación adecuada de los contenidos de las clases presenciales y virtuales para el logro de objetivos del curso.


Se propone adecuar los contenidos del curso de Lenguaje Musical 1 de forma creativa para la preparación de material pedagógico efectivo.

Se sugiere impulsar la formación de una comunidad de aprendizaje de los docentes de los cursos de Lenguaje Musical para el intercambio de experiencias, materiales instructivos y estrategias pedagógicas que aprovechen al máximo los aportes de los recursos tecnológicos.



Anexos

1. Anexo 1: Encuesta Historia Musical de los ingresantes aplicada a los alumnos del primer ciclo del curso Lenguaje Musical 1. Test preparado en la herramienta *Socrative*.



Historia musical Puntuación: _____

1. ¿En qué colegio estudió? indicar nombre, localidad, si es público o privado.

2. ¿Llevó el curso de música en el colegio?

3. En qué nivel escolar llevó el curso de música:

A inicial

B primaria

C secundaria

D ninguna de las anteriores

4. ¿Cómo era el curso de música?

A obligatorio

B electivo

5. ¿Qué contenidos o tipo de actividades desarrolló dentro del curso de música en la etapa escolar?

6. ¿Pertenebió alguna vez a un coro o banda de música en la etapa escolar?

7. De haber formado parte de un coro o banda indicar qué voz o instrumento interpretaba:

- A voces agudas, soprano o tenor.
- B voces graves, contralto o bajo.
- C instrumentos de cuerdas frotadas, violín, cello, contrabajo
- D instrumentos de cuerda pulsa, guitarra.
- E instrumentos de viento madera
- F instrumentos de viento metal
- G percusión

8. ¿Tiene parientes músicos?, indicar quién, papá, mamá, hermanos, abuelos.

9. ¿Qué recuerdos tienen que ver con su vocación musical?

10. ¿Qué aficiones musicales tiene? (canta, compone, toca algún instrumento, otro)


11. ¿Qué instrumento musical toca?

- A piano
- B guitarra
- C violín
- D otro

Anexo 2: Control calificado aplicado a los estudiantes de primer ciclo.

mej control

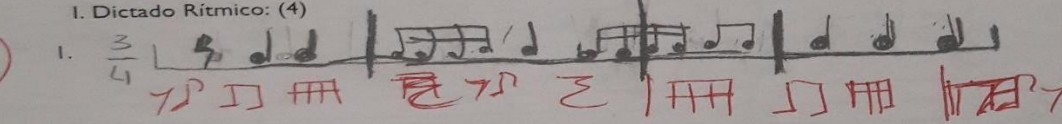
FACULTAD DE
Artes Escénicas

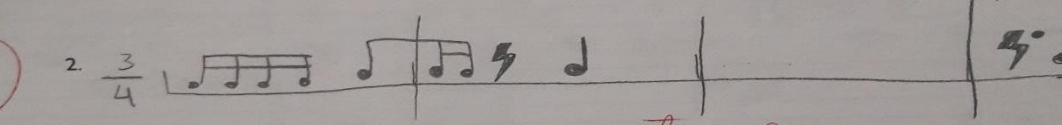
 **PUCP**

Control Nro. 01

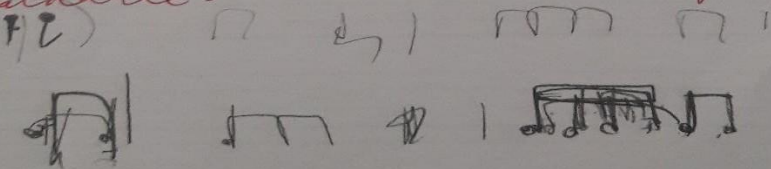
Nombre: **P6** Prof. Pilar Ciruelos I.- Curso LEA I -
Fecha: grupo Puntaje: **02**

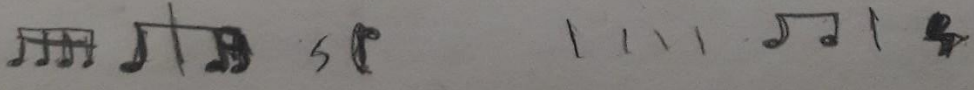
I. Dictado Rítmico: (4)

1. $\frac{3}{4}$ 

2. $\frac{3}{4}$ 

- Los patrones van van entre compases
- Revisar teoría musical para asumir
- me p... lo que de un a aplicas al di
- Te daré hojas de ejercicios
- Debes irte adelante para po
ayudarte.





E. 6

2. **DICTADO MELODICO: (8p)**

a.

b. *sol la mi*

- Aún no hemos trabajado lo en clase.

- Te sugiero te sientas más adelante

3. **RECONOCIMIENTO DE INTERVALOS: (P.)**

la dirección del intervalo?

1... 4ta X	5... 5 Justa X	9... 4ta ✓	13... X	17... 8va ✓
2... 8va ✓	6... 4ta ✓	10... 8va ✓	14... 8va ✓	18... 5ta X
3... 4ta X	7... 8va ✓	11... 5ta X	15... 4ta ✓	19... 8va ✓
4... 8va X	8... 5ta Justa ✓	12... 5ta ✓	16... 8va X	20... 8va

asc. desc. ?

↑ ↓

Control calificado aplicado a los estudiantes. (P6CC), 2017-1.

3. Anexo 3. Cuestionario de preguntas para la entrevista a docentes del curso de Lenguaje Musical I, II, III y IV. Los cuatro docentes entrevistados.

Preguntas para la entrevista de los docentes del curso de Lenguaje Musical I, II, III y IV

Fases del cuestionario:

1. Describir la información que se necesita: (Martínez, 2002)
Prioritariamente, necesito conocer la opinión de otros profesores que dictan el curso de LEA1, la problemática que se les presenta, si usan tecnología, que programas usan, si utilizan la plataforma paideia, si creen importante reforzar su curso con tecnología, entre otros.
La recolección de ésta información es con la finalidad de corroborar, la definición de mi problema de tesis, evidencia de la problemática.
2. Redactar las preguntas y escoger el tipo de preguntas.
 - Realizar preguntas demográficas para definir el grupo de personas que opina.
 - Tipo de preguntas cerradas o abiertas, según el objetivo.

Cuestionario:

1. Nombre completo
2. sexo
3. estado civil
3. Profesión , especialidad
4. ¿Grado de instrucción, licenciatura, maestría , doctorado?
5. ¿Instituciones en las que labora?.
6. ¿Desde cuándo trabaje en la PUCP?
7. ¿Qué curso dicta?
8. ¿En qué modalidad dicta su curso?
9. ¿A qué ciclos dicta?
10. ¿Qué problemática se presenta en el dictado del curso de LEA1? (ó LEAII, III IV según sea el caso).
11. ¿Desde su punto de vista, qué causas cree, son las que motivan ésta problemática que menciona? De qué forma.
12. ¿Cree que la tecnología puede ser útil para dar solución a la problemática que menciona en el curso de lectura musical y entrenamiento auditivo?
13. ¿Usa la tecnología en el dictado de su curso de LEA?
14. ¿Qué herramientas tecnológicas, plataformas, programas o software usa para preparar sus ejercicios o para el dictado de sus clases?
15. ¿Qué herramientas tecnológicas conoce y recomienda a sus alumnos usar

en casa para repasar los contenidos del curso?

16. ¿Utiliza la plataforma paideia para el dictado del curso de LEA?

17. ¿Qué uso le da al intranet o a la plataforma paideia?

18. ¿Le gustaría conocer las ventajas y potencial de la plataforma paideia y otros recursos tecnológicos afines?

19. Cree Ud, que la tecnología puede ayudar a dar solución a la problemática en mención? ¿ De qué forma?

20. ¿Estaría de acuerdo en implementar innovaciones en su curso de LEA?



Anexo 4: Sesión de clase Nro. 1, Dictados rítmicos

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE PRESENCIAL

<u>Curso:</u>	Lenguaje Musical 1		
<u>Tema de la sesión:</u>	Patrones rítmicos, el saltillo y el saltillo invertido.		
<u>Resultado de aprendizaje:</u>	Identifica, reconoce y aplica los patrones aprendidos como parte del lenguaje musical a través de la voz, o el instrumento (Entrenamiento Auditivo).		
<u>Evaluación del resultado de aprendizaje (Evidencia):</u>	Evaluación oral, ejecución y entonación.		
<u>Fecha y duración:</u>	28 de setiembre, duración dos semanas		
<u>Contenidos:</u>	Lectura rítmica, lectura hablada, lectura entonada, polirritmia y repertorio con los patrones del tema de clase, el saltillo y el saltillo invertido. Hoja de trabajo para preparar la caligrafía de los patrones en el pentagrama.		
<u>MOMENTO</u>	<u>ACTIVIDADES DIDÁCTICAS</u>	<u>RECURSOS Y MATERIALES</u>	<u>TIEMPO</u>

<p>Inicio Momento inicial Apertura de la sesión <i>Momento inicial de apertura de la sesión:</i> <i>Ubicación dentro del curso</i> <i>Conexión con saberes previos</i> <i>Motivación</i> <i>Conocimiento de expectativas.</i></p>	<p>Saludo</p> <p>Tomar asistencia</p> <p>Presentación de los patrones rítmicos nuevos, figuras de origen, que figuras musicales lo conforman, sonido, valor, sílaba rítmica.</p> <p>Iniciamos la lectura rítmica con sílaba y de forma percutida con las manos.</p> <p>Presentamos ejercicios combinando los patrones nuevos con patrones rítmicos sencillos, negras, corcheas.</p>	<p>Cuadernillo de ejercicios del curso.</p>	<p>2 min. 3 min. 10 min. 15 min</p>
<p><u>Desarrollo</u> <u>Momento central de presentación del tema:</u> <u>Construcción de significado.</u> <u>Análisis.</u> <u>Presentación de ejemplos.</u> <u>Ejercicios.</u></p>	<p>Incluimos otros patrones previamente estudiados de forma progresiva.</p> <p>Leemos de forma individual y grupal, en distintas velocidades, lo coordinamos con la dirección y un ritmo ostinato con el pie.</p> <p>Pasamos a un segundo segmento, trabajar el patrón rítmico tomando en cuenta la altura del sonido, es decir, lectura hablada.</p> <p>Presentamos los patrones nuevos aprendidos en una melodía coral, para vivenciarlos a través de una canción, fijando el aprendizaje con la emoción.</p>	<p>Cuadernillo de ejercicios del curso.</p>	<p>30 min.</p>

<p>Cierre</p> <p><u>Momento final:</u></p> <p><u>Síntesis de las ideas importantes</u></p> <p><u>Presentación de conclusiones</u></p> <p><u>Indicaciones para las siguientes clases.</u></p>	<p>Trabajamos la parte escrita de los patrones aprendidos, practicamos la caligrafía y manejo de los mismos en el pentagrama.</p>	<p>Hoja de trabajo.</p>	<p>20 min.</p>
	<p>Concluimos en que es necesario practicar y fijar lo aprendido a nivel motor, dejamos ejercicios de lectura rítmica con 2 manos, polirritmia para trabajar la coordinación, se trabaja en grupos de 2 o 3 alumnos..</p>	<p>Cuadernillo de ejercicios</p>	<p>30 min.</p>
	<p>Se presenta un ppt con indicaciones para iniciar el desarrollo de la parte auditiva, trabajando el saltillo y el saltillo invertido, accediendo al recurso tecnológico <i>Edpuzzle</i> para desarrollar unos dictados rítmicos.</p>	<p><i>Power point (ppt) con pasos a seguir para acceder a Edpuzzle.</i></p>	<p>10 min.</p>

PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE VIRTUAL

<u>Curso:</u>	Lenguaje musical 1
<u>Tema de la sesión:</u>	El saltillo y el saltillo invertido
<u>Resultado de aprendizaje:</u>	Transcripción de los dictados rítmicos, el saltillo y el saltillo invertido.
<u>Evaluación del resultado de aprendizaje (Evidencia):</u>	Evaluación diagnóstica y post-diagnóstica, transcripción de dictados rítmicos antes y después de trabajar con los videos. _
<u>Fecha y duración:</u>	Jueves 28 de septiembre, duración 2 semanas.

<u>Contenidos:</u>	Visualizar un video interactivo en el recurso tecnológico Edpuzzle, este video contiene dictados rítmicos progresivos con los patrones nuevos presentados en clase, ejercicios de un compás hasta cuatro compases; en el desarrollo del video hay preguntas insertadas y notas de audio, que debe absolver el alumno, algunas preguntas son tipo test y otras para escribir una respuesta.		
<u>MOMENTO</u>	<u>ACTIVIDADES DIDÁCTICAS</u>	<u>RECURSOS Y MATERIALES</u>	<u>TIEMPO</u>
<u>Inicio</u>	Se presenta el video de dictados rítmicos, el saltillo y el saltillo invertido. Al visualizar el video, se observa una presentación del docente, organización de los dictados, materiales que se requieren.	Recurso tecnológico <i>Edpuzzle</i> , video de clase interactivo al que se puede acceder desde cualquier dispositivo móvil, solo requiere internet. Ppt con indicaciones de uso enviado a través de un correo electrónico a cada participante, para que puedan crear su cuenta y acceder sin contratiempos.	10 min.
<u>Desarrollo</u>	Absolver las preguntas insertadas en el video.	Recurso tecnológico <i>Edpuzzle</i> , presentación de video interactivo.	Entre 20 y 30 minutos según las necesidades y ritmo de aprendizaje del alumno.
<u>Cierre</u>	Registro de reporte de visualización y desarrollo de los dictados.	Reporte de desarrollo y evaluación de cada estudiante registrado en el recurso tecnológico.	5 minutos

Tomado y adaptado del IDU (2017) Instituto de Docencia Universitaria

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE PRESENCIAL Nro. 2

<u>Curso:</u>	Lenguaje Musical 1		
<u>Tema de la sesión:</u>	Dictado de intervalos, terceras y segundas mayores y menores.		
<u>Resultado de aprendizaje:</u>	Reconoce, identifica, solfea y transcribe los intervalos de 3ra y 2da m y M.		
<u>Evaluación del resultado de aprendizaje (Evidencia):</u>	Evaluación diagnóstica (Pre test) y postdiagnóstica (Post test) escrita.		
<u>Fecha y duración:</u>	5 de octubre, una semana.		
<u>Contenidos:</u>	Presentación de intervalos, canciones de referencias, construcción de los mismos, calificación y clasificación. Dictados de intervalos		
<u>MOMENTO</u>	<u>ACTIVIDADES DIDÁCTICAS</u>	<u>RECURSOS Y MATERIALES</u>	<u>TIEMPO</u>

<p><u>Inicio</u> <u>Momento inicial de apertura de la sesión:</u> <u>Ubicación dentro del curso</u> <u>Conexión con saberes previos</u> <u>Motivación</u> <u>Conocimiento de expectativas.</u></p>	<p>Presentación de los intervalos, conformación, clasificación y calificación.</p>	<p>Cuaderno pentagramado. Pizarra, plumón. El uso del piano. El uso del celular para ubicar y escuchar las canciones que ayudan a identificar determinado intervalo.</p>	<p>10 min.</p>
<p><u>Desarrollo</u> <u>Momento central de presentación del tema:</u> <u>Construcción de significado.</u> <u>Análisis.</u> <u>Presentación de ejemplos.</u> <u>Ejercicios.</u></p>	<p>Canciones asociadas a los mismos. Iniciamos los dictados de intervalos, estos se dan de forma paulatina, para ir fijando las distancias auditivamente. Luego de ello se realizan ejercicios de lectura entonada para aplicar los intervalos aprendidos. Se aborda repertorio con ejemplos a través de la práctica coral.</p>	<p>Piano, pizarra, plumón. Cuaderno pentagramado para la transcripción de dictados.</p>	<p>15 min. 1 hora 30 min.</p>

<p><u>Cierre</u> <u>Momento final:</u> <u>Síntesis de las ideas importantes</u> <u>Presentación de conclusiones</u> <u>Indicaciones para las siguientes clases.</u></p>	<p>Se indica que el repaso de los intervalos será a través de un segundo video en el recurso tecnológico Edpuzzle, para lo cual se les enviará el código de la clase correspondiente vía mail.</p>	<p>Correo electrónico Pucp.</p>	<p>5 min.</p>
--	--	--------------------------------------	---------------

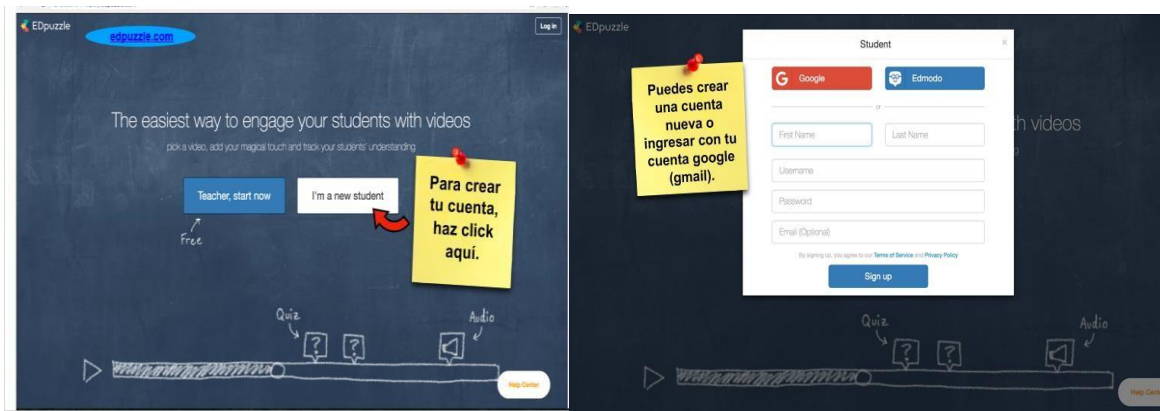
PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE VIRTUAL

<p><u>Curso:</u></p>	<p>Lenguaje Musical 1</p>
<p><u>Tema de la sesión:</u></p>	<p><i>Dictados de intervalos de terceras y segundas mayores y menores</i></p>
<p><u>Resultado de aprendizaje:</u></p>	<p>Reconoce, identifica, solfea y transcribe los intervalos de terceras y segundas menores y mayores.</p>
<p><u>Evaluación del resultado de aprendizaje (Evidencia):</u></p>	<p>Reportes de evaluación y visualización que arroja el recurso tecnológico Edpuzzle sobre cada usuario.</p>
<p><u>Fecha y duración:</u></p>	<p><i>11 de octubre, una semana</i></p>
<p><u>Contenidos:</u></p>	<p>Dar continuidad a la clase presencial a través de un video con dictados de intervalos de terceras y segundas, que muestran canciones de referencia e insertando preguntas que el alumno debe responder a lo largo de la visualización del mismo.</p>

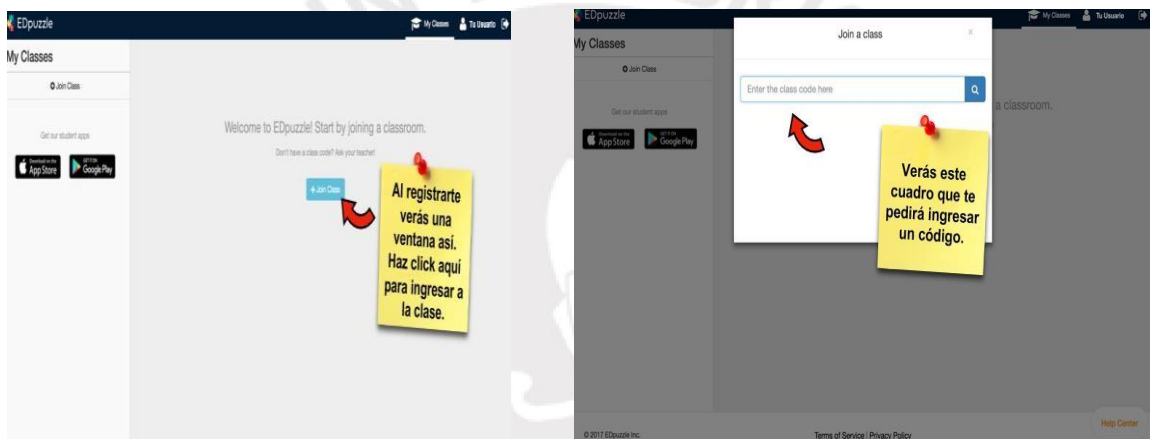
<u>MOMENTO</u>	<u>ACTIVIDADES DIDÁCTICAS</u>	<u>RECURSOS Y MATERIALES</u>	<u>TIEMPO</u>
<u>Inicio</u>	Al ingresar al video, visualizarán la presentación del docente, materiales requeridos, estructura de la clase, tendrán un acompañamiento permanente a lo largo del video con algunas sugerencias, notas de voz y otras especificaciones.	Video interactivo, en el recurso tecnológico <i>Edpuzzle</i> a través de cualquier dispositivo móvil, <i>tablet, lap top, celular</i> , solo es necesario tener internet. Lápiz y papel para transcribir los dictados. _	3 minutos
<u>Desarrollo</u>	En el desarrollo del video, los alumnos deberán ir tomando apuntes porque en determinados momentos se abrirá una ventana con una pregunta que deben responder relacionada a sus anotaciones; una vez absuelta la pregunta pueden continuar viendo el video	Video interactivo en <i>Edpuzzle</i> . Lápiz, borrador y papel pentagramado.	Entre 20 y 30 minutos, según las necesidades y ritmo de aprendizaje del estudiante.
<u>Cierre</u>	Frase motivadora relacionada a la forma de trabajo, mantener la continuidad del entrenamiento auditivo, paciencia y otros alcances a tomar en cuenta por parte de los alumnos. Recibirán una retroalimentación en la clase presencial luego de la verificación del reporte que arroja el recurso sobre el número de las respuestas correctas	Parte final del video interactivo.	2 minutos

Recurso tecnológico **Edpuzzle.com**: Imágenes de la presentación en *Power Point* con indicaciones de acceso:

Paso 1 y 2:



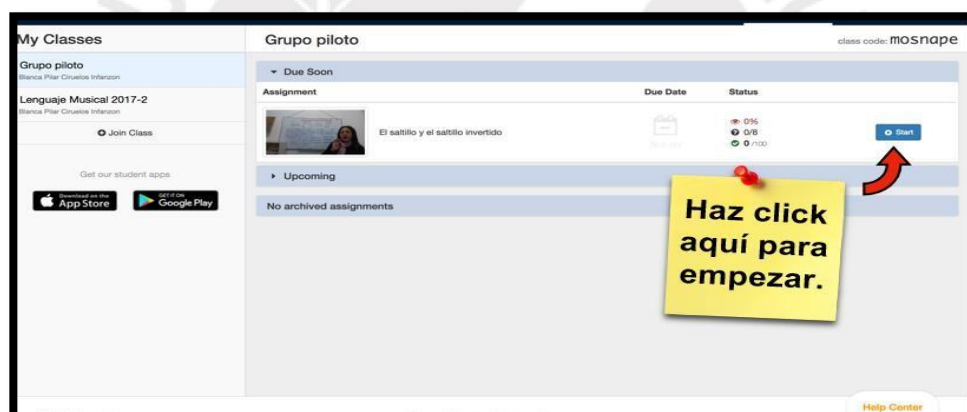
Pasos 3 y 4



Pasos 5 y 6: En el paso 5, se debe colocar el código de clase; si se coloca “wuzsafo”, se ingresará a un video de dictados rítmicos, y si se colocas “vimfora”, se entrará a una clase de intervalos.



Paso 7:



Anexo 8: Encuesta de satisfacción aplicada a los participantes.

https://docs.google.com/forms/d/1KDhvvgzWOC_hptutduXF3llmY0bbHodUPrBeND8uXI/edit

Encuesta de satisfacción

Estimado Estudiante: Agradeceremos poder responder a esta breve encuesta para valorar la experiencia aplicada en el desarrollo del curso , su aporte es valioso . Gracias por participar

El acceso al vídeo fue sencillo

	1	2	3	4	5	
En desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

La navegación dentro de la actividad fue sencilla

	1	2	3	4	5	
En desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

Sección 2 de 2

El video interactivo como medio de aprendizaje

Descripción (opcional)

El vídeo le ayudó a reforzar y complementar su aprendizaje impartido en la clase presencial del curso de Lenguaje musical 1.

	1	2	3	4	5	
En desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

El vídeo tiene una duración adecuada

Referencias bibliográficas

- Cabero Almenara, J., & Llorente Cejudo, M. (2009). Actitudes, satisfacción, rendimiento académico y comunicación online en procesos de formación universitaria en blended learning. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 10(1).
- Casanova López, O., & Serrano Pastor, R. M. (2016). Internet, tecnología y aplicaciones para la educación musical universitaria del siglo XXI, *REDU, Revista de docencia Universitaria*, Vol. 14(1), enero-junio 2016, 405-421 ISSN: 1887-4592, (No. ART-2016-95806).
- Dictionary, C. (2008). *Cambridge Advanced Learner's Dictionary*. Recuperado de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/blended-learning>
- Espigares Pinazo, M. J., & García Pérez, R. (2017). Evaluación de un Modelo de gestión del conocimiento educativo-musical: El Modelo Bordón. *Revista Electrónica de LEEME*, (25).
- García, N. J. L. (2016). Evaluación y TIC en primaria: el uso de Plickers para evaluar habilidades musicales [Evaluation and ITC in Primary Education: using Plickers to evaluate musical skills]. *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 31(2), 81-90.
- Galera, M. M. y Tejada, J. (2012). Lectura musical y procesos cognitivos implicados. *Revista Electrónica de LEEME*, 29, 56-82.
- Pereira Ghiena, A. (2014). El rol del movimiento corporal manifiesto en tareas de lectura cantada a primera vista (Doctoral dissertation, Facultad de Bellas Artes).
- Pérez Mora, Y. (2007). Análisis crítico sobre el quehacer docente de los músicos. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 7(1).
- Ravelo, F. D. (2012). Experiencia del entrenamiento musical en una Universidad Particular de Lima. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 6(1), 84-106.
- Ruthmann, S. A. (2007). Strategies for supporting music learning through online collaborative technologies. *Music education with digital technology*, 131-142.
- Sanz Sobrino, P. (2013). Las TICs en la educación musical, trabajo de fin de grado, Universidad Pública de Navarra.
- Savage, J. (2007). Reconstructing music education through ICT. *Research in Education*, 78 (1), 65-77.
- Schiavio, Andres, Menin, Damiano, Matyja P., Jakub, Music in the Flesh, (2014), Embodied Simulation in Musical Understanding, *Revista Psychomusicology: Music, Mind, and Brain*, Vol. 24, (4), Publisher: Educational Publishing Foundation, pp.340-343. N 013.

Sharma, P. (2010). Blended learning. *ELT journal*, 64(4), 456-458.

Shifres Favio, Holguín Tovar, Pilar, (2015), *El desarrollo de las Habilidades Auditivas de los músicos. Teoría e Investigación*, Argentina, Ed. G GTEV, libro 258 páginas.

Watson, J. (2008). Blended Learning: The Convergence of Online and Face-to-Face Education. Promising Practices in Online Learning. North American Council for Online Learning.

Webb, M., Gibson, D., & Forkosh- Baruch, A. (2013). Challenges for information technology supporting educational assessment. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(5), 451-462.

Wiliam, D. (2011). What is assessment for learning?. *Studies in educational evaluation*, 37(1), 3-14.

www.Edpuzzle.com. Recuperado:
<https://edpuzzle.com/classes/59c99196e3e3c840a7e80291>.

www.Googleform.com. Recuperado:
https://docs.google.com/forms/d/1KDhvvgzWOC_hptutduXF3illmY0bbHodUPrBeND8uXI/edit

www.whatsapp.com. Recuperado:
<https://web.whatsapp.com/>