

**DISEÑO DE UN AMBIENTE VIRTUAL
PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA MUSICAL INICIAL
“OPUS”**



YESID DAVID RODRÍGUEZ NIÑO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN
ARTÍSTICA**

BOGOTÁ D. C.

2015

**DISEÑO DE UN AMBIENTE VIRTUAL
PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA MUSICAL INICIAL
“OPUS”**

YESID DAVID RODRÍGUEZ NIÑO

**Trabajo de grado para optar al título de licenciado en Educación Básica con énfasis en
Educación Artística.**

Director

LIBARDO LÓPEZ RIVERA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN
ARTÍSTICA**

BOGOTÁ D. C.

2015

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

AGRADECIMIENTOS

El autor expresa sus más profundos agradecimientos a cada una de las personas que aportaron un “grano de arena” en la ejecución de este proyecto, en especial a los niños de grado sexto B del Liceo Rodrigo Arenas Betancourt (2013) quienes inspiraron la propuesta, son ustedes motivo de orgullo y el futuro de Colombia. A Giovanni Zamora Reina, compañero de informática quien acompañó el proceso incondicionalmente y a todos los docentes de LBEA.

DEDICATORIA

A Dios por permitir que este proyecto se haya hecho realidad, sólo Él sabe lo que nos depara, además, viviendo en Cristo, el triunfo será la palabra que prevalezca; a la Corporación Universitaria Minuto de Dios por servir como medio en el proceso de formación profesional; a mis Padres, siempre decididos a brindar lo mejor de sí, su buen ejemplo y valores inculcados desde los primeros pasos definieron el carácter; a cada uno de los docentes que con su orientación sembraron conocimientos a lo largo de la vida, fue su dedicación, y entrega lo que concibió el deseo de ser maestro; a mi esposa Patricia Díaz, apoyo absoluto desde el inicio de la carrera. Para todos ustedes con cariño.

Resumen Analítico Especializado RAE

1. Autor

RODRÍGUEZ Niño Yesid David.

2. Director del Proyecto

LÓPEZ RIVERA Libardo.

3. Título del Proyecto

Diseño de un ambiente virtual para la educación artística inicial “OPUS”.

4. Palabras Clave

Didáctica de la música, Ambientes virtuales de aprendizaje, Tecnologías de la información y la Comunicación, aula virtual, enseñanza, aprendizaje.

5. Resumen del Proyecto

La propuesta pedagógica combina las TIC con la música por medio del diseño de un aula virtual con contenidos del área la cual emplea un programa de educación musical para grado sexto, donde se refuerce los conocimientos de la asignatura; va dirigida hacia los estudiantes de grado sexto B dentro del Liceo Rodrigo Arenas Betancourt. Dichas contenidos teóricos son previamente seleccionados y adecuados para ser abordados en el espacio virtual mencionado.

6. Objetivo General

Diseñar un ambiente virtual (AVA) para la enseñanza y el fortalecimiento de los procesos de iniciación musical de los estudiantes de grado sexto dentro de la institución Liceo Rodrigo Arenas Betancourt.

7. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

Antecedentes bibliográficos:

Pascual Mejía, Pilar (2002). Didáctica de la música para primaria. Madrid: Pearson-Prentice Hall.

Romero Gómez, A (2011). *Diseño de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), con metodología de aprendizaje basado en problemas (ABP): un modelo para el abordaje de contenidos y construcción de conocimientos en AVA*. Bogotá: Fundación Universitaria del Área Andina.

Antecedentes investigativos

Restrepo, D. (2009). Diseño e implementación de AVA que facilite el desarrollo de la apreciación musical en los estudiantes de 6 grado del colegio Franciscano Pio XII. Monografía, UNIMINUTO, Bogotá.

Rodríguez, M. 2007 Ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) para cursos de Apreciación Musical, Universidad de Los Andes, Bogotá

8. Referentes conceptuales

Aula virtual: Entorno telemático en página web que permite la impartición de tele formación.

Educación a Distancia: Proceso en el que dos o más personas que se encuentran geográficamente alejados, realizan actividades de enseñanza-aprendizaje formales, apoyadas por una estructura orgánica y estableciendo comunicación a través de medios de telecomunicación.

Enseñanza: Cualquier acto educativo en que un experto en contenido y en didáctica, realiza actividades encaminadas a facilitar el aprendizaje en un alumno.

Internet: Es una red de redes global o mundial de equipos informáticos que se comunican mediante programas de cómputo, en ella se encuentra todo tipo de información que genera la humanidad.

Música: arte de organizar los sonidos y los silencios para que estos sean agradables al oído.

9. Metodología

La investigación desarrollada, la cual es de tipo cualitativa descriptiva, se caracteriza por identificar y recopilar antecedentes generarles, números y cuantificaciones con el ánimo de describir un evento; para este caso se busca contribuir a las solución de las necesidades de una población, específicamente en el área de música dentro Liceo Rodrigo Arenas Betancourt.

Fase 1 (identificación del problema). En esta fase se realiza el planteamiento del problema, causas - efectos y revisión del micro currículo.

Fase 2 (aplicación y análisis). Esta segunda parte del trabajo se analiza los datos recopilados el autor de la investigación junto con el diseño de la estructura metodológica para el aula virtual.

Fase 3 (planificación de la propuesta). Dentro de la tercera fase se lleva a cabo la exploración del contenido programático del área de música, se definen los contenidos a virtualizar, se diseñan las guías de aprendizaje y finalmente se hacen pruebas piloto para el aula virtual.

10. Recomendaciones y Prospectiva

Después del análisis satisfactorio se recomienda continuar con una implementación completa de la propuesta dentro del centro educativo Liceo Rodrigo Arenas Betancourt, ya que el espacio virtual al igual que la población así lo permiten.

Luego de las pruebas piloto realizadas dentro del colegio se evidenció la viabilidad de la propuesta en cuanto a aplicación se refiere, esto debido en primera medida a la gran acogida que tuvo en los estudiantes del grado sexto B del Liceo Rodrigo Arenas Betancourt y al aval que tanto la rectora como los docentes otorgaron. La expectativa es que en un futuro se quiere implementar el aula en todas las áreas del colegio.

11. Conclusiones

1. A pesar de que la propuesta cuenta con los estándares de calidad recomendados por la institución al igual que el aula virtual, un factor determinante obligó a que el proceso de prueba e implementación no fuese suficientes: el tiempo; pese a ello tanto los estudiantes, como el grupo

investigativo alcanzaron su principal objetivo: demostrar qué tan productivo puede ser el diseño de una estructura curricular que a su vez consiga utilizar un aula virtual dentro de un contexto escolar delimitado.

2. En las pruebas piloto aplicadas a los estudiantes de grado sexto B se pudo observar el interés de quienes ingresaron libremente al aula, ya que estuvieron interactuando con esta, reconociendo características básicas como lo son la accesibilidad y el funcionamiento. Después de la debida inducción, cabe destacar que el ingreso a la plataforma fue recurrente, según la estadística arrojada por la misma, por consiguiente se considera como un proyecto con alta viabilidad.

3. Aunque el proyecto tuvo un breve período de implementación, se logró una proximidad teórico - práctica entre los estudiantes del grado sexto B del Liceo Rodrigo Arenas Betancourt y el aula virtual OPUS ya que se reconocen las ventajas y principales características de este ambiente virtual de aprendizaje.

12. Referentes bibliográficos

Hargreaves D. (1998) *Música y desarrollo psicológico*. Barcelona. Editorial Grao

Hernández, S. (1991) *Metodología de la investigación*. Mexico. Mc Graw Hill.

Fecha Elaboración resumen

Día

20

Mes

02

Año

2015

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	14
1. CONTEXTUALIZACIÓN	16
1.1. Macro Contextualización	16
1.2. Micro Contextualización.....	17
2. PROBLEMÁTICA	19
2.1. Descripción del Problema	19
2.2. Formulación del Problema.....	20
2.3. Justificación	22
2.4. Objetivos	24
2.4.1. <i>Objetivo general</i>	24
2.4.2. <i>Objetivos específicos</i>	24
3. MARCO REFERENCIAL.....	25
3.1. Antecedentes	25
4. MARCO TEÓRICO.....	28
4.1. Pedagogía	29
4.1.1. <i>Diseño instruccional</i>	31
4.2. Tecnología.....	33
4.2.1 <i>¿Quiénes desarrollan las tics?</i>	33
4.2.2. <i>Ambiente virtual de aprendizaje</i>	34
4.2.3. <i>Aulas virtuales</i>	36

4.2.4. Componentes del aula virtual.....	37
4.2.5. Modalidades del aula virtual.....	37
4.2.6. Educación virtual.....	37
4.2.7. Aula virtual escolar.....	38
4.3. Social.....	41
4.4. Marco Legal	44
4.4.1. introducción a la educación artística (música).....	44
4.4.2 Competencias claves en el desarrollo cognitivo a partir de la educación artística (lineamientos curriculares educación artística).....	44
4.4.3. Plan decenal de educación.....	47
4.4.4. Orientaciones pedagógicas para el área de educación artística (2010).....	47
5. DISEÑO METODOLÓGICO.....	49
5.1. Tipo de Investigación.....	50
5.2. Método de Investigación.....	51
5.2.1. Ver.....	53
5.2.2. Juzgar	54
5.2.3. Actuar.....	54
5.2.4. Devolución Creativo.....	54
5.3. Fases de la Investigación	55
5.4. Población y Muestra	59
5.5. Instrumentos de Recolección de Información.....	59
5.5.1. Datos primarios.....	59
5.5.2. Datos secundarios.....	60
5.6. Analisis de resultados	60
5.6.1. La encuesta.....	61

5.7. Interpretación de resultados	62
5.8. Análisis de datos	67
6. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	69
6.1. Objetivo General.	69
6.2. Objetivo Específico.	70
6.3. Bibliografía.	70
6.4. Metodología y evaluación.	71
6.5. Modelo pedagógico.....	72
6.6. Propuesta tecnológica.....	73
7. CONCLUSIONES	74
8. PROSPECTIVA.....	75
9. REFERENCIAS.....	76
9.1. Webgrafía.	77
10. ANEXOS	80
10.1. Encuestas.....	81
10.2. Guías de aprendizaje.	83
10.3. Cronograma.....	92
10.4. Contenidos musicales para grado sexto.	93

ÍNDICE DE TABLAS

Gráfica 1. Mapa localidades de Bogotá	18
Gráfica 2. Vista aérea localidad de Kennedy	18
Gráfica 3. Vista aérea barrio Britalia	18
Gráfica 4. Liceo Rodrigo Arenas Betancourt	18
Gráfica 5. Edades de los estudiantes.....	64
Gráfica 6. Género de los estudiantes.....	64
Gráfica 7. Pregunta 01	64
Gráfica 8. Pregunta 02	65
Gráfica 9. Pregunta 03	65
Gráfica 10. Pregunta 04	65
Gráfica 11. Pregunta 05	66
Gráfica 12. Pregunta 06 y 07	66
Gráfica 13. Pregunta 08	66
Gráfica 14. Pregunta 09	67
Gráfica 15. Pregunta 10	67

INTRODUCCIÓN

La presente investigación propone diseñar un instrumento teórico para el maestro de música basado en los AVA (ambientes virtuales de aprendizaje) con el fin de reforzar los conocimientos en su área, dicho de otro modo, emplea un aula virtual como herramienta pedagógica dentro de un contexto determinado, generando un espacio en la internet que permitirá a los estudiantes mantener un contacto permanente con las temáticas estipuladas dentro del currículo musical y a su vez afianzar los conocimientos y generalidades de la clase. Una de las particularidades fundamentales de este proyecto es el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y La Comunicación) dentro del entorno musical, puesto que dentro de la institución Liceo Rodrigo Arenas Betancourt no es frecuente combinar la tecnología con el arte, debido a las características individuales de cada disciplina.

Antes de realizar el análisis de la problemática, es necesario destacar las causas por las cuales se lleva a cabo el proyecto OPUS; la ausencia de algunos lenguajes artísticos dentro de los centros educativos privados, la baja intensidad horaria (1 a 2 horas semanales) que los colegios asignan para las áreas; del mismo modo, la falta de conocimientos musicales básicos y el escaso dominio de las nuevas tecnologías de la información en la comunidad educativa (estudiantes, docentes, padres de familia) probablemente retrase el normal desarrollo de los contenidos artísticos.

Partiendo del interés personal, la investigación se efectúa buscando consolidar el proceso musical de 30 estudiantes en el Liceo Rodrigo Arenas Betancourt, ya que debido a las actividades extra curriculares se estaba disminuyendo el tiempo estipulado por la institución para la educación musical (días festivos, izadas de bandera, actividades extra clase, etc.), por lo que el docente se estaba viendo obligado a ver de manera superficial algunos temas de su programa académico.

El inicio de esta investigación parte de una encuesta realizada a los estudiantes de grado sexto donde se miden conocimientos generales de TIC y AVA, dicha encuesta arrojó un resultado inesperado, debido a que la mayoría de estudiantes del liceo desconocen la definición puntual de los anteriores términos y tienden a confundir AVA, redes sociales, blogs en incluso aulas físicas (ver anexos - encuestas).

El principal propósito es el diseño de una metodología virtual que permita complementar el proceso de aprendizaje musical en los estudiantes de grado sexto; además se pretende medir con una prueba piloto el comportamiento de los estudiantes dentro del aula virtual la cual cumpla con los requisitos mínimos de ejecución, sin olvidar el refuerzo conceptual y procedimental que los estudiantes deben adquirir mediante el aula virtual “OPUS”.

En síntesis, la clasificación de los temas en cuanto a la disposición del trabajo, se divide de la siguiente manera:

Sección I: Se elabora puntualmente el planteamiento del problema junto con sus posibles causas y efectos; también se establece cómo afrontar dicho inconveniente a través de un AVA y el objetivo que esta debe cumplir como herramienta metodológica en las clases presenciales de música.

Sección II: Se analizan los datos recopilados a través de una encuesta utilizando un método de investigación descriptivo; el cual permite evidenciar de manera general cómo los AVA pueden complementar los conocimientos del área de música.

Sección III: Se inicia el diseño de la estructura metodológica factible para un aula virtual que permita complementar los conocimientos musicales dentro de la población estipulada: alumnos de grado sexto B en el Liceo Rodrigo Arenas Betancourt (un colegio privado en la localidad de Kennedy).

Para concluir, se mide la aceptación que los participantes del proyecto tienen con respecto al aula virtual al igual que su efecto dentro del currículo y el impacto que esta tuvo en el proceso musical. Dicha medición se llevará a cabo tanto virtual (foros, videos y audios) como en físico (actividades y muestras).

1. CONTEXTUALIZACIÓN

Se entiende por contexto al entorno general de un lugar determinado, pues bien, en este capítulo se hace una descripción de los lugares involucrados en el proyecto de investigación “OPUS” con el cual y a través de un enfoque praxeológico como el planteado por el padre Juliao en nuestra universidad se pretende encontrar solución a la problemática planteada (ver problemática).

1.1. Macro Contextualización

Como primera medida se hace una descripción detallada del lugar donde se realiza el proyecto; iniciando con la ciudad, la zona o localidad, el barrio y finalmente la institución educativa donde se aplicará. “OPUS” tiene lugar la capital de Colombia (Bogotá) en la localidad octava de Kennedy (limitante con la localidad de Fontibón, Bosa, Tunjuelito, Puente Aranda y el municipio de Mosquera. Kennedy tiene una extensión de 3856.55 hectáreas y una población aproximada de 1'344.777 habitantes (Censo 2005). De su terreno 3605.60 hectáreas se clasifican en suelo urbano y 2250.95 hectáreas corresponden a suelo de expansión. Dentro de estos dos suelos se localizan 428.96 hectáreas de suelo protegido.

Se puede dar mayor importancia al desarrollo de la localidad de Kennedy en la época comprendida desde finales de los años sesenta, el 17 de diciembre de 1961 cuando el gobierno norteamericano en la casa blanca da prioridad a ayuda a las familias desprotegidas de la comunidad en un proyecto que junto con el presidente Carlos Lleras Restrepo sacaron adelante el plan de alianza para el progreso: "Techo".

La comunidad organiza un nuevo plan de desarrollo que buscó hacia finales de 1960 la transformación y la urbanización de la zona; en 1970 se da paso a la inauguración del colegio INEM Francisco De Paula Santander por parte del presidente Lleras Restrepo, posteriormente en 1971 se construye la corporación de abastecimiento de Bogotá "corabastos", brindando nuevas y

mejores posibilidades de empleo con la interacción del comercio como principal fuente de abastecimiento para la capital.

El sector de Kennedy donde se encuentra ubicado el Liceo Rodrigo Arenas Betancourt se divide en UPZ 81 (unidad de planificación zonal), gran Britalia. La cual está comprendida entre la avenida Ciudad de Cali, la avenida ciudad de Villavicencio (calle 43 sur), la avenida Agoberto Mejía (Carrera 80) y el Río Fucha. Se localiza en el borde suroccidental de la ciudad, hace parte del área de influencia de Corabastos.

El nombre exacto del barrio es *Britalia*, se encuentra conformado por casas residenciales y establecimientos que desarrollan varias actividades económicas. Aledaño, se encuentra las avenidas: cr. 86, av. Villavicencio y vía el Carmelo (entre otras) por donde transitan varias rutas de transporte público y privado. En sus alrededores se encuentran distintos colegios de carácter oficial y particular entre ellos el Liceo Rodrigo Arenas Betancourt. La mayoría de la población hace parte de los estratos 2 y 3

1.2. Micro Contextualización

El Liceo Rodrigo Arenas es la institución educativa elegida para la implementación del aula virtual OPUS, por lo tanto se hace una descripción detallada de dicho plantel: Está ubicado en la carrera 80 i No 54-18 sur y fue fundado el 26 septiembre de 1987 (Licencia de Iniciación de labores: Res. 4592 del 15 de Dic. De 1988 SED. - Aprobación de estudios: No 922 del 8 de Marzo de 1994 MEN. Ratificación: Res.7549 del 11 de Octubre de 2001. - Última resolución: Res. 3257 de octubre 9 del 2002 para Media vocacional. Tiene implementa la jornada única, sus niveles de educación son Preescolar, Primaria, Secundaria y Media Vocacional. Énfasis en: inglés y Sistemas; Educación Media articulada con el SENA, Técnico en documentación contable y financiera. La razón legal del plantel es privado mixto.

A lo largo de los últimos cinco años, el Liceo Rodrigo Arenas Betancourt ha venido observando la necesidad de articular su proyecto educativo al contexto laboral y social que viven sus estudiantes. El año 2004 se convierte en un año significativo para la institución,

cuando logra su primera promoción de Bachilleres, sin embargo el seguimiento a egresados en ese año y siguientes ha mostrado las dificultades que tienen los jóvenes para continuar sus estudios profesionales o vincularse de manera exitosa a la vida laboral.

Caracterización General.

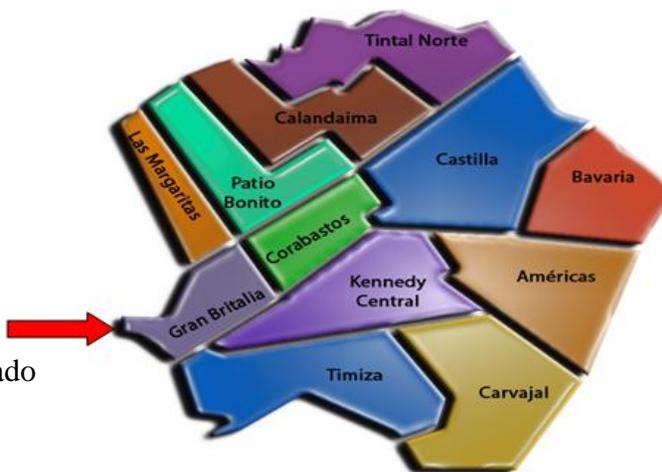
CIUDAD: Bogotá.

LOCALIDAD: Octava – Kennedy

BARRIO: Britalia

COLEGIO: Liceo Rodrigo Arenas B.

POBLACIÓN: 30 Estudiantes de sexto grado



Gráfica 01. Mapa localidades



Gráfica 02. Vista aérea Barrio Britalia



Gráfica 03. Vista Aérea del colegio L.R.A.B.



Gráfica 04. Liceo Rodrigo Arenas B.

2. PROBLEMÁTICA

Se define como problemática al conjunto de dificultades relacionadas a una actividad, disciplina o ciencia, pues bien, toda investigación o propuesta investigativa tiene como objetivo resolver una problemática previamente identificada a través de la acción. Plantear el problema no es sino afinar y estructurar más formalmente la idea de investigación (H. Sampieri 1991. Pg 21), por lo tanto mediante un detallado informe se hace la descripción del problema abordado en el presente trabajo

2.1. Descripción del Problema

No es desconocido que en la mayoría de instituciones educativas Colombianas se omiten algunas de las ramas abarcadas por la educación artística, estas a su vez poseen una baja intensidad horaria, además, la falta de conocimientos musicales y dominio de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación “TIC” por parte de los estudiantes y maestros dificultan en algunas ocasiones el libre desarrollo de los contenidos artísticos. Teniendo en cuenta lo anterior, se busca una estrategia que responda a estas necesidades pedagógicas y tecnológicas ya mencionadas para así suplir y reforzar las hora de enseñanza musical, por tal motivo, este proyecto pretende dar una orientación tecnológica a la educación artística, donde la música será el campo que utilice complementos extras (AVA) para que los estudiantes dispongan de mecanismo que refuercen el aprestamiento musical.

Se proyecta utilizar un recursos pedagógicos y didácticos de los últimos tiempos como lo son las TIC en una población estudiantil inexperta frente a conceptos como “tecnologías de la información y la comunicación”, “aula virtual”. De esta forma se optimiza y consolida el proceso de aprendizaje musical específico. Los estudiantes seleccionados son niños entre los 11 y 13 años de grado sexto en el Liceo Rodrigo Arenas Betancourt de la localidad de Kennedy (barrio Britalia).

Como docente de educación artística se observa la necesidad de buscar un mecanismo que se ajuste a las carencias académicas tanto de los estudiantes como de los mismos docentes, es por ello que se requiere del apoyo de un experto en el campo de la informática para que en equipo se establezca el procedimiento específico en cuanto al diseño e implementación de pruebas piloto para un aula virtual con un énfasis musical. Después de conformado el equipo se consultan algunos antecedentes con respecto al propósito del proyecto, encontrando que no existe (por lo menos en la facultad) una monografía donde se aborde en su totalidad el contenido específico manejado por los autores. Se evidenció, entre otros aspectos, estrategias pedagógicas sistematizadas en el área de música dentro del aula para los docentes. También se halló bibliografías en físico donde los estudiantes de informática diseñaron un software educativo para la impartición musical en casa.

La deducción a la cual se llega con base en estas primeras consultas monográficas y por la cual se aspira crear un aula virtual es la necesidad que el maestro de educación artística musical afronta al momento de relacionarse directamente con sus estudiantes, pues cualquier proceso (no solo artístico) debe ser complementado presencialmente, además de transmitirse a través de lo sensorial e incluso lo vivencial (Liceo Rodrigo Arena Betancurt, 2013).

2.2. Formulación del Problema

¿Cómo puede un ambiente virtual con temáticas musicales reforzar los procesos académicos de los estudiantes de grado sexto en el Liceo Rodrigo Arenas Betancourt?

La problemática radica en resolver qué medio pedagógico o estrategia se debe utilizar con el estudiante de grado sexto para intensificar la materia junto con los contenidos que se deben abordar en dicho medio para fortalecer el proceso cognitivo dentro de la clase de música; esto debido a que el horario semanal establecido para la cátedra musical (el cual es de una hora), se ve afectada directamente por agentes externos como los festivos, izadas de bandera, salidas de campo, etc.

Algunos colegios del sector privado y de estratos socio económicos 1 y 2 en la localidad de Kennedy no cuentan con una infraestructura que les permitan desarrollar una mayor relación didáctica con los ambientes virtuales de aprendizaje (comparados centros educativos de estrato más alto o con los nuevos colegios del distrito quienes implementan programas de tic) SECRETARIA DE EDUCACION DEL DISTRITO (2012); se debe ser conscientes frente a la aplicabilidad y funcionalidad que los AVA generan en los colegios, no sólo por tratarse de estrategias metodológicas actuales, sino también por ser un recurso llamativo para los estudiantes quienes ven en la internet un complemento en su proceso de aprendizaje.

Según un artículo publicado por la UNAM (Universidad Autónoma de México), Un AVA es: “la integración de múltiples herramientas tecnológicas, el diseño instruccional de la información propuesta, las estrategias psicopedagógicas, con el resto de los actores (Contreras, 2004). En otros términos, los AVA se transforman en un conjunto de estrategias para el educador contemporáneo; su aprovechamiento depende netamente del nivel de conocimiento que se tenga de estos, por ende se adoptan de forma precisa como la solución inmediata a la problemática anteriormente mencionada.

La experiencia como docente de música permite evidenciar las falencias axiomáticas dentro del desarrollo normal de la cátedra musical, puesto que las clases de educación artística son vistas como asignaturas superfluas dentro del plan de estudios; a lo largo del año lectivo la clase se ve interrumpida constantemente por actividades como izadas de bandera, salidas pedagógicas, días de la ciencia e idiomas son programadas en los días que se ve la clase de música o piden el apoyo de esta para preparar sus contenidos, por tal motivo las temáticas se atrasan y el proceso se ve truncado de forma indirecta. Un ejemplo de ello es el grado sexto B del Liceo Rodrigo Arenas Betancourt quienes no han desarrollado el programa establecido por el área de música para el presente año. La hora semanal destinada para la clase es el lunes de 8:10 am a 9:00 am, no obstante, mediante una tabla se presenta las clases interrumpidas a lo largo del año:

Total horas asignadas al año	40
Lunes festivos 2014	10
Izadas de bandera	6
Lunes semana santa	1
Lunes en vacaciones mitad de año	3
Lunes semana de receso octubre	1
<i>Total de horas interrumpidas:</i>	<i>21 horas aprox.</i>

2.3. Justificación

En Bogotá al igual que en resto del país se está llevando a cabo una revolución social, deportiva y cultural, por medio de diferentes entidades públicas e incluso privadas que buscan mejorar la calidad de vida de los colombianos. Es la misma comunidad quien demuestra interés estos modos de formación cultural participando de actividades educativas, físicas y recreativas, por ello es indispensable aprovechar los espacios creados para dichos fines. Por otro lado están las TIC las cuales están fomentando en toda la sociedad el deseo de cultivarse en cuanto al aprovechamiento de tecnología se refiere; en especial a niños y jóvenes, que desean mejorar al igual que adquirir conocimientos esenciales al proceso de globalización.

Por tal motivo se ofrece diseñar una propuesta virtual que complemente la interrupción de algunas clases, llegando a abordar temáticas de áreas artísticas, específicamente de música. Dicha ponencia requiere de una canal de difusión seguro pero sobre todo directo el cual funcione permanentemente y se ajuste a las necesidades del estudiante moderno, por consiguiente la propuesta se divide en dos aspectos fundamentales:

♪ Metodología teórica que refuerce la clase de música (programa).

♪ Instrumento de difusión para dicho propósito (AVA).

De esta manera se unen los conocimientos musicales adquiridos junto con los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) como herramienta pedagógica en la enseñanza de la metodología diseñada para crear “OPUS”, el aula virtual para música, en síntesis, se fusionan estos dos aspectos para crear un espacio en la red con contenidos netamente musicales los cuales promueven el arte y el uso de la tecnología en el contexto escolar, además el deseo de completar o reforzar el programa de música es motivo suficiente para llevar a cabo dicho proyecto.

El primer aspecto a tratar es el teórico, en donde no se encuentra dificultad alguna, puesto que la universidad cuenta con excelentes maestros los cuales conducirán el programa y guiarán al autor en la elaboración del currículo. En segunda instancia y gracias a los aportes dados por docentes de informática se establece el recurso óptimo para la exhibición del aula virtual; una plataforma novedosa y viable que encaja con la proyección de la propuesta.

Recopilando información en la red se hace un listado de las ventajas y desventajas que pueden tener los AVA en la impartición de una cátedra y con base en ello se elabora la estructura metodológica; a continuación se mencionan los pros y contras de los ambientes virtuales de aprendizaje según la universidad CES de Medellín (2012) Se puede adaptar las horas de estudio a su acomodo personal (CES, 2012).

- Los estudiantes asumen un rol activo que no se restringe a recibir información, también hacen parte de la misma.
- Todos los educandos tienen acceso equánime a la clase, sin importar ausencias a estas por agentes externos.
- Optimización del aprendizaje significativo: al mismo tiempo asimila otro tipo de aprendizajes
- Se puede aumentar la calidad del aprendizaje autónomo si se hace un buen uso de las ayudas pedagógicas y medios audiovisuales.
- Aprovechamiento y optimización del tiempo. Los estudiantes no dependen de la institución educativa para recibir la clase. La enseñanza es mucho más personalizada.

Por otro lado, la desventaja más notoria es la poca interacción personal entre estudiante alumno y este último requiere una mayor disciplina en el trabajo autónomo por parte del estudiante, cabe aclarar que el aula virtual “OPUS” no pretende remplazar la clase de música, puesto que es imprescindible que maestro y estudiantes intercambien ideas y conocimientos para finalmente llegar a una producción artística.

2.4. Objetivos

2.4.1. Objetivo general.

Diseñar un ambiente virtual (AVA) para la enseñanza y el fortalecimiento de los procesos de iniciación musical de los estudiantes de grado sexto dentro de la institución Liceo Rodrigo Arenas Betancourt.

2.4.2. Objetivos específicos.

- Desarrollar los recursos tecnológicos y pedagógicos básicos para fortalecer los procesos cognitivos.
- Fomentar en los estudiantes el interés por el uso de las TIC en el aprendizaje musical.
- Reforzar los procesos de iniciación musical por medio de elementos web 2.0

3. MARCO REFERENCIAL

En esta parte del trabajo se habla del objeto de estudio de la propuesta, es decir, cómo se fundamenta la misma según planteamientos y tesis de otros autores mencionados posteriormente quienes hablan de los elementos básicos de las plataformas virtuales: definición, ventajas y su desarrollo dentro de un contexto educativo.

3.1. Antecedentes

Según los parámetros establecidos dentro de la presentación de trabajos se hizo una consulta minuciosa sobre antecedente y documentos con la temática escogida para la elaboración de proyecto con el fin de verificar que no ha sido empleado; en primera instancia se encontraron varios trabajos de grado en nuestra facultad, pero solo en especializaciones se puede obtener referentes válidos, entre estos se destaca una monografía (Diseño e implementación de un AVA que facilite el desarrollo de la apreciación musical en los estudiante de 6 grados del colegio Franciscano Pio XII, 2009). Esta monografía plantea la importancia que tienen los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) como recurso mediador en el proceso educativo. La autora invita a romper las barreras tecnológicas, además de aprovechar las TIC por medio de una actualización inmediata que se debe llevar a cabo dentro del contexto educativo, esto con el fin de difundir la información y mejorar la relación entre el maestro y los educando específicamente en el área de música, además de captar su atención de estos últimos quienes ya están formados en una cybercultura.

Otra monografía que llamó la atención fue *Divertimusic* Diseño de herramienta didáctica pedagógica (batería de tareas) para docentes de música (Mora, 2010). En esta consulta se identifican algunas herramientas que facilitan la apreciación musical especialmente de los profesores de música. Allí se fusiona el arte desde el lenguaje musical con las TIC. Se crea un instrumento sencillo que capte el interés de los niños teniendo como eje temático la historia de la música y su apreciación en la escuela. Al igual que en la anterior monografía, las autoras

recalcan la importancia de las nuevas tecnologías dentro de la educación no sólo a nivel local sino nacional. La población a la cual va dirigida esta herramienta didáctica es a niños de 8 a 10 años de edad y plantea actividades lúdicas por medio de la multimedia (software educativo).

Continuando con las monografías y tesis en la universidad se encontró un documento elaborado por Ruiz (2007) el cual hace parte de su especialización en diseño de ambientes de aprendizaje. Aquí se puede apreciar cómo se implementa un ambiente virtual apoyado en las TIC; dirigido a estudiantes que deseen favorecer el proceso cognoscente dentro de un programa determinado. Este programa capta la atención del lector con nociones musicales, pues está dirigido a estudiantes que desean ejecutar un instrumento musical específico dentro del contexto sinfónico, es decir, música elaborada. Se observa además la inclusión de un glosario (al igual que en las anteriores monografías).

Otro escrito, a modo de informe de gran importancia para el proceso indagatorio es “Ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) para cursos de apreciación Musical” (Rodriguez, 2007), esta profesora Titular del departamento de Música en la Universidad de Los Andes, muestra los parámetros necesarios para la adecuación de un AVA que complemente el trabajo de aula y contribuya a superar las diferencias de relación con los alumnos propias de los cursos masivos.

Contrario a esto, en la biblioteca de la Universidad Nacional se descubrió un documento que relacionara las TIC con la música, sin embargo se cita la monografía “Diseño e implementación de un mezclador digital de audio” (Galindo, 2012) el cual muestra la aplicabilidad que los software para la educación artística, puesto que en la actualidad, se maneja una sistematización de la información en lo musical, por consiguiente el músico debe conocer los equipos tecnológicos que mejoren la calidad de sus producciones artísticas.

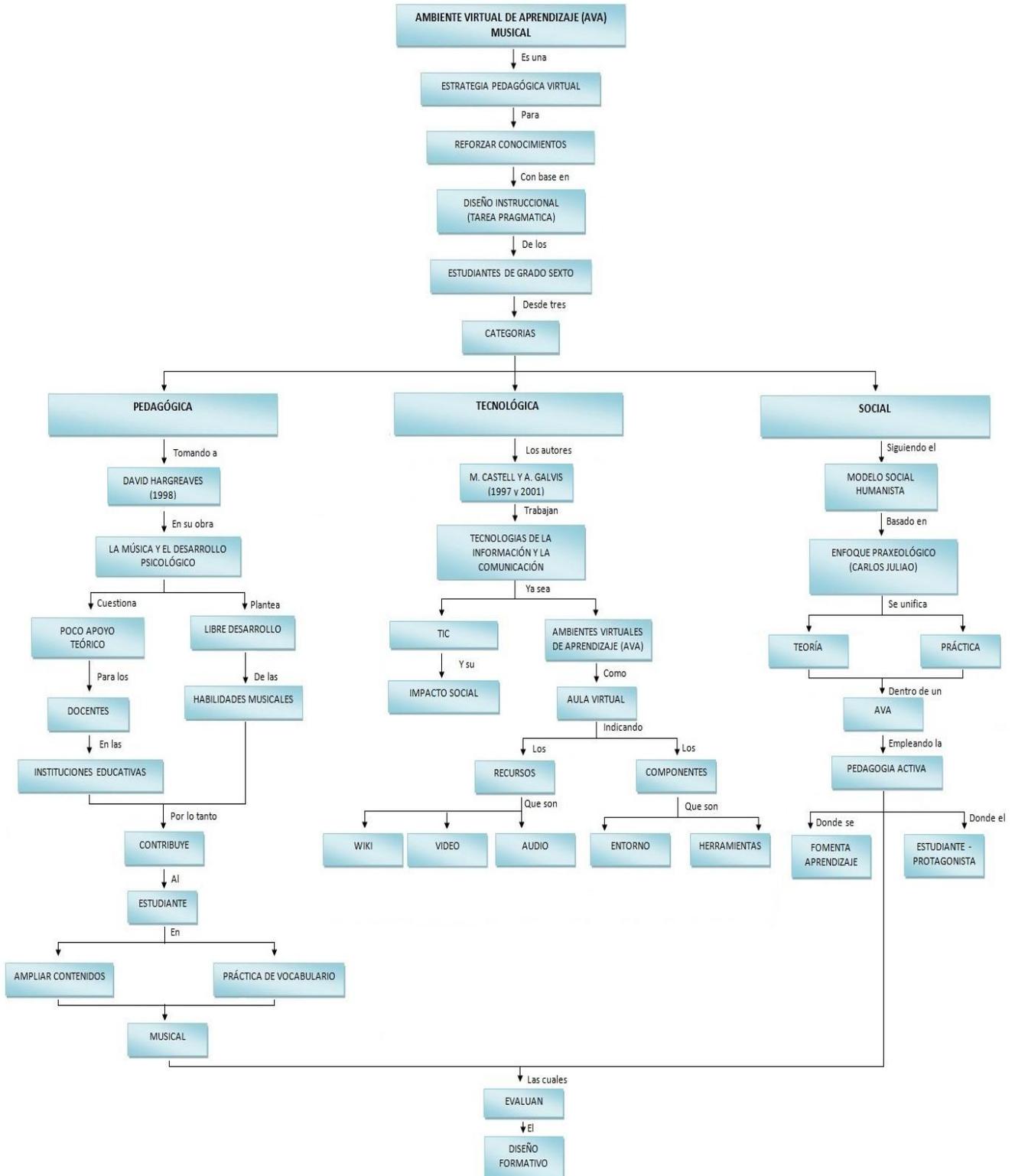
La última consulta realizada en centros de educación superior en Bogotá tiene como título **“Crescendo: sistema interactivo para la apreciación y aprendizaje de conceptos básicos de música a través del juego y la experimentación”** (Camargo), este documento aplica las TIC desde la iniciación musical, su metodología consiste en facilitar al estudiante conceptos teóricos

musicales para optimizar el estudio de la música y sus nociones primarias, también está basado en vivenciar la música a través del juego, usando el mismo como herramienta metodológica.

Después de varias consultas dentro y fuera de la universidad, no se encontró una monografía donde se aborde directamente el tema manejado por los autores. Se observan varias modalidades en el aprovechamiento de AVA entre otros, estrategias pedagógicas sistematizadas en el área de música dentro del aula, CD-ROM con programas para el área, sobre todo para los docentes. También se halló otra bibliografía en físico donde los estudiantes de informática diseñaron un software educativo para la impartición musical en casa, pero no fue posible encontrar una tesis con propuestas temáticas definidas para música aplicadas en un aula virtual.

La conclusión de estas primeras consultas monográficas y por la cual se aspira desarrollar una metodología y crear un aula virtual es la necesidad que el maestro afronta al momento de relacionarse directamente con sus estudiantes, puesto que cualquier proceso artístico debe ser complementado frecuentemente, además de transmitirse a través de lo sensorial e incluso vivencial.

4. Marco Teórico



La indagación es llevada a cabo por un docente en formación, estudiante de la Corporación universitaria Minuto de Dios (LBEA), quien se cataloga así mismo como músico empírico, propone la implementación de las TIC en el campo musical, basados en la poca intensidad horaria que estas manifiestan dentro de la mayoría de instituciones educativas. Por tal motivo, se hace una investigación detallada sobre los ambientes virtuales de aprendizaje (tema desconocido para el consultor), para de esta manera aplicar las TIC en el fortalecimiento de los conocimientos musicales. A continuación se describen los aportes brindados desde las diferentes categorías necesarias para el correcto uso de los AVA.

4.1. Pedagogía

Dentro de la investigación es necesario tomar como referente autores que con sus diversas teorías aporten a la propuesta en cuestión, algunos de ellos son:

Jean Piaget (psicólogo y biólogo Suizo) quien a pesar de haber hecho sus estudios hace más de 70 años, puede contribuir al proyecto. Piaget afirma que el conocimiento se debe adquirir la escuela a través del desarrollo del pensamiento creativo en el entorno, COLCIENCIAS (2009. P, 2), en este caso el sonoro, de tal manera que mientras el individuo se relaciona con la música, así mismo se incrementa la inteligencia musical. Para que la iniciación musical sea positiva deben explotar el desarrollo natural del niño, ya que dicho proceso va ligado a la percepción a la imitación e improvisación. También explica que la educación musical debe inclinarse hacia la teoría del desarrollo cognitivo, ya que este se adapta a las necesidades del AVA, puesto se centra en la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que le rodea, en este caso el aula virtual.

Otro de los personajes relevantes para la investigación es David Hargreaves quien con sus diferentes estudios acerca del desarrollo psicológico musical en niños, adolescentes y adultos afirma:

La psicología del desarrollo y la psicología de la música. Ambas, por supuesto constituyen parte de la psicología y la música, así como de la educación. Todos estos términos son denominaciones de conveniencia para áreas consensuadas de conocimiento. En cierto modo son arbitrarios,

susceptibles de ser modificados y obsoletos en la medida en que el conocimiento avanza. Por cierto, se podría argumentar, que esto es bueno, por cuanto, tanto en las instituciones educativas como en los currículos, imponer límites artificiales en las asignaturas a menudo puede dificultar la fertilización cruzada de ideas de la cual emana cualquier disciplina. Hargreaves (1998, p.13)

Dicho planteamiento coincide con el propósito del ambiente virtual de aprendizaje, por ello, en algún momento, más específicamente al inicio de la investigación motivó el plantear estrategias que den solución a lo que hoy en día se ha convertido en un problema meramente institucional, el cual consiste en limitar a los estudiantes en la construcción voluntaria de conocimientos.

Existe también un segundo fundamento teórico que se retoma de la investigación de Hargreaves el cual consiste en relacionar la teoría y la práctica, por tanto es lo que se pretende llevar a cabo dentro de un AVA:

...Considerar la relación entre la teoría educacional y la práctica pedagógica en las asignaturas artísticas en comparación con las ciencias. En las escuelas primarias, por ejemplo, tanto en ciencias como en matemáticas, el currículo está sustentado por un considerable cuerpo de teorías del desarrollo y de la enseñanza. Inmediatamente salta a la mente la teoría de Piaget; existen diversos programas para la enseñanza de las matemáticas basados explícitamente en los principios Piagetianos que emplean de manera específica algunas de las propias pruebas experimentales de Piaget (por ejemplo, Fletcher y Walker, 1970; Nuffield Foundation 1972; Harlem, 1975).

Pese a que la enseñanza de la música (y en realidad, también la enseñanza de otras asignaturas artísticas) constituye por sí misma una parte importante del currículo, no existe un cuerpo equivalente de teorías del desarrollo sobre las cuales se basen las practicas de la enseñanza.

Keith Swanwick, un prominente educador música Británico sostenía que a los educadores Musicales [...] *Les hace falta desesperadamente cualquier tipo de marco conceptual [...] no tenemos una fundamentación que soporte el análisis y que resista bien contra las opiniones de diferentes grupos de presión* (1979, p.5-6) (Heagreaves. 1998, p.14)

Finalmente, es importante reconocer el valor que tiene la música dentro del contexto escolar, para ello se toma como ejemplo la postura de Pilar Pascual Mejía en cuanto a la importancia de la música en la escuela:

El objetivo primero de la educación musical es el de despertar y desarrollar todas las facultades del hombre. En épocas y civilizaciones pasadas, la música era considerada un valor humano de primer orden, especialmente en las civilizaciones orientales como las de China e India o en Grecia y Roma. La educación musical ocupaba entonces un lugar importante en el desarrollo y la conducción de los pueblos.

Las intenciones educativas del área de educación musical van más allá del mero adiestramiento musical, al englobarse en el desarrollo general en la educación primaria. Se trata de un camino de doble vía, ya que, por un lado, la práctica instrumental será elemento potenciador del desarrollo del alumno (educación a través de la música); y por otro, la educación general contribuirá igualmente al desarrollo de aptitudes que favorezcan sus capacidades musicales. (Pascual P. 2002. p.13).

Antes de abordar el aspecto tecnológico, se hace una breve descripción acerca del diseño instruccional y de la aplicación del mismo en la propuesta. Tal como afirma Williams (2003. p, 11) en su libro modelo de diseño instruccional:

El diseño instruccional es una tarea pragmática. Basada en la teoría, tiene el objetivo de producir una formación eficaz, competente e interesante. [...] El modelo normalmente intenta describir el proceso por el que se produce la formación de calidad. Si un modelo concreto parece interesante pero no es útil en la práctica del diseño formativo, entonces no vale la pena considerar dicho modelo. Este proceso al que a veces nos referimos como **ADDIE** puede modificarse para adaptarse a cualquier situación, tema, público y modelo de formación: **Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.**

4.1.1. Diseño instruccional

En la institución educativa Liceo Rodrigo Arenas Betancourt se ve limitada la intensidad horaria estipulada para el área de música; debido a esto el docente decide implementar un

proceso de diseño que permita a un grupo específico de estudiantes reforzar las temáticas del área, el cual sea didáctico y eficaz.

Tras realizar un análisis basado en la observación y una encuesta el docente tuvo claro que los estudiantes confunden redes sociales con ambientes virtuales de aprendizaje y en consecuencia no dan a estos un uso apropiado. (Fase de análisis).

Se seleccionan 30 estudiantes de grado sexto en la ejecución del proyecto y se estipula un objetivo común de enseñanza: la ampliación de temáticas; acudiendo al plan de estudios de la institución y virtualizando sus contenidos en un AVA, el cual esté disponible en una plataforma virtual que sea asequible en cualquier momento logrando así que los alumnos puedan reforzar las temáticas vistas en clase. (fase de diseño – arquitectura exploratoria).

Posteriormente el maestro Programa la pagina web con la finalidad de aclarar y difundir la información, es decir, los temas abordados. Los talleres y lecciones se desarrollan y se prueban utilizando los recursos necesarios (wikis, audio, video, etc); se elabora un manual que apoye al usuario en caso de tener dificultad al acceder a la página; se crea en la página web del Liceo una ventana para que sea más fácil el acceso al AVA (fase de desarrollo).

La ejecución del proyecto se lleva a cabo mediante una prueba piloto en la sala de sistemas del Liceo, donde reciben apoyo técnico tanto profesor como alumnos, allí revisa de manera cíclica los contenidos, recursos y demás herramientas establecidas en el aula virtual, con el fin de realizar las respectivas correcciones y mejoras (Fase de implementación – Proyecto basado en software).

En último lugar se da paso a la evaluación, aunque durante todo el proceso se llevo una evaluación secuencial, más conocida como formativa, ya que el proyecto es un prototipo de AVA, y permite hacer rectificaciones en cuanto a contenidos, temáticas y recursos para de esta mforma dar al usuario un modelo más concreto del producto instruccional que se ha venido desarrollando (fase de evaluación).

4.2. Tecnología.

4.2.1. ¿Quiénes desarrollan las TIC?

Las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones son originadas por industrias que distribuyen dichas herramientas de acuerdo al mercado mundial, en el que sobresalen los intereses de agentes económicos que controlan el sector; desde el instante en que se distribuye la información según el mercado. La sigla TIC quiere decir *tecnologías de la información y la comunicación*. A continuación observaremos algunos conceptos relevantes dentro del contexto global. En palabras de M. Castell (citado por Flores, 2007):

Las nuevas tecnologías comprenden una serie de aplicaciones de descubrimientos científicos cuyo núcleo central consiste en la capacidad (cada vez mayor) en el tratamiento de la información. Por un lado, de la información simbólica, programando la comunicación inteligente entre máquinas o a través de máquinas, en el caso de la Microelectrónica y la Informática, descifrando y reprogramando la información de la materia viva, mediante la Ingeniería Genética, base fundamental de la Biotecnología.

Al hablar de tecnología de la información se describe un conjunto de maquinarias que, unidos, conforman un sistema técnico (compuesto de telefonía, satélites, redes y computación), y el elemento con el que operan es fundamentalmente la información. Una nueva definición, en secuencia con la ofrecida es: "la realidad compuesta por un conjunto de sistemas, procesos, procedimientos e instrumentos digitalizados, que tienen por objetivo la transformación de la información - creación, almacenamiento y difusión- a través de diversos medios electrónicos, informáticos y de telecomunicación, para satisfacer las necesidades informativas de los individuos y de la sociedad". (García & Rúela). Con base en la anterior explicación se establece la siguiente sucesión lógica, que procura conectar algunas tecnologías de la información con otras:

Los sistemas de información cimentados en la microelectrónica se usan en los procesos de trabajo en fábricas y oficinas, instaurando las plataformas para el CAD/CAM (diseño asistido por computador / fabricación asistida por computador). Esto produjo la automatización avanzada de la oficina, que dispuso el entorno para la aplicación global de sistemas que gestionan y producen

de forma flexible. Contiguo a estas tecnologías se facilitaron descubrimientos en equipamientos y materiales (cerámica, aleaciones, fibra óptica), e incluso, el láser; además, la ingeniería genética amplió la revolución tecnológica, sentando las bases de la biotecnología (materia viva).

Dentro del amplio campo de las TIC se puede mencionar dos grandes áreas: **la informática** (hardware - software “gestión automática de información”) y **las telecomunicaciones**. Estos dos grandes componentes en los que se dividen las tecnologías de la información se transforman en algo tangible gracias al perfeccionamiento de las *autopistas de la información*, las cuales permiten conexiones de computadora, teléfono y televisión en un todo integral. Esto quiere decir que la capacidad adquisitiva del usuario determina el acceso a esta y sus medios de propagación. Así, la lógica que se atribuye no es la de la información o la comunicación, sino la del capitalismo.

Por industrias culturales, R. Zallo (citado por San Martín. 1995) define "un conjunto de ramas, segmentos y actividades auxiliares industriales productoras y distribuidoras de mercancías con contenidos simbólicos, concebidas por un trabajo creativo, organizado por un capital que se valoriza y destinado, finalmente a los mercados de consumo, con una función de reproducción ideológica y social." Los ejemplos más claros de este planteamiento son Europa, Estados Unidos y Japón, quienes explotan el monopolio las TIC en el resto del mundo. Se cree que estos controlan el 90% de la producción de bienes y servicios de información y comunicación, según Ignacio Ramonet. Así, el barranco que aparta al Norte del Sur, no se disminuye con las tecnologías.

4.2.2. Ambiente virtual de aprendizaje.

La sigla AVA hace referencia a *los* ambientes virtuales de aprendizaje; *estos* son espacios educativos diseñados pedagógica y tecnológicamente para satisfacer las necesidades actuales de programas académicos concretos permitiendo el proceso educativo, centrado en el aprendizaje gracias al uso de las TIC que constituyen el soporte del trabajo académico colaborativo, de alta interactividad, intra y extramuros.

La educación con AVA se caracteriza porque los procesos educativos se realizan en medio de escenarios ricos en tecnología a través de los cuales los alumnos y maestros interactúan entre ellos y otras comunidades, incluso virtuales, para realizar actividades de aprendizaje y de construcción del conocimiento. Estas actividades, gracias a las posibilidades que brindan estos espacios, pueden responder a necesidades e intereses diferenciados, producto de las demandas individuales y sociales y así conformar escenarios innovadores de educación.

Reto que implica creatividad y originalidad, que exige la coincidencia armónica entre la pedagogía y la tecnología, es decir su aprovechamiento cristalizado en una estructura lógica y secuenciada, que propicie el pensamiento activo y creativo y el trabajo colaborativo. De esta manera se lograrán crear ambientes de aprendizaje versátiles, abiertos, flexibles, interactivos, creativos, dinámicos, entretenidos y participativos.

La tecnología siempre ha representado retos para la humanidad, conforme a los cambios que esta establece. Dentro de dichos cambios hay áreas importantes que constituyen cambios drásticos en el diario vivir de las personas, tales como: la comunicación, el tiempo y el espacio. Dicho de otra manera, hay un campo de gran importancia que está facilitando la tecnología aplicado a la educación, dentro de la cual se han venido implementando cambios a medida que pasa el tiempo para optimizar la calidad de la misma.

Una de las estrategias que existen para la optimización de la calidad en la educación, son las aulas virtuales, las cuales son herramientas de aprendizaje centrado en la enseñanza, donde el protagonista ya no es el profesor, sino el estudiante. Este espacio permite al educando ser el responsable de su propio proceso de enseñanza - aprendizaje. Es en este entorno de trabajo colaborativo los diferentes usuarios tiene la posibilidad de hacer intercambio de saberes a través de la comunicación sincrónica y asincrónica. Todo esto con el fin de realizar intercambio de saberes y de experiencias de aprendizaje. (Lara, 2009).

Durante los últimos veinte años, los modelos de aprendizaje a distancia y de formación continua, sólo eran posibles en escala reducida y con costos muy altos. En la actualidad, el crecimiento de las tecnologías de la información y las comunicaciones no sólo han crecido en su uso, sino que, han desencadenado cambios fuertes en las prácticas de la educación que van desde

“cobertura de programas, acceso a materiales y contenidos, revalidación de modelos teóricos de aprendizaje, en consecuencia, de roles de docentes y estudiantes, hasta afectar de modo rotundo la estructura misma de organizaciones y los actores que en ellas participan” como lo menciona Contreras (2007). Así las cosas, se hacen posibles las opciones de llevar la clase más allá del aula y de esta manera, acortar el tiempo de formación profesional y extenderla mediante el aprendizaje continuo. La condición intrínseca en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), de minimizar las distancias de comunicación y disponer de la información en todo momento son características que establecen la orgánica del currículum, su planificación, sus agentes, sus contenidos y prácticas. Sin embargo, frente al cambio en el escenario educativo y social las instituciones de educación responden a distintos ritmos y con varias y deferentes apreciaciones (Contreras, 2007).

4.2.3. Aulas virtuales.

El término de aula virtual se dio en la década de los ochenta, el cual se adjudica a la doctora Roxanne Hiltz, quien la define como “el empleo de comunicaciones medidas por computadores para crear un ambiente electrónico semejante a las formas de comunicación que normalmente se producen en un aula convencional” (UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID, 2010). ¿Qué es un Aula Virtual?: Un Aula virtual es un ambiente compuesto por conjunto de computadores, mobiliario, metodología y software, resultado del compromiso entre las instituciones públicas, centrales sindicales y El INADEH cuya utilización será prioritariamente para la formación a través de ambientes virtuales en un horario definido por cada institución, con la asignación de turnos dependiendo del número de usuarios (INADEH, s/f).

Ya teniendo algunos conceptos se define que el aula virtual es una herramienta que permite comunicarse como estudiantes o docentes mediante diferentes herramientas tecnológicas (un computador por ejemplo) donde podemos intercambiar foros trabajos escritos videos entre otros sin necesidad de la presencia de la otra parte y desde cualquier lugar del mundo.

4.2.4. Componentes del aula virtual.

- Entorno de aprendizaje.
- Internet, computadoras y plataforma virtuales como medio de interacción.
- Herramientas que permitan actividades colaborativas.
- Herramientas que permitan la comunicación de ideas.
- Posibilidad de tutorías a distancia.

4.2.5. Modalidades del aula virtual.

Laboratorio de computación como aula virtual: Se compone de:

- ✓ Conjunto de computadores, proyector, pizarra electrónica y demás tecnologías asociadas.
- ✓ Comunicación y colaboración mediante internet o redes sociales.
- ✓ Modelo pedagógico.
- ✓ Software y plataformas virtuales.
- ✓ Sala de video conferencias: La video conferencia es una tecnología que proporciona la comunicación directa enlazando de un punto a otro a través del envío y recepción de audio, video y datos que permite que las sedes receptoras y emisoras mantengan una comunicación simultánea interactiva en tiempo real.

4.2.6. Educación virtual.

Según el ministerio de educación nacional “la educación virtual, también llamada "educación en línea", se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio”. En otras palabras, la educación virtual hace referencia a que no es necesario que el cuerpo, tiempo y espacio se conjuguen para lograr establecer un

encuentro de diálogo o experiencia de aprendizaje. Sin que se dé un encuentro cara a cara entre el profesor y el alumno es posible establecer una relación interpersonal de carácter educativo. Desde esta perspectiva, la educación virtual es una acción que busca propiciar espacios de formación, apoyándose en las TIC para instaurar una nueva forma de enseñar y de aprender.

La educación virtual es una modalidad de la educación a distancia; implica una nueva visión de las exigencias del entorno económico, social y político, así como de las relaciones pedagógicas y de las TIC. No se trata simplemente de una forma singular de hacer llegar la información a lugares distantes, sino que es toda una perspectiva pedagógica. (Ministerio de Educación Nacional, 2009).

Otro concepto, del autor Jackson Bob, lo define como “sistema de educación en el cual los alumnos y los profesores no están en el mismo lugar”. Por su parte Llamas (1986) dice “aquellas formas de estudio que no son guiadas o controladas directamente por la presencia de un profesor en el aula, pero se beneficia de la planeación y guía de los tutores a través de un medio de comunicación que permita la interrelación profesor-alumno”. Desde el punto de vista de los investigadores, la educación virtual es una herramienta la cual permite una interacción entre maestro y estudiante a través de diferentes tecnologías que permiten desarrollar un proceso académico sin la necesidad de la presencia de dichos autores con el fin de desarrollar un aprendizaje del que se espera un determinado resultado pero como toda herramienta tecnológica tiene ventajas y desventajas.

4.2.7. Aula virtual escolar.

La situación de los ordenadores en un centro escolar y el rol que desempeñan en él pueden resultar actualmente un tanto polémicos. Se cree que la controversia no procede nuclearmente de los mismos centros a los que se les acumula un sinnúmero de responsabilidades, sino de las propias demandas sociales e institucionales que yuxtaponen uno detrás de otro los trabajos que debe desarrollar un centro escolar. Naturalmente, los centros se ven en la necesidad de ordenar, integrar y dar respuesta a todas estas demandas nuevas y crecientes, situación que no es siempre fácil si la leemos acompañada de una cierta falta de recursos personales, materiales y formativos.

Con este panorama no se quiere más que apuntar la realidad escolar que por lo que respecta a la tecnología más puntera se mueve entre el binomio que determina, por un lado, el lujo y, por otro, la necesidad de tener un ordenador en la clase.

Cuando se hable de un aula virtual se piensa en un conjunto de actividades con un alto ingrediente comunicativo que de otro modo, sin la existencia del ordenador conectado a la red, no tendrían el sentido que adquiere en el contexto auténtico proporcionado por la tecnología. Por lo tanto, se entiende que un aula virtual podría también funcionar de manera autónoma como sucede en la educación superior, cubriendo una serie de necesidades educativas nada despreciables realizadas de manera que se libere al profesor y al alumno de la coincidencia temporal e incluso espacial. Esta es la gran diferencia entre un aula virtual y una presencial junto con las posibilidades educativas que ofrece de flexibilización de los itinerarios personales y el desarrollo de capacidades de tipo exploratorio, procesual y de visualización. En resumen, se habla de la posibilidad de diversificar y adaptar la oferta y la ayuda educativa a diferentes niveles y momentos sin que el profesor tenga que estar presente de una manera dominante y homogénea para todos los alumnos.

Existen dos grandes ejes de confección de acciones educativas virtuales: el primero, presidido por el lugar en el que sucede la acción educativa virtual en relación a la clase convencional y el segundo, referido al uso que se hace del medio tecnológico en el desarrollo de la acción virtual. Ambos ejes confieren singularidad a las diferentes propuestas de actividades en un aula virtual (Martel, 2004). Por lo tanto, el aula virtual escolar es un espacio que permite generar procesos de enseñanza sin importar el nivel académico ya sea primaria bachillerato universitario entre otros teniendo como apoyo las diferentes herramientas tecnológica para el desarrollo de la misma. De esta manera, las aulas virtuales, se convierten en el espacio predilecto para intervenir en la Educación. “Es así como en la década de los años 80 hubo poco más de diez programas formativos profesionales 100% digitales en todo el mundo, luego de 20 años, la magnitud de la oferta es tan grande que resulta imposible contabilizarla” (Contreras, 2007).

En Colombia la educación virtual, como en otros países, no se puede concebir o reducir tan sólo al “ofrecimiento de aquellos programas académicos que utilizan medios digitales para la entrega de contenidos a estudiantes remotos. Ese es apenas un polo en el amplio espectro de

aplicaciones de las tecnologías digitales” (Ángel Facundo (s/f). La educación en términos de enseñanza por medios distintos a los tradicionales dentro de aulas de clase en Colombia es amplia, esta, se inició por un lado con las Escuelas Radiofónicas de la Cadena Radial Radio Sutatenza que estaba dirigida principalmente a los campesinos, así mismo, la cadena Inravisión en 1963 con su creación, afianzó el modelo de la básica primaria por televisión y programas educativos para adultos, con el fin de enseñar a estas personas, cultura general y temas que no habían tenido la oportunidad de aprender, ya sea por falta de escuelas en las poblaciones o por falta de oportunidad para estudiar, estando lo económico por delante; dicho planes estuvieron vigentes al aire hasta finales de los noventa.

Con el correr del tiempo y la llegada de la internet, las Universidades en Colombia se preocuparon por el cambio en la educación para que esta se diera de manera virtual, siendo pionera de esta actividad la Universidad Santo Tomás, actualmente esta institución es la única en Colombia que bajo la metodología a Distancia goza de una Acreditación Institucional de Alta Calidad, (UNIVERSIDAD SANTO TOMAS DE AQUINO,2011).

Otra de las Universidades que incursionó en la educación por medio virtual fue la UNISUR que posteriormente, apoyó su crecimiento durante el gobierno de Belisario Betancur, cambiando el nombre a Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) y ampliando su cubrimiento a toda Colombia, siendo la única en el país consagrada únicamente a la educación a distancia. La UNAD ofrece a los estudiantes dos procesos educativos; uno de ellos con encuentros tradicionales, donde el estudiante se dirige a un centro de educación a distancia a reunirse con su grupo y su tutor, y la otra, a través de ambientes virtuales de aprendizaje, donde el estudiante ingresa desde cualquier lugar del planeta.

De la misma manera, en Colombia se encuentra el IDEAD (Instituto de Educación a Distancia de la Universidad del Tolima), con sede en la ciudad de Ibagué; a Universidad Antonio Nariño como una de las primeras en el modelo de educación a distancia y hoy en día muchas universidades tienen sistemas de educación a distancia ampliándose cada día por las facilidades que brindan las TIC.

A pesar de que las universidades juegan un rol muy importante en el desarrollo de la Educación virtual y fueron pioneras, en Colombia respecto a este modelo para implementar educación; en los colegios también se ha comenzado a efectuar dicha práctica como herramienta para el complemento de las actividades del aula de clase, es el caso de las instituciones Educativas de carácter público en el país. Muestra de ello fue en el 2012, donde se dio a conocer la noticia de la implementación de aulas virtuales en Barrancabermeja, donde el gobierno municipal el CAL se recibió con gran complacencia por parte de estudiantes y docentes (Enlace Televisión, 2012).

A partir de la búsqueda de cierre a la brecha digital, se busca que no sólo las instituciones cumplan con el deber de incluir tecnologías en el aula, sino que también, el docente adquiera competencias en el uso de las mismas como lo demanda la UNESCO en el documento Estándares de competencias en TIC para docentes (2008), en la cual, los maestros necesitan estar preparados para dar herramientas a los estudiantes con las ventajas que les aporta las TIC. El contacto con las tecnologías debe estar presente en la escuela y los docentes deben responder a las competencias y hacer uso de los recursos necesarios en materia de TIC para complementar la educación formal. El programa de Uso de Medios y Nuevas Tecnologías, se emplea como estrategia para incentivar a los estudiantes hacia el logro de aprendizajes significativos, haciendo uso de las nuevas tecnologías de información y las comunicaciones, en el cual, plantea la integración de las estrategias de aprendizaje colaborativo y el trabajo por proyectos, en la estrategia denominada “Proyectos Colaborativos”.

4.3. Social

El proyecto “opus” no tendría ninguna validez si su esencia no se centra en el beneficiar a la población que está siendo objeto de investigación, por tanto, que mejor manera de causar un impacto positivo dentro de los estudiantes que aplicando la metodología de la corporación universitaria Minuto de Dios en cuanto al modelo social humanista y específicamente al enfoque praxeológico como patrón. Con cada una de las fases empleadas en dicho enfoque, el proyecto

evidencia la total empatía existente entre lo que se pretende hacer con el estudiante y lo que la UNIMINUTO aplica en el entorno escolar e incluso laboral.

La *praxis* es la ejecución de técnicas en coherencia con finalidades (lógica tecnológica); la praxeología, por su parte, es la construcción de saberes de la acción (lógica científica). El objeto principal de la fraseología es la elaboración, experimentación y validación de *modelos de acción* que sean útiles para la gestión de la praxis: permite formalizar, validar y programar lo que generalmente se hace de modo espontáneo, intuitivo y empírico. Ahora bien, para lograrlo, el enfoque praxeológico –que se sitúa en el cruce de la investigación teórica, de la investigación - acción, de la investigación aplicada e implicada, y es, además, un método multi referencial y pluridisciplinario– supone cuatro fases o momentos, las cuales se desarrollan a continuación (Juliao.2011. p, 35)

A continuación se hace un análisis de la relación existente entre el enfoque praxeológico (sus fases) y el proyecto:

La fase del ver: Esta es una *fase de exploración y de análisis/síntesis* (ver) que responde a la pregunta: ¿qué sucede? Es una etapa fundamentalmente cognitiva... En esta primera etapa la observación condiciona el conjunto del proceso: retomando los datos, se trata de establecer una *problemática* que, por una parte, supone que la práctica, tal como es ejercida, puede mejorarse, y, por otra, que exige una comprensión (una segunda mirada) que no aparece espontáneamente y que implica un segundo momento. (Juliao.2011. p,36)

Si bien, el objetivo de esta fase es fomentar en el estudiante el deseo de indagar y experimentar, el resultado inicial que se espera con la ejecución del aula virtual es que el alumno a partir de su deseo de investigar, recopile, analice y sintetice información que pueda llevar la práctica más adelante.

La fase número dos del enfoque praxeológico es la del juzgar, donde se busca que el estudiante visualice y examine las diferentes actividades y recursos que va a encontrar en el aula, para que reflexione sobre estas y de su propio punto de vista

La fase del juzgar: Esta es la *fase de reacción* (juzgar) que responde a la pregunta ¿qué puede hacerse? Es una etapa fundamentalmente hermenéutica, en la que el profesional/praxeólogo examina otras formas de enfocar la problemática de la práctica, visualiza y juzga diversas teorías,

con el fin de *comprender* la práctica, conformar un punto de vista propio y desarrollar la empatía requerida para participar y comprometerse con ella. Es la *fase paradigmática*, pues le corresponde formalizar, después de la observación, experimentación y evaluación (fase empírica o experimental), los paradigmas de la praxis, es decir, los modelos transferibles de acción que permitan que otros practicantes la puedan realizar. (Juliao.2011. p,38)

Como se observa en las etapas anteriores (ver y juzgar), el estudiante puede interactuar con el entorno virtual sin necesidad de terceros, por ende se hace necesario que también se ejecute la fase del actuar, ya que es allí donde se afianza el conocimiento a partir de las herramientas y de la práctica misma para validar el proceso educativo.

La fase del actuar... que responde a la pregunta ¿qué hacemos en concreto? Es una *etapa fundamentalmente programática*, en la que el profesional/praxeólogo construye, en el tiempo y el espacio de la práctica, la gestión finalizada y dirigida de los procedimientos y tácticas, previamente validados por la experiencia y planteados como paradigmas operativos de la acción. En esta etapa la praxeología instruye y guía la *praxis*, el profesional/praxeólogo se convierte en quien ilumina al practicante, sobre todo cuando el mismo es un practicante/profesional; se pasa, entonces, de la investigación experimental a la aplicación práctica. Cuando se llega a este momento, se comprende que actuar no es únicamente la aplicación de políticas, estrategias o tácticas venidas de fuera. Un mejor conocimiento de sí mismo, del medio, de los diversos actores conduce a un rigor en la formulación, la planeación y la elaboración estratégica de la acción, que se desea, al mismo tiempo, eficiente y eficaz. Es así como el profesional/praxeólogo busca precisar bien los objetivos, los cuales le permitirán discernir mejor los núcleos de la acción, los medios y las estrategias. (Juliao.2011. p,38)

Finalmente mencionamos la etapa cuatro del enfoque, la devolución creativa, donde se hace indiscutible la necesidad de que el educando de una respuesta positiva frente a lo aprendido, claro está, con la intención de proyectar ese conocimiento adquirido para aplicarlo de forma correcta en contexto, en otras palabras, aquí se busca demostrar la capacidad. En palabras de Juliao, la devolución creativa es:

... (DEVOLUCION CREATIVA). Es una *etapa fundamentalmente prospectiva*, que responde a la pregunta: ¿qué aprendemos de lo que hacemos? La prospectiva es una representación que pretende orientar el proyecto y la práctica del profesional/praxeólogo; una representación donde el futuro es

planteado *a priori* como un ideal. Tiene una función de sueño, de deseo, de anticipación. Ella pretende un actuar y nuevas vías de acción, un cambio y no una simple descripción de lo que va a pasar; en otras palabras, comprende una dimensión evaluativa desde otro futuro posible. La prospectiva pretende, igualmente, desplegar las posibilidades de la intervención previsible a mediano y largo plazo; retornar al corazón de la práctica, a su memoria y su promesa, al horizonte de sentido y la presencia de “lo otro” como diverso. Los actores-sujetos están llamados a centrarse sobre lo que los hace vivir y los impulsa a comprometerse en una *praxis* responsable.

4.4. Marco Legal

4.4.1. Introducción a la educación artística (música).

Antes de destacar el sentido musical de “OPUS”, se hará una breve prelude al significado general de lo que se entiende por educación en el contexto educativo; la definición de este concepto tan amplio y estructurado es una tarea extensa, sin embargo, después de tener presente las posturas de varios expertos en el tema educativo, entre los que se rescata a Piaget, Rousseau, Gardner, Ausubel e incluso el mismo Carlos Julio, se puede definir como: la educación es un proceso, una acción para el desarrollo social, la cual tiene como objetivo influir de manera intencional sobre las personas (educandos) para que estas logren cumplir unas metas tanto personales como colectivas. Pretende moldear un conocimiento, una conducta y por supuesto un conjunto de valores que serán aplicados en el diario vivir. Finalmente, la educación tiene por objeto ampliar la capacidad crítica del individuo a través de la participación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

4.4.2. Competencias claves en el desarrollo cognitivo a partir de la educación artística (lineamientos curriculares educación artística).

El arte encaminado hacia el desarrollo de talentos del estudiante, permite fortalecer su vida emocional, estimular la inteligencia, orientar sus sentimientos y su agrado hacia las diferentes formas de expresión o lenguajes artísticos. La enseñanza de la educación artística en la escuela dejan consecuencias cognitivas que preparan al alumno para la vida: “El desarrollo de habilidades como el análisis, la reflexión, el juicio crítico y en general lo que denominamos el

pensamiento holístico; justamente lo que determinan los requerimientos del siglo XXI. Ser "educado" en este contexto significa utilizar símbolos, leer imágenes complejas, comunicarse creativamente y pensar en soluciones antes no imaginadas" (Lineamientos para la educación artística 2012).

Según los lineamientos curriculares planteados por el MEN (Ministerio Nacional de Educación), se puede afirmar que el papel de la educación artística se clasifica en ocho aspectos, los cuales se relacionan con los AVA al generar en los estudiantes autonomía en la toma de decisiones, ya que no son supervisados al momento de ingresar a un espacio virtual. A continuación se describen rápidamente:

- Percepción de relaciones: enseñar al alumno a interactuar basado en valores como el respeto, la solidaridad, el compartir y la convivencia pacífica, con el fin de identificar la importancia del trabajo en equipo.
- Atención al detalle los efectos que pueden generar las cosas pequeñas.
- Promoción de la idea de que los problemas pueden tener muchas soluciones y las preguntas muchas respuestas.
- Desarrollo de la habilidad para cambiar la direccionalidad cuando aún se está en proceso. Las metas están sujetas a cambios que beneficien su finalidad.
- Desarrollo de la habilidad para tomar decisiones en ausencia de reglas: el desarrollo del juicio personal.
- Imaginación como fuente de contenido, la habilidad para visualizar situaciones y predecir lo que resultaría de acuerdo con una serie de acciones planeadas.
- Destreza para desenvolverse dentro de las limitaciones de un contexto: obliga al estudiante a consultar nuevas estrategias por medio de los sentidos.
- Habilidad para percibir y enfocar el mundo desde un punto de vista ético y estético: capacidad de asombro.

Utilizando como base central la educación musical para la elaboración de este proyecto, es necesario partir de los estamentos legales que delimiten el campo musical teórico a tratar y de esta forma se obtenga un referente válido al momento de diseñar una metodología dentro del

contexto educativo. Por esto se rescatan documentos tales como los lineamientos curriculares, diversas monografías referentes a los AVA, entre otros, que soportan la investigación.

Según Gardner (1983) la inteligencia no se puede agrupar en un solo campo, esta se divide en varios tipos los cuales se desarrollan de acuerdo al contexto, pues bien, se considera indiscutible que la inteligencia musical la cual acapara el oído y el cerebro principalmente es el tipo de habilidad que se pretende desarrollar por medio del presente documento, la capacidad que el ser humano tiene para crear música al igual que las respuestas cognitivas frente a esta son innatas y se pueden estimular a temprana edad, pero en nuestro país no es muy frecuente que la música sea parte del crecimiento en los niños. Se considera importante fomentar el uso de la música como alternativa pedagógica al momento de iniciar el proceso de enseñanza aprendizaje en la escuela.

También se debe tener en cuenta que en Colombia existe una gran diversidad musical la cual se ve reflejada en cada región del país (especialmente por los niños) quienes continúan con el legado cultural musical y lo adaptan a su diario vivir, pero, la educación musical de la cual nos orgullecemos tanto se puede convertir en un privilegio para pocos debido al descuido demográfico de los gobiernos locales y nacionales.

Se puede concluir que la herramienta pedagógica debe adaptarse a las necesidades de los estudiante que partiendo de sus nociones básicas deben construir un conocimiento articulado entre el aula de clase y el AVA, procurando seguir los fundamentos de la educación musical estipulados por ley mediante una experiencia artística – virtual la cual motive y genere en los participantes un proceso de aprendizaje gradual y equilibrado pero sobre todo divertido en función de sus necesidades.

La música depende estrechamente de la sociedad, favorece el desarrollo creativo y sensorial de los estudiantes gracias a su lógica natural, ordena placentera. Es un arte por excelencia que aporta significativamente en el aspecto axiológico, social e intelectual del educando. Es decir que se evidencia el rol de la música dentro de contexto educativo y por ende no debemos apartarla del currículo, este debe acomodarse al igual que lo hacen todas las áreas de forma transversal, por lo tanto se deberán implementar estrategias que acerquen a los estudiantes no solo a la música sino a las aulas virtuales y así desarrollara sus capacidades analíticas, críticas y de

reflexión sobre el mecanismo utilizado. Aquí también el alumno podrá enriquecerse tanto en la teoría como en la práctica musical, puesto que interactúan con dos disciplinas que en teoría son totalmente diferentes.

No se puede negar como los AVA pueden transformar no solo el área artística, también pueden emplearse según lo requiera el maestro, puesto que la informática es una ciencia que involucra a todos los individuos, en especial los estudiantes que verán reflejado en esta estrategia un proceso pedagógico motivarte el cual involucra a la música y su cultura cibernética.

4.4.3. Plan decenal de educación.

En este documento se especifica los requerimientos mínimos que todo centro educativo debe tener en cuanto a infraestructura tecnológica se refiere al igual que la conectividad a la red que también debe mantener, ya que estas TIC fortalecen y apoyan los procesos pedagógicos y de gestión que se ejecutan de manera transversal en el currículo de cada colegio apoyado por supuesto en la investigación pedagógica.

4.4.1. Orientaciones pedagógicas para el área de educación artística (2010).

En este documento encontramos un apoyo teórico a nuestro proyecto, puesto que denota la importancia de la estética como competencia principal de la educación artística y las TIC como entorno vital e inherente en cualquier disciplina incluyendo la música.

El estudiante inmerso en un mundo sonoro que necesita redescubrir, para conocerlo y diferenciar lo que en el actúa. La educación de la sensibilidad auditiva proporciona herramientas para adecuar y clasificar sus actitudes como receptor (atención, escucha y concentración), a través de procesos de percepción auditiva, así como de apreciación de la música. Por esta razón a parte de las cualidades físicas del sonido, el docente de educación artística debe propiciar en el estudiante el desarrollo de habilidades para identificar la expresión de conceptos musicales, en el lenguaje y en otras expresiones de la cultura (Ministerio de Educación Nacional, 2009).

El anterior párrafo muestra el motivo por el cual el maestro debe encaminar al estudiante en un proceso de apreciación musical basado en la sensibilización, la cual se logra a través de la percepción auditiva, generando en ellos habilidades puntuales, es decir, la apreciación musical está encaminada a las orientaciones pedagógicas que referencian a la música como una manera de apreciar lo bello del mundo exterior.

En el documento *orientaciones pedagógicas para el área de educación artística* (2010 pg. 33) se plantea la siguiente tesis:

Sensibilidad auditiva. El estudiante está inserto en un mundo sonoro que necesita redescubrir, para conocerlo y diferenciar lo que en él actúa. La educación de la sensibilidad auditiva le proporciona herramientas para adecuar y cualificar sus actitudes como receptor (atención, escucha y concentración), a través de procesos de percepción auditiva, así como de apreciación de la música. Por esta razón, aparte de las cualidades físicas del sonido, el docente de Educación Artística debe propiciar en los estudiantes el desarrollo de habilidades para identificar la expresión de emociones y conceptos en la música, en el lenguaje y en otras expresiones de la cultura.

Al igual que en las diferentes áreas de la educación, las artes están inmersas en un universo de posibilidades a través de la tecnología y los diferentes medios audiovisuales. Los recursos audiovisuales e informáticos ponen con facilidad a los estudiantes en contacto con las artes y la cultura de diferentes épocas y lugares, a la vez que proponen múltiples de utilizarlos como medio expresivo en la educación artística. De esta manera, los ambientes virtuales de aprendizaje permiten trabajar con los estudiantes en ámbitos que rebasan ampliamente las fronteras del aula como recorridos por museos, páginas de artistas de todo el mundo, documentos académicos, grabaciones, multimedia, etc., basados en las orientaciones pedagógicas para el área de educación artística (2010).

5. DISEÑO METODOLÓGICO

Entre los aspectos relevantes de una investigación, indudablemente se destaca la metodología aplicada junto con el sistema desarrollado, para obtener resultados positivos; debido a esto se hace una detallada descripción del proceso llevado a cabo, con el cual se pretende que la ponencia teórica planteada en esta monografía tenga un aval y una validez procedimental. Por ende se hace necesario dar a conocer algunos de los diferentes tipos de investigación junto con sus principales características y autores como un preámbulo al tipo de investigación empleado en este trabajo de grado.

TIPO DE INVESTIGACIÓN	CARACTERÍSTICAS	AUTORES
EXPLORATORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Examina un tema o problema de investigación. poco estudiado o que no ha sido abordado antes. • Aumenta el grado de familiaridad con fenómenos relativamente desconocidos. • Determina tendencias, identifica relaciones potenciales entre variables y establece el 'tono' de investigación. • Es más flexibles en su metodología en comparación con los estudios descriptivos o explicativos. 	Dankhe (1989)
DESCRIPTIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Describe situaciones y eventos. • Busca especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. • Selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas de manera independiente (conceptos o variables), para así describir el objeto de estudio o investigación. • Se centra en medir con la mayor precisión posible. 	Seltiz, (1956)
CORRELACIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Mide el grado de relación que exista entre dos o más conceptos o variable. • Analiza la relación y la correlación entre dos o más sujetos (variables). • Pretende predecir cómo se puede comportar un concepto o variable conociendo el comportamiento de otra u otras variables relacionadas. • Puede darse el caso de que dos variables estén aparentemente relacionadas, mas no sea así (correlación espuria). 	Sampieri (1991)

EXPLICATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Está dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales. • Va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos. • Se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste. • Puede también indicar por qué dos o más variables están relacionadas. 	Sampieri (1991)
CUALITATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Inicia con un acercamiento previo a la realidad que va a ser objeto de análisis • Se centra en la comprensión de una realidad considerad desde sus aspectos particulares como fruto de un proceso histórico de construcción y vista a partir de la lógica y el sentir de sus protagonistas, es decir, desde una perspectiva interna (subjetiva) • Se basa en las acciones de observación, el razonamiento inductivo y el descubrimiento de nuevos conceptos dentro una perspectiva holística • Sus etapas son: la formulación, el diseño, la ejecución y el cierre. 	Quintana (2006)
CUANTITATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Se centra en la explicación y la predicción de una realidad • considera sus aspectos más universales desde una perspectiva externa. • Se basa en la teoría científica y el razonamiento deductivo (contrastación de hipótesis desde un punto de vista objetivo. 	Perez (1994)

5.1. Tipo de Investigación

La investigación desarrollada en el presente trabajo es de tipo cualitativa descriptiva, teniendo como base el enfoque praxeológico de Juliao. Según Hernández Sampieri (1991), el tipo de investigación, independientemente del objeto al que se aplique, tiene como finalidad la solución de una problemática específica; esta se identifica por tener un carácter preparatorio, que permite familiarizar los resultados de las particularidades, los factores y procedimientos del fenómeno que se analice con el lector; para este caso se busca suplir las necesidades que tiene el docente de música del Liceo Rodrigo Arenas Betancourt y así cumplir con todo el contenido temático de acuerdo a los requerimientos institucionales, ya que según la estructura curricular, las horas estipuladas no son suficientes para cubrir todos los temas.

Al explorar un problema o temática limitada se establece un conjunto de medios y métodos de recolección; encuestas, entrevistas, diarios de campo entre otros, para de esta manera recoger datos en distintos aspectos de la investigación como lo son la revisión de documentos y bibliografías especializadas, además de entrevistas, cuestionarios y comparación de algunos casos similares. Para que la investigación de tipo descriptiva sea viable es importante que a partir de la información junto con los datos recopilados, se pueda estipular un marco tanto teórico como epistemológico lo suficientemente elaborado que estipule los componentes notables a la problemática y así profundizar en la investigación. Sampieri (1991).

Esta investigación pretende cumplir con el deseo de profundizar temáticas y ampliar el vocabulario en cuanto a música y tecnología se refiere (por parte de los estudiantes de sexto grado del Liceo Rodrigo Arenas Betancourt) dentro de un ambiente virtual de aprendizaje, quienes se beneficiarán con esta propuesta, aportando al mejoramiento interdisciplinar académico de los mismos.

5.2. Método de Investigación.

Con la presente investigación se describen las características generales de la población objeto de estudio dentro de la institución y se ponen en conocimiento las necesidades del maestro, por ello se implementa un método similar a la investigación I.A.P. (investigación acción participativa), más exactamente *el enfoque praxeológico* de Juliao, el cual permite realizar un ejercicio reflexivo más profundo ya que otorga la libertad al investigador de relacionarse e interactuar con el entorno. Antes de profundizar con dicho enfoque, se da una mirada general a algunos métodos investigativos con el ánimo de reforzar la postura en cuanto al sistema seleccionado.

Los principales métodos de investigación (según su proceso, el grado o el objeto de estudio), sus principales características junto con un referente o autores se describen en el siguiente cuadro:

MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	CARACTERÍSTICAS GENERALES	AUTORES
Según el proceso formal		
<i>Método deductivo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Se parte de una premisa general para sacar conclusiones de un caso particular. • Hace énfasis en la teoría dentro de la explicación. • No se basa en recoger datos empíricos, o en la observación y experimentación. 	Bayés (1974). McGuigan (1977). Van Dalen y Meyer (1981).
<i>El método inductivo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • analizan casos particulares a partir de los cuales se extraen conclusiones de carácter general. • Su objetivo es el descubrir generalidades y teorías a partir de observaciones sistemáticas de la realidad • Comienza con una recolección de datos y se categorizan las variables observadas. 	F Bacon (s/f) J. S. Mili (s/f)
<i>Método hipotético-deductivo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • A partir de la observación de casos particulares se plantea un problema • a través de un proceso de inducción este problema remite a una teoría. • Cuenta con 6 etapas: 1) planteamiento del problema a partir de la observación de casos particulares; 2) revisión de la bibliografía; 3) formulación de las hipótesis; 4) recogida de datos; 5) análisis de datos; 6) conclusiones, interpretación y generalización de resultados de cara a aumentar el conocimiento teórico. 	Fox (1981). Bunge (1981).
Según el grado de abstracción		
<i>Investigación pura (básica)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Investiga nuevos conocimientos con el objetivo de aumentar la teoría. • Se despreocupa por aplicaciones prácticas que puedan derivarse. 	Fox (1980).
<i>Investigación aplicada</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Está encaminada a la resolución de problemas prácticos • Su margen de generalización limitado. • Tiene como propósito de realizar aportes al conocimiento científico. 	
Según el grado de generalización		
Metodología cuantitativa	<ul style="list-style-type: none"> • Admite la posibilidad de aplicar a las Ciencias Sociales el método de investigación de las Ciencias Físico-Naturales. • Concibe el objeto de estudio como "externo" en un intento de lograr la máxima objetividad. • Es una investigación normativa, cuyo objetivo está en conseguir leyes generales referidas al grupo. 	
Metodología cualitativa	<ul style="list-style-type: none"> • que supone una preponderancia de lo individual y subjetivo. • Es una investigación interpretativa, referida al individuo, a lo particular. 	

Según el objetivo		
Métodos descriptivos	<ul style="list-style-type: none"> • Está en el primer nivel de conocimiento científico. • La observación es el elemento básico. • Se pueden utilizar distintas técnicas, como la observación sistemática, la observación participante, encuestas, entrevistas, tests, etc. 	
Métodos explicativos	<ul style="list-style-type: none"> • pretende llegar al conocimiento de las causas y el fin de las investigaciones. • Hace generalizaciones extensibles más allá de los sujetos analizados. • Utiliza básicamente metodología cuantitativa para denominar un conjunto de procedimientos relacionados. 	
Métodos experimentales	<ul style="list-style-type: none"> • El objetivo está en controlar el fenómeno • Usa diseños experimentales como estrategias de control • Emplea la metodología cuantitativa en la fase de análisis de datos. 	
Métodos predictivos	<ul style="list-style-type: none"> • El objetivo está en predecir los fenómenos. • Se basa en datos anteriores y en técnicas de análisis apropiadas como la regresión múltiple o el análisis causal. • Utilizan básicamente la metodología cuantitativa. 	

Existe un sin número mayor de técnicas y métodos de investigación que pueden incidir en el proyecto, sin embargo, son omitidos por tener como referente la propuesta praxeológica empleada en la UNIMINUTO. El enfoque praxeológico, el cual fue seleccionado para la investigación y que abarca 4 momentos o etapas las cuales se desarrollan de la siguiente manera:

5.2.1. Ver.

En este primer momento se evidencia la problemática en la práctica educativa la cual no es más que tiempo estipulado para la clase de música y la necesidad de los estudiantes en profundizar en las temáticas. Por ello se inicia un proceso de análisis, recopilación y sintetización de información que permita encontrar una posible solución al problema en cuestión (esto se describe de manera más clara en las fases de la investigación) Juliao (2011).

5.2.2. Juzgar.

Después de detectar el inconveniente o problema y analizando sus posibles variables (pedagógicas, tecnológicas y sociales), el investigador da una mirada externa y analiza a través de diferentes teorías, cómo podría por medio de la práctica llegar a una posible solución del mismo. En este caso se plantea una estrategia pedagógica basada en las TIC la cual puede suplir el tiempo requerido para la profundización temática musical, además, es un método eficiente que se ajusta al gusto y las necesidades de los estudiantes.

5.2.3. Actuar.

Es esta etapa el investigador tiene como propósito construir un espacio virtual con todos los requisitos académicos y tecnológicos al igual que gestionar la manera de difusión de este AVA, es decir, el sistema de inducción e cuanto al uso del ambiente virtual de aprendizaje dirigido a los estudiantes. Primero se seleccionan los temas tanto teóricos como prácticos referentes al área de música (conceptos básicos, notación musical, ejercicios de aprestamiento para flauta) y se compilan. Seguidamente y con ayuda de expertos en el área de la informática, específicamente la profesora Ivette Vélez de la Uniminuto, se selecciona la plataforma ideal para la construcción del aula virtual “Opus” en este caso la plataforma *edu2.0* la cual está diseñada exclusivamente para el aprendizaje educativo. Por último y después de organizada toda la información dentro el espacio virtual junto con los recursos adicionales (videos, audios y wikis) se da a los estudiantes una asesoría grupal para que se registren e ingresen al aula virtual.

5.2.4. Devolución creativa.

La prospectiva de la propuesta es convertirse en una herramienta para el área de música, que pueda ser implementada con los estudiantes, no solo del grado sexto sino de todos los niveles del colegio, para finalmente cumplir con la totalidad temática del área de música. Dependiendo de los resultados obtenidos también se buscará implementar la plataforma en cada una de las

asignaturas y así beneficiar a todos los docentes, apoyando los procesos académicos en todas las materias.

Esta etapa sirve como método de evaluación reflexivo, ya que es allí donde los estudiantes dan respuestas en cuanto a qué aprendieron durante el proceso de interacción con el ambiente virtual y las mismas temáticas musicales, como consecuencia contribuye a que el praxeólogo diseñe una representación de lo que podría ser el aula virtual a futuro (haciendo las respectivas modificaciones que se requieran)

5.3. Fases de la Investigación

Las fases estipuladas en la presente investigación de acuerdo con el tiempo y las características de diseño e implementación son tres:

Fase I. Identificación del problema: En esta etapa se hace necesario realizar el planteamiento del problema, identificar sus posibles causas y efectos; estableciendo cómo afrontar dicho inconveniente. Aquí se revisa el micro currículo existente de la asignatura para los diferentes grados y se identifica el grado con más dificultades. Básicamente el proceso de selección que define la problemática tuvo lugar en el Liceo Rodrigo Arenas Betancourt desde febrero de 2014 hasta Julio de 2014; a mediados del año lectivo se evidencia que el currículo programado para los grados superiores no se completa, en especial en los grados sextos probablemente ocasionado por la pluralidad que la clase de música tiene dentro del colegio como espacio de interacción cultural mas no como asignatura elemental.

Dentro de esta fase se debe estipular el propósito que los AVA deben cumplir como herramienta metodológica en las clases presenciales de música y es aquí donde se emplean herramientas de la de informática, las cuales sustenta las ventajas que los ambientes virtuales de aprendizaje pueden tener en la escuela. El reto ahora es combinar la música tanto teórica como práctica y un aula virtual que supla las necesidades del estudiante.

Fase II. Aplicación y análisis: La institución educativa Liceo Rodrigo Arenas Betancourt cuenta con 790, sin embargo, mediante el método de muestreo no probalístico de tipo intencional se seleccionan 90 estudiantes de grado sexto a los que se les aplica una encuesta que evidencia el poco dominio de lo que es un aula virtual y que más adelante contribuye para el diseño de la estrategia metodológica factible. Una de las principales características del muestreo no probalístico de tipo intencional o de conveniencia es el fácil acceso con el que el investigador cuenta frente al objeto de estudio (alumnos); por tal motivo, el grupo con el cual se llevara la propuesta es de 30 individuos que conforman el grado sexto B.

Como dato adicional, a continuación se especifican las particularidades de algunos tipos de muestreo en el siguiente cuadro:

MUESTREO PROBALÍSTICO	
Son aquellos en los que todos los individuos tienen la misma probabilidad de ser elegidos para formar parte de una muestra y, consiguientemente, todas las posibles muestras de tamaño n tienen la misma probabilidad de ser seleccionadas. Sólo estos métodos de muestreo probabilísticos nos aseguran la representatividad de la muestra extraída y son, por tanto, los más recomendables. Dentro de los métodos de muestreo probabilísticos encontramos los siguientes:	
TIPOS DE MUESTREO PROBALÍSTICO	
ALEATORIO SIMPLE	Se selecciona una muestra de tamaño n de una población de N unidades, cada elemento tiene una probabilidad de inclusión igual y conocida de n/N .
SISTEMÁTICO	Conseguir un listado de los N elementos de la población. Determinar tamaño muestral n. Definir un intervalo $k = N/n$. Elegir un número aleatorio, r, entre 1 y k (r= arranque aleatorio). Seleccionar los elementos de la lista.
ESTRATIFICADO	En ciertas ocasiones resultará conveniente estratificar la muestra según ciertas variables de interés. Para ello debemos conocer la composición estratificada de la población objetivo a hacer un muestreo. Una vez calculado el tamaño muestral apropiado, este se reparte de manera proporcional entre los distintos estratos definidos en la población usando una simple regla de tres.
CONGLOMERADOS	Se realizan varias fases de muestreo sucesivas (polietápico). La necesidad de listados de las unidades de una etapa se limita a aquellas unidades de muestreo seleccionadas en la etapa anterior.

MUESTREO NO PROBABILÍSTICO	
Es una técnica de muestreo donde las pruebas se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados.	
TIPOS DE MUESTREO NO PROBABILÍSTICO	
POR CUOTAS	En este tipo de muestreo se fijan unas "cuotas" que consisten en un número de individuos que reúnen unas determinadas condiciones, por ejemplo: 20 individuos de 25 a 40 años, de sexo femenino y residentes en Gijón. Una vez determinada la cuota se eligen los primeros que se encuentren que cumplan esas características. Este método se utiliza mucho en las encuestas de opinión.
INTENCIONAL O DE CONVENIENCIA	El investigador seleccione directa e intencionadamente los individuos de la población. El caso más frecuente de este procedimiento es el utilizar como muestra los individuos a los que se tiene fácil acceso (los profesores de universidad emplean con mucha frecuencia a sus propios alumnos).
BOLA DE NIEVE	Se localiza a algunos individuos, los cuales conducen a otros, y estos a otros, y así hasta conseguir una muestra suficiente. Este tipo se emplea muy frecuentemente cuando se hacen estudios con poblaciones "marginales", delincuentes, sectas, determinados tipos de enfermos, etc.
DISCRECIONAL	A criterio del investigador los elementos son elegidos sobre lo que él cree que pueden aportar al estudio.

Fase III. Planificación de la propuesta: En esta fase se realiza la exploración del contenido programático del área de música mediante el estudio del programa a virtualizar y el diseño de guías de aprendizaje que se implementan en el área virtual. Esto con el fin de orientar a los estudiantes frente a las temáticas y estrategias planteadas, se definen los contenidos a virtualizar, se diseñan las guías de aprendizaje y se implementan en el aula virtual.

Luego se realizó una prueba piloto, con la primera de las guías en la plataforma donde no se estipula resolver la problemática pero si el resultado positivo que permita más adelante resolver la problemática. Las diferentes maneras de recolección y análisis de información de las actividades desarrolladas con cada uno de los estudiantes serán la forma objetiva de comprobar si se cumple el objetivo planteado:

FASE	ACTIVIDAD	TIEMPO	RESULTADOS	RECURSOS
Identificación del problema	Análisis pasivo de las falencias dentro en el currículo Definición de la población para el piloto	1 semestre (febrero 2014 - Julio 2014)	El programa musical no se lleva a cabo completamente Sexto grado es el que menos ve los contenidos programáticos	✓ Salón de clase
Aplicación de la encuesta	Diseño y aplicación de instrumento para identificar fortalezas y debilidades de la población en el uso de TIC	1 semana (Agosto de 2014)	Se identificaron elementos necesarios para concluir que la creación de AVA es la respuesta a la necesidad de la asignatura.	✓ Salón de clase
Planificación de la propuesta	Seleccionar los temas, Reunir y ordenar el material teórico musical para ser aplicado en un AVA	3 meses (de Agosto a Octubre de 2014)	Se realiza una selección de las temáticas y se digitalizan en medio magnético	✓ Currículo del L.R.A.B. ✓ Textos: ✓ Didáctica de la música y
Adecuación del AVA	Diseño y montaje de la plataforma (contenido teórico)	2 meses (Octubre - Noviembre 2014)	El aula virtual cumple con los requerimientos teóricos necesarios para su implementación.	✓ Portal Edu2.0 ✓ (computador)
Capacitación	Capacitación a los estudiantes del LRAB sobre el uso de “opus”	1 día (octubre 16 de 2014)	Los estudiantes de grado sexto adquieren los conocimientos necesarios para utilizar el aula virtual	✓ Portal Edu2.0 ✓ Sala de sistemas LRAB ✓ Televisor lsd LRAB.
Pruebas piloto	Observación de la afluencia al aula virtual por parte de los estudiantes	1 mes (noviembre 2014)	Se hace una evaluación sobre el proceso que los estudiantes llevan frente al AVA	✓ Portal Edu2.0

5.4. Población y Muestra.

A continuación se hace una detallada descripción de la población sobre la cual se realiza el estudio (los estudiantes del Liceo Rodrigo Arenas Betancourt). Dicha descripción se hace con base en el método de muestreo no probabilístico específicamente por costos de datos. La mayor parte de la información fue obtenida gracias a la base de datos del maestro e investigador.

La población general cuenta con 790 estudiantes (392 en primaria y 398 en bachillerato) en un estrato socio económico 2 y 3; de los cuales son seleccionados 91 estudiantes de los grados sextos para aplicar la encuesta sobre nociones generales de ambientes virtuales de aprendizaje; este grupo oscila entre los 11 y los 13 años de edad. Después de analizar la información, se tomas como muestra para aplicar el proyecto a los alumnos del grado sexto B, esto debido a que por horario y disposición favorecería el proceso. Es un grupo activo y trabajador, se destacan en actividades de tipo cooperativas, conservando la unidad al tomar decisiones en conjunto. Se detectan algunos inconvenientes tanto individuales como grupales en el aspecto convivencia, además de la poca participación en las clases por parte de las niñas (timidez); en general el perfil del grupo es óptimo para iniciar con la aplicación del aula virtual.

5.5. Instrumentos de Recolección de Información

El hombre vive utilizando los conocimientos adquiridos a lo largo de su experiencia; cuando este se interesa por el modo en que adquirió estas nociones o se preocupa por adquirir conocimientos nuevos se puede decir que inicia un proceso llamado metodología. Contando con esto, la recopilación de datos es uno de los procesos imprescindibles dentro de proceso investigativo; por ello es importante catalogar los datos y así optimizar su uso.

5.5.1. Datos primarios

Son los que se obtienen directamente de la situación real, solo se recolecta instrumentos físicos, es decir, estrategias que generen evidencias directas y únicamente del contexto, según

Carlos sabino “Un instrumento de recolección de datos es, en principio, cualquier recurso de que se vale el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos” Sabino (1992. P, 113).

Se toma entonces como primer dato primario la observación, la cual consiste en “el uso sistemático de nuestros sentidos orientados a la captación de la realidad que queremos estudiar información [...] A través de sus sentidos el hombre capta la realidad que lo rodea, que luego organiza intelectualmente” Sabino (1992. P, 114); entonces sabemos que son los sentidos los que en realidad nos permiten acceder a la información.

Otro de los sistemas para la recolección de datos primarios dentro del proyecto es la encuesta, que está catalogada directamente como un cuestionario administrado, según los planteamientos de Carlos Sabino en su libro *el proceso de investigación*. Se evidencia cuando el investigador una serie de preguntas establecidas en un formato determinado para que de esta forma facilite el desarrollo de la estructura metodológica viable para el AVA.

5.5.2. Datos secundarios

También se establecen de acuerdo a la información recopilada en la práctica, pero esta debe ser procesada por varias fuentes de investigación, como por ejemplo, los datos suministrados por otras monografías frente al uso de AVA, documentos gubernamentales (como los lineamientos curriculares), y diferentes libros e informes de investigación mencionados en la bibliografía del proyecto.

5.6. Análisis de resultados

Después de una investigación detallada se debe llegar a un análisis objetivo frente a las necesidades de estudiante, ya que en efecto son los hechos los que generan una evaluación óptima del proceso y a su vez muestran la estrategia pertinente para la resolución del mismo. De esta manera y tras la observación de los datos obtenidos, se quiere especificar la importancia de las TIC como herramienta pedagógica para el maestro de música.

5.6.1. La Encuesta.

Como método de recopilación de datos, la encuesta tal vez sea el instrumento más utilizado para recolectar los datos puesto que funciona a manera de cuestionario “[...] consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir” Sampieri (1991. p, 321); allí se formulan preguntas concernientes a la investigación, generalmente organizadas a modo de cuestionario (jerarquización de las preguntas), el investigado proporciona de forma escrita la información requerida. La prelación de este método reside en la objetividad de los datos, puesto que quien mejor que la parte investigada para encarar y sustentar la problemática aborda.

Se elaboro entonces una encuesta donde se plantean preguntas de tipo cerrado; según H. Sampieri (1991. p, 322) las preguntas “cerradas” contienen categorías o alternativas de respuesta que han sido delimitadas. Es decir, se presentan a los sujetos las posibilidades de respuesta y ellos deben circunscribirse a éstas. Las preguntas “cerradas” pueden ser dicotómicas (dos alternativas de respuesta) o incluir varias alternativas de respuesta):

1. ¿Considera importante el uso de internet para sus actividades académicas?
2. ¿En su institución educativa ve alguna asignatura que implique el uso del espacio virtual como complementos al proceso académico?
3. ¿Sabe qué es un aula virtual?
4. ¿En qué aulas virtuales ha participado?
5. ¿Actualmente tiene acceso a un aula virtual?
6. ¿Con qué frecuencia se conecta a internet?
7. ¿Generalmente desde qué lugar se conecta a internet?
8. ¿Cree usted que el tiempo académico destinado a la asignatura de música es el apropiado con respecto a los contenidos a abordar?
9. ¿Estaría de acuerdo con la implementación de un aula virtual que le permita profundizar y reforzar los contenidos programáticos de la asignatura de música?
10. ¿Conoce algún software que le permita crear mezclar o escribir música?

Al formular preguntas “cerradas” [...] es necesario anticipar las posibles alternativas de respuesta, de no ser así es muy difícil plantearías, así mismo, el investigador tiene que asegurarse

que los sujetos a los cuales se les administrarán, conocen y comprenden las categorías de respuesta. H. Sampieri (1991. p, 325). En la encuesta se tabula el resultado para su medición, además, las evidencias de la misma se encuentran compiladas en medio magnético.

Dentro del análisis general de la encuesta al cual se deduce que los estudiantes de grado sexto conocen las TIC de manera superflua, además, no consideran suficientes las horas estipuladas dentro de su horario para educación artística musical y están de acuerdo en utilizar un aula virtual como mecanismo que complemente y apoye el proceso educativo musical.

Una vez concretado el conjunto de preguntas que constituyen el cuestionario, es necesario revisarlas para asegurarse de su consistencia y eliminar los posibles errores u omisiones. En ocasiones se realiza una prueba piloto, que consiste en administrar el cuestionario a un conjunto reducido de personas para calcular su duración, conocer sus dificultades y corregir sus defectos, antes de aplicarlo a la totalidad de la muestra.

Mientras en la observación y en la entrevista el número variables son limitados, en la encuesta el volumen de información sobre las unidades y las variables es mayor, debido a la utilización de técnicas de muestreo y a la inferencia estadística, por ello se aplica únicamente preguntas de tipo cerrado, para reducir el número de variables y así dinamizar el proceso de tabulación y medición de la misma.

5.7. Interpretación de Resultados

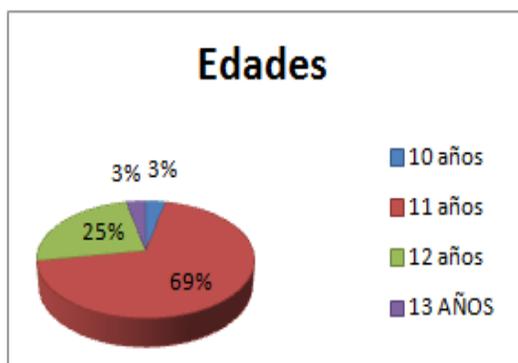
Antes de hacer una correcta inferencia de la encuesta se debe acoger un método teórico pertinente en la medición de variables por pregunta, por ello se cita a H. Sampieri, quien ahonda en el tema:

En ocasiones sólo basta una pregunta para recolectar la información necesaria sobre la variable a medir. Por ejemplo, para medir el nivel de escolaridad de una muestra, basta con preguntar: ¿Hasta qué año escolar cursó? o ¿cuál es su grado máximo de estudios? En otras ocasiones es necesario elaborar varias preguntas para verificar la consistencia de las

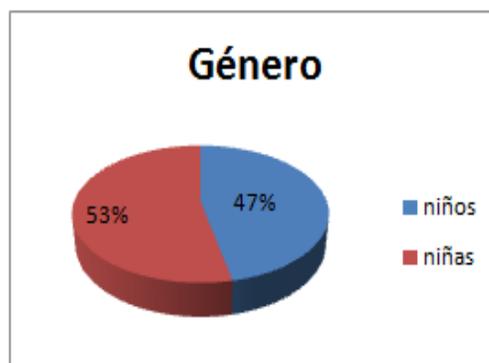
respuestas. [...] Al respecto, es recomendable hacer solamente las preguntas necesarias para obtener la información deseada o medir la variable. Si una pregunta es suficiente no es necesario incluir más, no tiene sentido. Si se justifica hacer varias preguntas, entonces es conveniente plantearlas en el cuestionario. Esto último ocurre con frecuencia en el caso de variables con varias dimensiones o componentes a medir, en donde se incluyen varias preguntas para medir las distintas dimensiones. H. Sampieri (1991. p, 326).

Después de aplicar la encuesta sobre conocimientos generales de TIC y AVA a los estudiantes de grado sexto en Liceo Rodrigo Arenas, se obtiene los siguientes resultados.

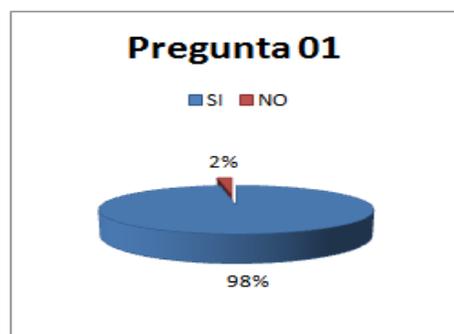
En primera instancia se obtienen datos generales gracias a que el cuestionario elaborado especifica el nombre del estudiante, el curso y la edad. De la población encuestada, en grado sexto el 53% son niñas mientras que el 47% restante son niños, además, la edad predominante es de 11 años con un 69% tal como lo indica las gráficas.



Gráfica 5. Edad de los Estudiantes



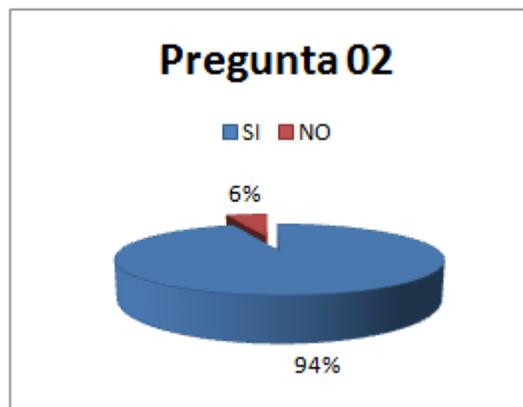
Gráfica 6. Género de los Estudiantes



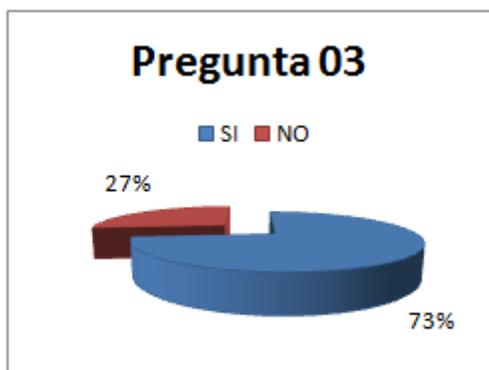
Gráfica 7. Pregunta 01 ¿considera importante el uso de las tic?

La primera pregunta muestra que el 98% de los estudiantes considera importante el uso del internet en actividades académicas, lo cual evidencia la importancia del trabajo y las consultas virtuales para los estudiantes.

La pregunta n° 2 indica que los estudiantes (un 94%) tienen espacios virtuales en el colegio, probablemente en la página web del liceo. Luego se observa que en la pregunta n°3 el 73 % de los estudiantes aseguran saber que es un aula virtual aunque tienden a confundir AVA, redes sociales, página web y blogs.



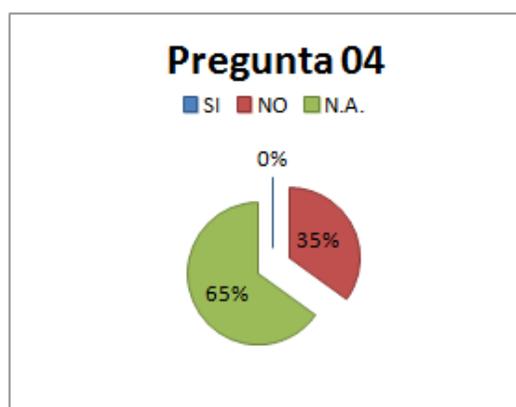
Gráfica 8 .Preguntar 02 ¿Cuenta con espacios virtuales dentro de la institución?



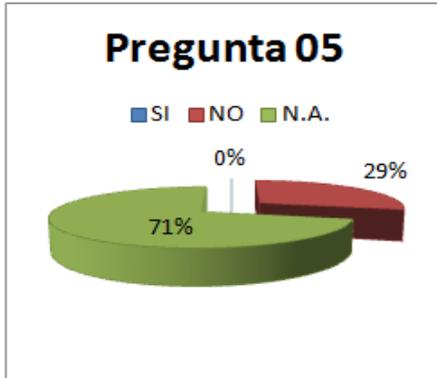
Gráfica 9. Preguntar 03 ¿Sabe que es un aula virtual?

En la pregunta n°3 el 73 % de los estudiantes aseguran saber que es un aula virtual aunque tienden a confundir AVA, redes sociales, página web y blogs.

La pregunta n°4 quiere consultar las supuestas aulas virtuales que los estudiantes frecuentan, sin embargo la mayoría de respuestas son nulas, puesto que confunden aulas virtuales con blogs o redes sociales (respuestas nulas sobre participación en aula virtuales es de 65%



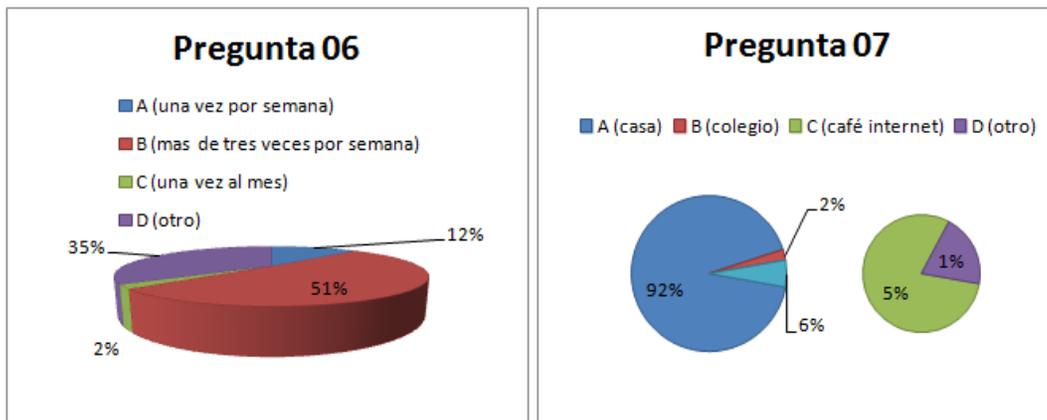
Gráfica 10. Preguntar 04 ¿Participa en Aulas virtuales?



Gráfica 11. Pregunta 05 Mencione las aulas virtuales en las que participa

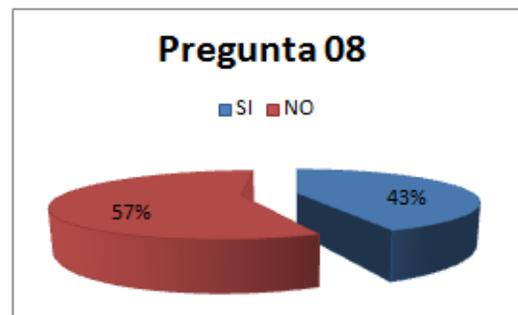
Al igual que en la anterior pregunta, en la pregunta 5 se pide mencionar las aulas virtuales que conoce el estudiantes, dando respuestas como facebook, Hotmail y otros sitios en la red que no corresponden a un AVA. (71% de respuestas nulas)

Dentro de la encuesta se encuentran dos preguntas con múltiple respuesta, la n° 6 indica que tres veces por semana es el rango general en que los estudiantes se conectan a internet con un 51% y en la pregunta n° 7 se observa que el 92% de los estudiantes se conectan desde sus casas a internet.

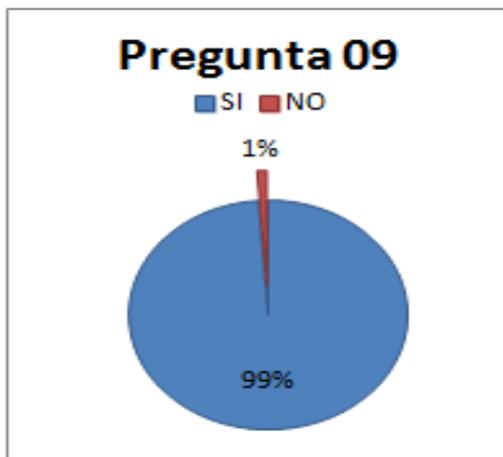


Gráfica 12. Pregunta 06 y 07 ¿Con que frecuencia se conecta a la red? ¿Desde qué sitio se conecta a internet?

La pregunta trascendental de la encuesta es la N°8, que hace referencia la suficiencia horaria de la clase de música, el 57% de los estudiantes confirman que no es adecuada.



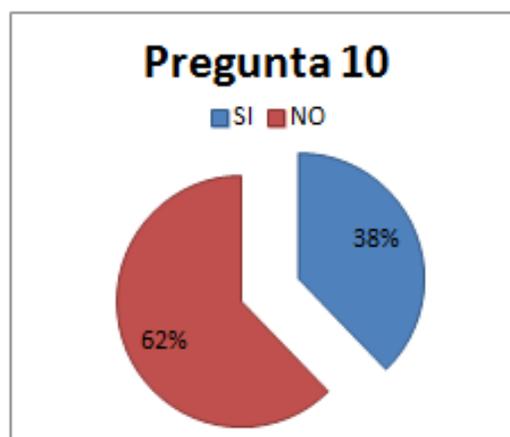
Gráfica 13. Pregunta 08 ¿Cree usted que el horario destinado para música es acorde a los contenidos?



Gráfica 14. Preguntar 09 ¿Estaría de acuerdo en usar un aula virtual para reforzar los conocimientos musicales?

La anterior Preguntar apoya la respuesta de la pregunta N° 9 sobre la posibilidad de implementar un aula virtual para música en sexto grado, la respuesta de los estudiantes es afirmativa en un 99%.

Para finalizar en cuanto a programas que modifiquen archivos de audio, el 62% de los estudiantes conocen o utilizan este tipo de software según lo confirma la última pregunta (n° 10)



Gráfica 15. Preguntar 10 ¿Conoce algún programa para la edición de sonido?

Cada pregunta planteada despeja satisfactoriamente incógnitas gracias al análisis de las respuestas, sin embargo, se deben organizar por categorías y de esta manera poder medir las posibles variables. En el proceso de recolección y posterior archivo de los datos se anuló una encuesta, lo cual no afecta el resultado. Para concluir, se afirma que un diseño curricular de música que refuerce los conocimientos dentro de los grados sextos se puede aplicar sin inconveniente alguno a través de un AVA y específicamente de un aula virtual.

5.8. Análisis de datos.

Antiguamente el análisis de datos se convertía en un proceso engorroso para el investigador, ya que debía describir sus datos y posteriormente realizar el cotejo de manera manual, en la actualidad, este proceso se apoya en programas de computadora especializado en análisis de información. Para Sampieri un análisis de datos debe:

[...] describir sus datos y posteriormente efectuar análisis estadísticos para relacionar sus variables; Es decir, realiza análisis de *estadística descriptiva* para cada una de sus variables y luego describe la relación entre éstas. Los tipos o métodos de análisis son variados y se comentarán a continuación. Pero cabe señalar que el análisis no es indiscriminado, cada método tiene su razón de ser y un propósito específico, no deben hacerse más análisis de los necesarios. La estadística no es un fin en sí misma, es una herramienta para analizar los datos H. Sampieri (1991. p, 375).

Dentro de los principales tipos de análisis que se pueden efectuar se encuentran: 1) Estadística descriptiva para las variables, tomadas individualmente. 2) Puntuaciones “Z”. 3) Razones y tasas. 4) Cálculos y razonamientos de estadística inferencial. 5) Pruebas paramétricas. 6) Pruebas no paramétricas. 7) Análisis multivariados. En este caso se hizo una estadística descriptiva de tres preguntas que influyen en el diseño de la propuesta, las cuales son distribuidas de la siguiente manera:

Categoría 1: ambientes virtuales de aprendizaje

Lugares donde los estudiantes se conectan a internet:

Media: (promedio) Dentro de la estadística es claro observar que el 100% de los estudiantes encuestados tienen acceso a internet, la gran mayoría desde la casa con un 92%; el colegio (2%), el café internet (5%) y otros lugares (1%).

Mediana: (estadística intermedia): Los estudiantes en las horas extracurriculares trabajan desde la casa.

Moda: (dato que más se repite): No se evidencia ningún lugar tan recurrente para tener acceso a internet que la casa, lo que asombra un poco, puesto que el café internet y demás sitios quedan rezagados con respecto a la expectativa.

Categoría 2: fortalecer procesos académicos

Estudiantes que consideran apropiado el tiempo de la asignatura de música en la semana:

Media: Se evidencia una conformidad minoritaria con respecto al tiempo asignado a la semana para música, ya que sólo el 43% cree conveniente dicho espacio semanal.

Mediana: El índice de aceptación para las posibles propuesta de virtualización tiene una aceptación del 60%.

Moda: 57% de los estudiantes piensa que la hora de música no es suficiente y apoya las alternativas para reforzar dicho espacio.

Estudiantes que consideran necesario virtualizar los contenidos del área de música:

Media: Un concreto 99% de los estudiantes ven en la virtualización de los contenidos musicales una estrategia para desarrollar y fortalecer conocimientos básicos en el área.

Mediana: (estadística intermedia) no se encuentra ningún obstáculo en el índice alcanzado por la encuesta para objetar la implementación del currículo dentro de aula, un estudiante no estuvo de acuerdo con ello, sin embargo, se tendrá en cuenta la estadística general.

Moda: (dato que más se repite) el grado sexto apoya totalmente la propuesta OPUS y evidencia de esto es abrumador, 99% y sólo el 1% en contra.

Como resultado general de los datos recopilados junto con su respectiva descripción se hacen tres afirmaciones:

- ♪ La clase de música dentro de la institución L.R.A.B. necesita de una estrategia pedagógica que apoye las temáticas para grado sexto, en este caso un AVA.
- ♪ Es totalmente viable la construcción de un aula virtual musical como OPUS en el L.R.A.B., puesto que se cuenta con los recursos necesarios para su diseño e implementación.
- ♪ La música y las TIC al combinarse cubren con las necesidades académicas, tecnológicas pero sobre todos las personales de los estudiantes ya que se ajusta a sus intereses propios y colectivos.

6. PROPUESTA PEDAGÓGICA

Para poder diseñar una metodología que se ajuste a un aula virtual, es necesario estipular una propuesta pedagógica; estableciendo sus características y componentes. Se define como propuesta pedagógica al conjunto de definiciones sobre el proceso de aprendizaje en un entorno educativo, la cual, sirve de guía en la orientación del proceso enseñanza - aprendizaje. Según la guía elaborada por la facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Mar de Plata (2010. P, 4) se estipulan 8 fases para la elaboración de una propuesta:

1. Objetivo.
2. contenidos a desarrollar.
3. Bibliografía.
4. Descripción de Actividades de aprendizaje.
5. Cronograma de contenidos, actividades y evaluaciones.
6. Procesos de intervención pedagógica (metodología).
7. Evaluación.
8. Asignación y distribución de funciones.

Con base en algunas de las fases mencionadas se construye una propuesta pedagógica que anime educando a explotar sus propias capacidades artísticas musicales para que de esta forma haga un buen uso de su tiempo libre, mejorando así, su calidad de vida. También se enfoca al uso de las TIC dentro y fuera de la escuela, sirviendo como complemento académico (de refuerzo y evaluación) en el área de música.

6.1. Objetivo General.

Implementar una prueba piloto para 31 estudiantes de grado sexto en educación musical donde se refuercen conocimientos del área a través de un aula virtual diseñada en una plataforma virtual de aprendizaje.

6.2. Objetivos Específicos.

- Virtualizar los contenidos de acuerdo al currículo del área de música para sexto grado.
- Observar la aceptación de los estudiantes de grado 6 que ingresen y usen libremente al aula virtual OPUS.
- Analizar las fortalezas y debilidades que brinda un AVA como estrategia pedagógica.

6.3. Bibliografía

Dentro de los referentes teóricos encontramos tres autores los cuales fundamentan la construcción de la propuesta pedagógica:

Pilar Pascual Mejía y su libro didáctica de la música hace una aproximación a los fundamentos de la educación musical y sirve como guía en los métodos didácticos; tiene como principio “hacer la música y vivir la música es mucho más importante que saber música o teorizar sobre la música. La experiencia con los sonidos debe ser la base de todo el aprendizaje” Pascual P. (2002. p, 16).

Por otro lado esta Herbert Read, un gran escritor, filósofo, político y crítico inglés con su obra *educación por el arte* publicada en 1943. Aquí el autor resalta la importancia que tienen las artes dentro de la educación, pues afirma que el arte “Es el único modo que puede integrar cabalmente la percepción y el sentimiento” Read (1943. p, 80). El punto de partida de Read es la tesis de Platón el arte debe ser la base de la educación.

El tercer autor es María Acaso, profesora e investigadora española que se preocupa por la forma en que el sistema educativo ejerce control sobre los estudiantes; en su libro *redvolution* invita al maestro para que adopte estrategias que permitan dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje. Utiliza el término educación disruptiva, el cual hace referencia a una educación personalizada que se ajuste a las nuevas tecnologías y necesidades de la sociedad actual, planteando así ideas como:

- ✓ Aceptar que lo que enseñamos no es igual a lo que aprende el alumno.
- ✓ Cambiar las dinámicas de poder
- ✓ Habitar el aula
- ✓ Pasar de los ejemplos a la experiencia
- ✓ Diseñar procesos de evaluación creativa.

Con base en las posturas de estos autores tan renombrados en el ámbito pedagógico se seleccionan las temáticas junto con las actividades idóneas que se incluirán en el AVA, así como los recursos y soportes teórico prácticos que se incluirán en el aula virtual, es decir, la metodología. Tanto las temáticas como el cronograma y el tipo de evaluación utilizada se especifican a continuación.

6.4. Metodología y evaluación

La virtualización de los contenidos se realiza de manera sistemática; primero se elaboran 3 talleres con su respectiva evaluación con las siguientes temáticas:

1) *Conceptos básicos de teoría musical*: donde se hace una retro alimentación sobre terminología básica. Los estudiantes reforzaran nociones en cuanto a las notas musicales, el pentagrama y sus componentes (figuras de duración y claves). La información se suministra en clase a modo de lección y durante una semana se el estudiante deberá consultar el aula. La evaluación para este primer taller se realizará mediante la participación en un foro sobre terminología musical.

2) *Aprestamiento musical con la flauta*: en esta segunda lección se hace énfasis en la flauta como instrumento de iniciación musical, aunque se da libertad al estudiante para utilizar otro instrumento como la guitarra si llega a tener habilidad con esta. Cada alumno debe relacionarse con su instrumento y realizar ejercicios musicales de digitación (escalas musicales y fragmentos de canciones). Después de una semana el estudiante deberá subir al aula un video donde realice algún ejercicio de aprestamiento.

3) *Gramática musical*: en esta última sesión se pondrán a prueba los conocimientos musicales y se profundizarán conceptos con respecto a las figuras de duración (forma, tiempo); además de cómo realizar una correcta lectura en una línea rítmica y en un pentagrama manera de solfeo. Con la ayuda de una página especializada el estudiante realizará un ejercicio donde identifique las figuras musicales y enviará un pantallazo al aula virtual para de esta manera verificar que visitó el sitio web y cumplió con el ejercicio en casa.

Cada taller tendrá un tiempo de desarrollo de dos semanas, iniciando el 06 de octubre y finalizando el 14 de noviembre dando oportunidad al estudiante para despejar dudas con respecto a las actividades planteadas; para finalizar el proceso se abrirá un espacio donde los estudiantes puedan dejar sus sugerencias y experiencias con respecto al aula virtual, para realizar una evaluación al AVA, rescatando fortalezas y posibles mejoras. Los contenidos están estipulados en un programa creado por el autor de la propuesta OPUS (ver anexos)

6.5. Modelo Pedagógico

Basado en la ideología filosófica que el Liceo Rodrigo Arenas Betancourt aplica en su PEI, se emplea el aprendizaje significativo; teoría que sigue los mismos preceptos del constructivismo el cual indica que este se presenta al momento de estimular sus conocimientos previos (incluso el propio estudiante lo puede hacer) para después enfrentarse una situación donde deba resolver un problema con recursos tanto nuevos como ya conocido, es decir, que dicho proceso se gesta de manera, puesto que el niño con el tiempo “aprende a aprender” siempre y cuando tenga las herramientas y los conocimientos previos para el fin en cuestión. David Ausubel afirma que el aprendizaje significativo es una teoría psicológica debido a que “se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. [...] en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que éste se produzca; en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación” (Ausubel, 1976, citado por Rodríguez M. p, 8).

Dentro de la parte teórica se aborda temáticas como biografías, videos, exposiciones, concursos y consultas; de esta forma el estudiante se motiva y ve en la música una alternativa profesional. Se realiza una clase bastante dinámica en la que se crea un ambiente participativo.

El nivel de exigencia es alto considerando que puede correr el riesgo, de que no se tome la materia con responsabilidad, buscando constantemente el punto de equilibrio, todas las actividades se resumen en el currículo del AVA.

6.6. Propuesta tecnológica.

La informática es un área de enfoque transversal que puede fácilmente apoyar otras áreas, en este caso la música, pretende demostrar cómo a través de las diferentes tecnologías existentes como las aulas virtuales se pueden crear un apoyo tanto a los docentes como a los estudiantes de una forma dinámica y diferente. Edu 2.0, es una herramienta virtual gratuita, la cual, permite crear aulas virtuales con el fin de desarrollar procesos de enseñanza virtual. De fácil acceso mediante un ordenador o cualquier dispositivo que tenga acceso a internet, esta herramienta es más fácil de utilizar, comparada con las aulas virtuales más conocidas como Moodle.

Este tipo de tecnologías permiten tener una mayor comunicación con estudiantes padres de familia y docentes, que viene con una serie de plantillas previamente creadas que ofrece diferentes tipos de actividades como son foros, videos, trabajos en línea, evaluaciones y seguimiento permanente. También posee dentro de sus características de configuración, la posibilidad de personalizar cada perfil de los participantes, colocando cualquier tipo de contraseña, una imagen, la presentación y datos de contacto. La forma más fácil de acceder a ella es haciendo uso de cualquier navegador y dirigiéndose a la siguiente dirección URL: <http://www.edu20.org/> Cuando se ingresa a esta, se evidencia que es una herramienta agradable a simple vista y de fácil manejo, que incluso permite certificar a cada uno de los estudiantes que participen en ella. La selección de esta herramienta se dio a partir de la facilidad de uso, la gratuidad que posee y adicional para un mayor manejo por parte del docente de música, que no tenga mucha experiencia en el uso de Ambientes Virtuales de Aprendizaje: AVA. Los requerimientos tecnológicos de la plataforma son Windows 7 en adelante procesador Pentium en adelante memoria RAM de 256 Disco duro de 40 Gigas o más.

7. CONCLUSIONES

A lo largo del proceso de observación del cual fueron objeto los estudiantes de grado sexto B dentro del Liceo Rodrigo Arenas Betancourt, guiados por la experiencia y apoyados en la documentación recopilada, se concluye que:

- Gracias a los diferentes apoyos teóricos tales como el muestreo y el mismo diseño instruccional se logró crear un ambiente virtual con temáticas del área de música, dirigidos al grado sexto dentro de la institución educativa Liceo Rodrigo Arenas Betancourt, los cuales evidenciaron el fortalecimiento en los procesos de iniciación musical.
- Se implementan una pruebas piloto donde un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) musical utiliza los recursos tecnológicos que ofrecen las TIC dentro del Liceo Rodrigo Arenas Betancourt.
- Con este trabajo de investigación sustentado en proposiciones como las de Piaget, Juliaio, Hargreaves, entre otros se desarrolló una estrategia pedagógica donde la teoría y la práctica musical pudieron fusionarse dentro de un AVA.
- Gracias a los principios que brinda la propuesta pedagógica se hizo posible presentar los diferentes elementos necesarios que constituyen el diseño de un AVA para la educación musical.
- Es importante resaltar que además de los aciertos ya mencionados, el grado de dificultad para la aplicación de la propuesta fue notorio; ya que el tiempo que se requería para su óptima ejecución no fue facilitado por la institución, sin embargo gracias al empeño y organización se obtuvieron resultados favorables que sin duda alguna proporcionarán a los estudiantes participantes herramientas para afianzar y reforzar aquellas temáticas inconclusas o de difícil comprensión.

8. PROSPECTIVA

La propuesta ambiente virtual de aprendizaje para la educación artística musical OPUS se ha venido implementando dentro de la institución educativa Liceo Rodrigo Arenas Betancourt, específicamente en el grado sexto desde el mes de octubre y noviembre de 2014. Debido a la gran acogida que tuvo gracias al apoyo de la rectora, y demás docentes la propuesta se encuentra viable y productiva para el desempeño académico de los jóvenes.

Se espera que adicionalmente docentes de otras asignaturas implementen este tipo de herramientas en sus clases, ya que de una u otra manera contribuyen no sólo con el rendimiento académico de los educandos, sino que además cambia la estructura de las diversas cátedras que a diario se manejan en las aulas. Es importante destacar la importancia que tiene el hecho de que los maestros de todas las asignaturas manejen las TIC y puedan brindar nuevos aires a las clases de años futuros. He aquí la muestra de una propuesta que con seguridad se convertirá en icono institucional.

9. REFERENCIAS

- Cardona. (1990). *Ética del quehacer educativo*. Madrid: Ediciones Rialp S.A.
- CASTELL, m. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. México. Siglo XXI editores.
- Cerda, H (1992) *Como elaborar proyectos. Diseño, ejecución y evaluación de proyectos sociales, económicos y educativos*. Bogotá. Magisterio
- Contreras, W. (2007). *Evolución de las Aulas Virtuales en las Universidades Tradicionales Chilenas*: Santiago EL. Redalyc, 49-50.
- Facundo, A. (s/f). La educación superior virtual en Colombia. En IESALC, *La educación superior virtual en Latinoamérica y el Caribe* (pág. 165).
- Galindo, I. (2012). *Diseño e implementación de un mezclador de audio*. Bogotá. Universidad nacional.
- Galvis, A. (2001). *Ambientes educativos para la era de la informática*. Bogotá. UniAndes
- Hargreaves D. (1998) *Música y desarrollo psicológico*. Barcelona. Editorial Grao
- Hernández, S. (1991) *Metodología de la investigación*. Mexico. Mc Graw Hill.
- Juliao, C (2011) *El enfoque praxeológico*. Bogotá. Imagen gráfica.
- Liceo Rodrigo Arena Betancurt. (2013). *Normatividad*. Recuperado el 2013, de <http://colegio.redp.edu.co/rodrigoarenasb/>
- MEN, (2010). *Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media*. Ministerio de educación nacional, primera edición.
- Mora, D. (2010). *Divertimusic*. Bogotá: UNIMINUTO.
- Pascual Mejía, Pilar (2002). *Didáctica de la música para primaria*. Madrid: Pearson-Prentice Hall.

- Rama, C. (s/f). Presentación. En IESALC, *La educación superior virtual en America Latina y el Caribe* (pág. 3).
- Read, Herbert. *Educación por el arte*. Ediciones Paidós Ibérica, colección: "Paidós Educador". Traducción de Luis Fabricant, 1986, Barcelona
- Restrepo, D. (2009). *Diseño e implementación de AVA que facilite el desarrollo de la apreciación musical en los estudiantes de 6 grado del colegio Fransiscano de Pio XII*. Monografía, UNIMINUTO, Bogotá.
- Rodriguez, M. (2007). *Ambientes virtuales de aprendizaje para cursos de apreciación musical*. Bogotá: Uniandes.
- Rodriguez P. M (2008) la teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva. Ediciones Octaedro. Barcelona.
- Romero Gómez, A (2011). *Diseño de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), con metodología de aprendizaje basado en problemas (ABP): un modelo para el abordaje de contenidos y construcción de conocimientos en AVA*. Bogotá: Fundación Universitaria del Área Andina.
- Ruiz, H. (2007). *Diseño de herramientas pedagogicas para el aprendizaje de instrumentos de banda sinfonica a traves de un ambiente virtual*. Bogota: Uniminuto.
- Ruiz, R (2006). *Historia y evolucion del pensamiento científico. Mexico*.
- San Martin, A. (1995). *La escuela de las tecnologías*. GUADA, litografía. Valencia.
- Sangrà A & Guàrdia L. (2003) Modelos de diseño instruccional Universidad Oberta de Cataluña.

9.1. Webgrafía.

- Camargo, A. (s.f.). *Crescendo: sistema interactivo para la apreciación y aprendizaje de conceptos basicos de musica a traves del juego y la experimentación*. Recuperado el 15 de julio de 2014 de <http://issuu.com/angelacamargodidg/docs/crescendo/1>
- CES. (2012). *Universidad CES*. Recuperado el 30 de mayo de 2014 de <http://www.ces.edu.co/>

- Colciencias (2009) Echeverría P. *Psicología del Desarrollo Evolutivo*.
 Recuperado el 15 de diciembre de 2014 de
<http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/recursos/documentos/etapasDesarrolloJeanPiagetInteligenciaSimbolica.pdf>
- Contreras, F. (2004). Weblogs en educación. *Revista digital universitaria*, recuperado el 15 de julio de 2014 de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art65/nov_art65.pdf.
- Enlace Televisión. (2012). *Enlace Televisión*. Recuperado el 15 de julio de 2014 de <http://www.enlacetelevision.com/index.php/noticias-k2/item/96-se-implementar/noticias-k2.html/noticias-k2.html>
- Galeon. (s/f). *Consejo Local de juventud, localidad Kennedy*. Recuperado el 20 de julio de 2014 de <http://galeon.com/alianzakennedy/historia.html>
- García, L. (1986). *Hacia una definición de educación a distancia*. Recuperado el 20 de julio de <http://mc142.uib.es:8080/rid=1K1S3NNMM-1895NC7-29F/definicion.pdf>
- Inadeh. (s/f). *Concepto de aulas virtuales*. Recuperado el 12 de agosto de 2014, de <http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1GZHM62GD-1QHQ5->
- Lara, J. (2009). *Utilización del Aula Virtual (Moodle) en Historia del Arte*. Obtenido de Consejería de educación el 20 de agosto de 2014 de:
<http://www.cepazahar.org/eco/n5/spip.php?article58DQJ/Que%20es%20un%20Aula%20Virtual.pdf>
- Martel, A. (2004). *La evaluación social e individual en la era de la educación a distancia en la globalización*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 16 - 17.
- MEN. (julio de 2009). *Educación virtual*. Recuperado el 2013, de <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-196492.html>
- Pasos para la elaboración de una propuesta pedagógica. Copyright 1999 Scribd Inc. Recuperado el 21 de diciembre de 2014 de <http://es.scribd.com/doc/19461426/PASOS-PARA-LA-ELABORACION-DE-PROPUESTA-PEDAGOGICA>
- Ramonet, ignacio (1996), *La tiranía de la Comunicación*. Recuperado el 10 de septiembre de 2014 de: <http://www.fba.unlp.edu.ar/tic/archivos/B06.pdf>

Secretaría de Educación Distrital (2012) *Educación Bogotá*. Rescatado el de:

<http://www.educacionbogota.edu.co/sitios-de-interes/nuestros-sitios/agencia-de-medios/noticias-institucionales/en-bogota-programa-tic-en-colegios-va-mas-alla-de-compra-de-computadores>

UNESCO. (2008). *Estandares de competencia en TIC para docentes*. Obtenido de

<http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID (2010). *Cátedras de excelencia*. Obtenido de

http://www.uc3m.es/portal/page/portal/conocenos/catedras_excelencia/catedras_excel_2010/hiltz

Universidad del Tolima. Flores, E. (2007) *Nuevas Tecnologías de la Información y la*

Comunicación. Recuperado el 14 de agosto de 2014 de: http://tic-ead.blogspot.com/2007_05_01_archive.html

10. ANEXOS

10.1. Encuestas (3 de 91)

	LICEO RODRIGO ARENAS BETANCOURT <i>"Educación para el trabajo, la ciencia y la virtud"</i> <i>Una propuesta para la formación integral del ciudadano en el siglo XXI</i>	Nivel de desarrollo
	Encuesta sobre generalidades de aulas virtuales	 Comprometidos con la excelencia

Fecha: 5/09/2013	Género: F <input type="checkbox"/> M <input checked="" type="checkbox"/> X	N°: 62
Apellidos: Juarez Cifuentes	Nombre: Alexa Alejandra	
Edad: 11	Grado: 6B	
Teléfono: 4857145	e-mail: sacne-526@hotmail.com	
Marque con una X según corresponda.		SI NO
1. ¿Considera importante el uso de internet para sus actividades académicas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. ¿En su institución educativa ve alguna asignatura que implique el uso del espacio virtual como complementos al proceso académico?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. ¿Sabe que es un aula virtual?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. ¿En que aulas virtuales a participado? <u>blog de ciencias, blog de geografía y historia y de sociología</u>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. ¿Actualmente tiene acceso a un aula virtual? <u>Cuales) ciencias, geografía, historia, Penocera</u>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. ¿Con que frecuencia se conecta a internet? a. Un día a la semana <input checked="" type="checkbox"/> Mas de tres días a la semana c. Una vez al mes d. otros ¿Cuáles?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. ¿Generalmente desde que lugar se conecta a internet? a. casa <input checked="" type="checkbox"/> b. colegio ____ c. café internet ____ d. otros ____	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Cree usted que tiempo académico destinado a la asignatura de música es el apropiado con respecto a los contenidos a abordar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. ¿Estaría de acuerdo con la implementación de una aula virtual que le permita profundizar y reforzar los contenidos programáticos de la asignatura de música.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. ¿Conoce algún software que le permita crear mezclar o escribir música?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Cuál?(es)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Responsables:
 Giovanni Zamora Reina. (Lic. informática)
 David Rodríguez Niño. (LBEA.)

	LICEO RODRIGO ARENAS BETANCOURT "Educación para el trabajo, la ciencia y la virtud" Una propuesta para la formación integral del ciudadano en el siglo XXI	Nivel de desarrollo  Comprometidos con la excelencia
	Encuesta sobre generalidades de aulas virtuales	

Fecha: 5 de sep del 2013	Género: F X M	N°: 66
Apellidos: Zapata Martínez	Nombre: Angie Valeria	
Edad: 11 años	Grado: Sexto b	
Teléfono: 458 88 83	e-mail: Valeria.del.rosa@h	
Marque con una X según corresponda.		SI NO
1. ¿Considera importante el uso de internet para sus actividades académicas?	X	
2. ¿En su institución educativa ve alguna asignatura que implique el uso del espacio virtual como complementos al proceso académico?	X	
3. ¿Sabe que es un aula virtual?	X	
4. ¿En que aulas virtuales a participado? <u>Ciencias con Diego y pensamiento crítico.</u>		
5. ¿Actualmente tiene acceso a un aula virtual? <u>Cuái(es) ciencia, historia, geografía, y otras.</u>	X	
6. ¿Con que frecuencia se conecta a internet? a. Un día a la semana b. Mas de tres días a la semana * Una vez al mes d. otros ¿Cuáles?		
7. ¿Generalmente desde que lugar se conecta a internet? a. casa X b. colegio ___ c. café internet ___ d. otros ___		X
8. Cree usted que tiempo académico destinado a la asignatura de música es el apropiado con respecto a los contenidos a abordar.	X	
9. ¿Estaría de acuerdo con la implementación de una aula virtual que le permita profundizar y reforzar los contenidos programáticos de la asignatura de música.	X	
10. ¿Conoce algún software que le permita crear mezclar o escribir música?		X
¿Cuái?(es) <u>Ninguna</u>		X

Responsables:
 Giovanni Zamora Reina. (Lic. informática)
 David Rodriguez Niño. (LBEA.)

	LICEO RODRIGO ARENAS BETANCOURT "Educación para el trabajo, la ciencia y la virtud" <i>Una propuesta para la formación integral del ciudadano en el siglo XXI</i>	Nivel de desarrollo  Comprometidos con la excelencia
	Encuesta sobre generalidades de aulas virtuales	

Fecha: <u>05/09/13</u>	Género: <u>F</u> <input checked="" type="checkbox"/> <u>M</u> <input type="checkbox"/>	N°: <u>65</u>
Apellidos: <u>Guerrero Andrade</u>	Nombre: <u>Maria Alejandra</u>	
Edad: <u>11</u>	Grado: <u>6°B</u>	
Teléfono: <u>2930678</u>	e-mail: <u>MariaLocaltpa@hotmail.com</u>	
Marque con una X según corresponda.	SI	NO
1. ¿Considera importante el uso de internet para sus actividades académicas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. ¿En su institución educativa ve alguna asignatura que implique el uso del espacio virtual como complementos al proceso académico?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. ¿Sabe que es un aula virtual?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. ¿En que aulas virtuales a participado? <u>En ninguna Info blog de ciencias</u> <u>y Geografía</u>		
5. ¿Actualmente tiene acceso a un aula virtual? <u>Cuál(es) Ciencias, Geografía</u>		
6. ¿Con que frecuencia se conecta a internet? a. Un día a la semana b. Mas de tres días a la semana c. Una vez al mes d. otros ¿Cuáles? <u>2 días a la semana</u>		
7. ¿Generalmente desde que lugar se conecta a internet? a. casa <input checked="" type="checkbox"/> b. colegio <input type="checkbox"/> c. café internet <input type="checkbox"/> d. otros <input type="checkbox"/>		
8. Cree usted que tiempo académico destinado a la asignatura de música es el apropiado con respecto a los contenidos a abordar.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9. ¿Estaría de acuerdo con la implementación de una aula virtual que le permita profundizar y reforzar los contenidos programáticos de la asignatura de música.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. ¿Conoce algún software que le permita crear mezclar o escribir música?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Cuál?(es)		

Responsables:
Giovanni Zamora Reina. (Lic. informática)
David Rodriguez Niño. (LBEA.)

10.2. Guías de aprendizaje

Guía 01 (conceptos básicos de teoría musical)

TEMAS:

- ♪ EL PENTAGRAMA
- ♪ LAS NOTAS MUSICALES
- ♪ LA CLAVE DE SOL



Objetivo: relacionar al estudiante con términos básicos de teoría musical como pentagrama, notas musicales y clave de sol

Bienvenido estudiante, a continuación debes leer atentamente la información consignada en la guía y responder las preguntas al final. Buena suerte.

1. ¿Qué es el pentagrama?

Es el lugar donde se grafican las notas y todos los demás signos musicales en el sistema de notación musical occidental. Está conformado por cinco líneas y cuatro espacios, enumerados de abajo hacia arriba. Las líneas son horizontales, rectas y paralelas. La palabra se divide en dos vocablos: *Penta = cinco* y *grama = línea*.

(Zamacois, Joaquín: Teoría de la música, 1976, pp. 15-18.)

http://es.wikipedia.org/wiki/Pentagrama#cite_note-1

1.1.Líneas y espacios del pentagrama

A continuación observaremos un gráfico del pentagrama (líneas y espacios); debes memorizarlos muy bien, pues aquí empieza la escritura musical.

5° línea	4° espacio
4° línea	3° espacio
3° línea	2° espacio
2° línea	1° espacio
1° línea	

Teóricamente el pentagrama tiene 5 líneas, se pueden adicionar líneas tanto arriba como abajo del mismo, ya que la gama de sonidos es mucho mayor y necesitan más espacio en la escala para ser representados.

2. Las notas musicales

Concertadamente hace referencia a un sonido definido por una vibración constante. Por ende, el término "nota musical" se utiliza para determinar un tono con una frecuencia específica. Según su altura, las notas musicales pueden ser graves o agudas.

http://es.wikipedia.org/wiki/Notas_musicales

Estos sonidos están representados de la siguiente manera: Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si; dichas notas están organizadas de forma ascendente, generando así la escala musical

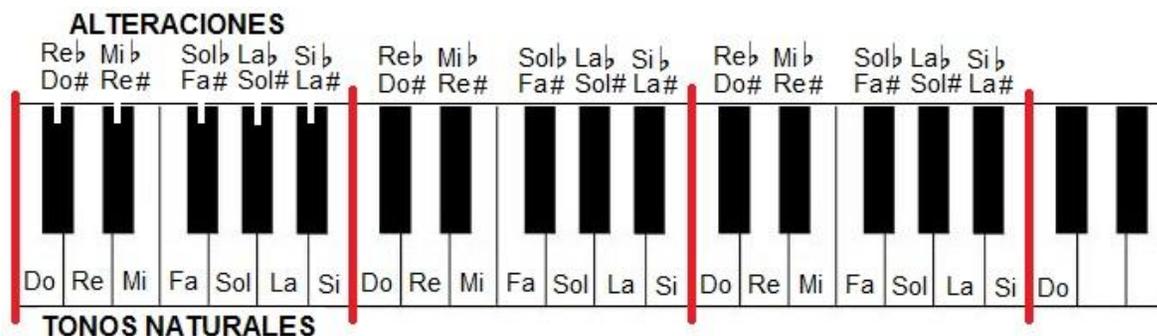


Aunque conocemos siete notas musicales (escala natural), existen cinco notas adicionales llamadas alteraciones. Según la necesidad de la canción, estas alteraciones pueden representarse con dos símbolos diferentes:

(#) = sostenido.

(□) = bemol.

Para comprender mucho mejor vamos a explicarlo con las teclas del piano, allí las teclas blancas representan la escala natural y las teclas negras las alteraciones:



El piano, como muchos instrumentos, cuenta con varias escalas, inicia por la izquierda (tonos graves) y sube su tonalidad gradualmente (tonos agudos).

3. La clave de sol

La *clave de sol* es un símbolo musical que nos indica las notas o tonos asignados a las líneas o espacios del pentagrama, es decir su nombre; se toma como referencia la segunda línea y allí ubicamos la nota **sol**, luego, siguiendo el orden de la escala situamos las notas musicales de la siguiente forma:



ACTIVIDAD:

1. Contesta falso o verdadero en tu cuaderno de música según corresponda (F o V):

♪ En el pentagrama se grafican los símbolos musicales ()

♪ Los espacios del pentagrama son 4 y las líneas también son 4 ()

♪ Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, y Si son alteraciones ()

♪ Las notas agudas del piano se encuentran a la izquierda ()

♪ La clave de sol toma como referencia la segunda línea del pentagrama para ordenar la escala musical ()

2. Imprime el anexo 01 y realiza el ejercicio de la clave de sol (plana).

3. Consulta y repasa las notas musicales vocal e instrumentalmente (voz y flauta)

4. Participa en el foro 01. (Ver indicaciones en la pestaña trabajos)

ANEXO 01

ACTIVIDAD: COMPLETAR LA PLANA “CLAVE DE SOL”

The image shows a musical staff with ten treble clefs (C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8, C9, C10) placed on the first line of the staff. Below the first line, there are 19 additional empty lines, organized into 10 groups of two lines each, providing space for the student to complete the exercise.

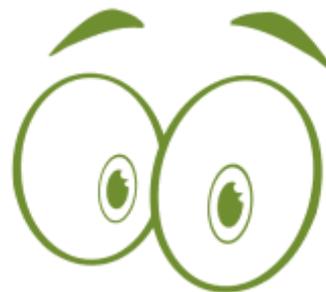
Guía 02 (aprestamiento musical con la flauta)

TEMAS:

♪ LA FLAUTA

♪ LAS NOTAS MUSICALES EN LA FLAUTA

♪ EJERCICIOS DE DIGITACIÓN

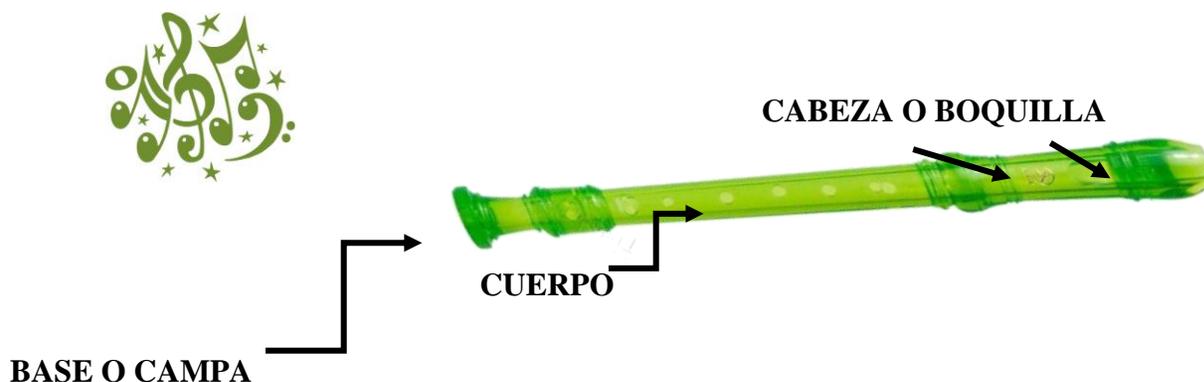


OBJETIVO: mostrar tanto las partes como la forma correcta de ejecutar la flauta dulce.

Saludo querido estudiante, por favor lea muy bien la información consignada en la guía y practique los ejercicios propuestos.

1. La flauta dulce o de pico

Es un instrumento musical de viento en forma de tubo, necesita de aire para producir sonido, por lo que se clasifica como instrumento musical de viento. Existen muchos tipos de flautas alrededor del mundo (la flauta que conoces se llama flauta dulce) y todas tienen básicamente la misma estructura.



2. Notas musicales en la flauta

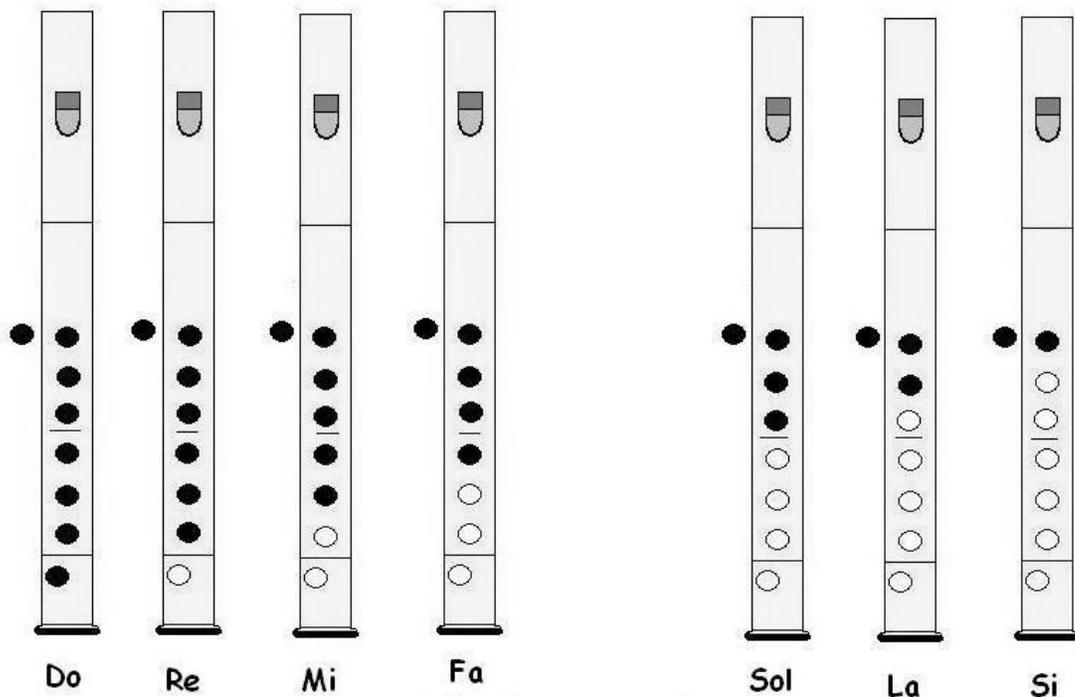
Para producir un buen sonido en la flauta es necesaria una buena posición de los dedos, estos deben estar relajados y tapar completamente los orificios (hazlo con la yema de los dedos). ubica la mano izquierda tapando los agujeros de la parte superior y la derecha tapando la parte inferior como lo muestra el siguiente grafico:



3. Ejercicios de digitación

Las notas musicales en la flauta comienzan de abajo hacia arriba (Do, Re, Mi, Fa, Sol, La y Si), sin embargo, los ejercicios de digitación deben empezar con la mano izquierda con el fin de adquirir una mayor destreza en corto tiempo. El sonido debe producirse soplando suavemente por la boquilla.

En el siguiente grafico observarás las notas musicales en la flauta. Practicalas de arriba hacia abajo, comenzando por Si, La y Sol (mano izquierda); después de obtener un sonido limpio continua con Fa, Mi, Re Y Do (mano derecha)



ACTIVIDAD:

Practica las notas musicales en el siguiente orden:

- Si, La, Si, La, Si, La, Si, La,
- Si, Sol, Si, Sol, Si, Sol, Si, Sol,
- La, Sol, La, Sol, La, Sol, La, Sol
- Si, la, Sol, Si, la, Sol, Si, la, Sol, Si, la, Sol,



Observa el video tutorial en youtube con los ejercicios anteriores, practícalos y susténtalos en la próxima clase.

http: https://www.youtube.com/watch?v=_zUXKE-V96g

Guía 03 (gramática musical)



TEMAS:

♪ **FIGURAS DE DURACIÓN**

♪ **EJERCICIOS DE SOLFEO**

OBJETIVO: conocer las principales figuras de duración (forma y tiempo) al igual que sus respectivos silencios

En esta guía observarás las figuras de duración, no pierdas de vista cada símbolo y memoriza tanto su nombre como la forma

1. Las Figuras de duración

Son signos que indican la duración de un sonido. Cada figura de duración tiene su respectivo silencio. A continuación observarás una tabla de equivalencias entre las figuras, su silencio y su duración.

NOMBRE	FIGURA	SILENCIO	VALOR/PULSOS
Redonda			4 Tiempos
Blanca			2 Tiempos
Negra			1 Tiempo
Corchea			1 / 2 Tiempo
Semicorchea			1 / 4 Tiempo
Fusa			1/8 Tiempo
Semifusa			1/16 Tiempo

La duración de cada figura o silencio se mide en tiempos, estos equivalen a aproximadamente un segundo; dependiendo de la velocidad de la canción.

10. Cronograma

	ACTIVIDAD	FECHA
1	Planteamiento hipotético de la problemática (reforzar conocimientos musicales) junto con el plan de mejora.	Oct – 05/2013
2	solicitud de permiso a la institución para el estudio	Nov – 09/2013
3	proceso de selección de población	julio – 22/2014
4	Aplicación de la encuesta sobre conocimientos de AVA	Sept – 05/2014
5	Tabulación y análisis de resultados sobre la encuesta	Sept – 11/2014
6	Diseño y selección del material teórico a incluir en la plataforma virtual	Sept – 15/2014
7	Capacitación a grado sexto sobre AVA	Sept - 20/2014
8	Pruebas piloto con estudiantes en la plataforma	Oct - 02/2014
9	Revisión general del proyecto	Nov – 23/2014
10	Entrega	Ene – 07/2015

10.4. Contenidos musicales para grado sexto

PERIODO: PRIMERO.			EJE CENTRAL: CARACTERÍSTICAS TEÓRICAS BÁSICAS DE LA MÚSICA.		
Objetivo de aprendizaje	Indicador	Temas – Actividades	Metodología	Evaluación	Recursos
LOGRO 01 <i>Interpreta en la flauta ejercicios melódicos básicos</i>	1° indicador: <i>Identifica las funciones de la clave en el pentagrama.</i>	El pentagrama 01: ♪ Líneas y espacios del pentagrama. ♪ Las notas musicales ♪♪ La clave de sol	- Etimológicamente se define la palabra pentagrama (docente) - Graficar el pentagrama en el tablero con sus partes (docente). - Graficar sobre el pentagrama la clave de sol y su nomenclatura; transcribir al cuaderno ACTIVIDAD: Traer una flauta para la próxima sesión.	Los estudiantes pasarán al tablero y ubicarán con puntos las notas musicales según las indicaciones del maestro	Marcador, tablero y cuaderno.
		La flauta: ♪ Clasificación y partes de la. Flauta. ♪ Ejercicios de aprestamiento. ♪♪ Ejercicio con notas musicales.	- Reseña de la flauta como instrumento de viento para la ...iniciación musical, partes y material (se escribe en el tablero) - Técnicas para flauta: interpretación mano derecha (do, re, mi ...y fa) e .izquierda (sol, la, si y do*) ACTIVIDAD: Llevar 1/8 de cartulina negra, cinta de enmascarar y tijeras.	Los estudiantes deben dibujar la flauta en sus cuadernos con las partes mencionadas	Marcador, tablero, cuaderno y flauta.
	2° indicador: <i>Comprende la función del pentagrama como eje central de la escritura musical.</i>	El pentagrama 02: ♪ Refuerzo partes del pentagrama. ♪ La clave de Fa.	- Construir un pentagrama en el tablero (usar cartulina negra). - Graficar sobre el pentagrama la clave de Fa y su nomenclatura; transcribir al cuaderno - comparación de las notas musicales según la clave ACTIVIDAD: repasar la nomenclatura del pentagrama .	Los estudiantes pasarán al tablero y ubicarán con puntos hechos en cartulina las notas musicales según las indicaciones del maestro	Marcador, tablero, cuaderno, cartulina, cinta de enmascarar y tejas
		La escala musical en la flauta: ♪ Notas naturales. ♪ Representación de las notasmusicales para flauta.	- Introducción y repaso a la escala natural. - Entrega de guía con las notas musicales en la flauta - Práctica de la escala musical.	El estudiante demostrará frente al maestro el nivel de ejecución adquirido mediante la interpretación de la escala con mano derecha e izquierda.	Marcador, tablero, cuaderno y flauta.

PERIODO: PRIMERO.		EJE CENTRAL: CARACTERÍSTICAS TEÓRICAS BÁSICAS DE LA MÚSICA.			
LOGRO 02 <i>Emplea la escala diatónica de do en la interpretación de la flauta</i>	1° indicador: <i>Interpreta en flauta los ejercicios planteados en el pentagrama.</i>	La escala Diatónica de Do: ♪ Escala diatónica de do en el piano. ♪♯ Escala diatónica de do en la flauta. ♪♯♯ Tonos graves y agudos	- El maestro enseñará a los alumnos un teclado de piano y ejecutará la escala diatónica de Do. - Se repite el ejercicio según las octavas del piano resaltando los tonos graves de los agudos. - Se hará una comparación de la escala que abarca el piano y la flauta (notas re* y mi*). ACTIVIDAD: Consultar qué son tonos graves y agudos (transcribir al cuaderno)	Los estudiantes deben ejecutar la escala diatónica de Do tanto en el piano como en la flauta.	Piano, marcador, tablero, cuaderno y flauta.
		La escala Diatónica de Do en el pentagrama: ♪ escala ascendente y descendente. ♪♯ Canción “los pollitos”(pentagrama)	- Utilizando la clave de sol, se graficará un pentagrama en el tablero con las escalas diatónicas de Do ascendente y descendente utilizando puntos. - Luego se ubican los puntos formando la melodía de la canción “los pollitos” con la ayuda de los estudiantes	El estudiante debe interpretar un fragmento de la canción los pollitos	Marcador, tablero, cuaderno, guitarra y flauta.
	2° indicador: <i>Entiende y ejecuta ejercicios básicos de flauta utilizando la escala natural.</i>	Gramática musical: ♪ Figuras musicales(tiempos y equivalencias) ♪ Silencios (equivalencias)	- Introducción a la notación musical a través de una presentación en power point. - El maestro graficará una tabla con las principales figuras musicales y sus silencios correspondientes para ser transcrita al cuaderno. ACTIVIDAD: pasar el Quiz al cuaderno.	Los estudiantes realizarán un Quiz escrito sobre el valor en tiempos de las figuras musicales vistas en clase	Video Bean L.R.A.B. Marcador, tablero, cuaderno y hojas recicladas.
	La flauta dulce o de pico: ♪ Historia y evolución. ♪ Johann Sebastián Bach (reseña)	- Profundización sobre el instrumento musical empleado a través de una lectura de copias traídas por el docente. - Biografía de Johann Sebastián Bach y audio de varias piezas musicales del compositor. ACTIVIDAD: realizar un retrato del Bach de manera creativa.	Después de la socialización el alumno escribirá en su cuaderno los datos relevantes tanto de la flauta como del compositor alemán y socializará en clase.	Grabadora L.R.A.B., fotocopias, marcador, tablero y cuaderno.	

PERIODO: SEGUNDO.		EJE CENTRAL: GRAMÁTICA MUSICAL.			
Objetivo de aprendizaje	Indicadores	Temas – Actividades	Metodología	Evaluación	Recursos
LOGRO 01 <i>Identifica y comprende la noción de compás de 2/4, 3/4 y 4/4 en líneas rítmicas.</i>	1° indicador: <i>Realiza ejercicios simples de solfeo siguiendo el compás.</i>	Líneas rítmicas: ♪ Solfeo básico “palma” ♪ Noción de compás. ♪ Canción “la piña madura” (4/4)	- Se hace una retro alimentación del valor que tienen las figuras musicales (equivalencia) y los estudiantes repetirán con sonidos hechos con las palmas dichos tiempos. - El maestro grafica en el tablero una línea rítmica explicando su función dentro de la iniciación musical. - Al terminar se copia en el tablero la canción “la piña madura” sin utilizar figuras musicales. ACTIVIDAD: repasar la canción “la piña” en casa.	Los estudiantes (por filas o grupos) realizarán los ejercicios de solfeos descritos en el tablero.	Marcador, tablero, cuaderno, guitarra y flauta.
		Compás de 2/4, 3/4 y 4/4. ♪ definición de ritmo y compás ♪ canción “aserrín” (2/4)	- Con la ayuda del texto “método Cordantonopolus” se explicará los términos técnicos del compás (definición y estructuras), el estudiante copiará en su ...cuaderno - Mediante líneas rítmicas los estudiantes armaran compases de 2/4, 3/4 y 4/4 en el tablero. - Finalmente se copia en el tablero la canción “aserrín” en un pentagrama con compás de 2/4. ACTIVIDAD: repasar la canción “aserrín” en casa.		
	2° indicador: <i>Comprende la equivalencia de las figuras musicales dentro de los diferentes compases.</i>	Ejercicios de equivalencias ♪ dinámica “compás y figura” ♪ Quiz de equivalencias.	- El maestro explicará la dinámica <i>compás y figura</i> en donde los estudiantes deben hacer grupo de acuerdo a las equivalencias de compases y figuras musicales - Socialización de la dinámica.	Finalizada la dinámica los estudiantes harán una evaluación oral sobre equivalencias (3 preguntas)	Patio del colegio o exterior según la cantidad de estudiantes.
Repaso general: ♪ pentagrama y escalas ♪ canción “cielito lindo” (3/4)		- Se repasará tanto teórica como prácticamente las escalas musicales, primero en el pentagrama y luego en la flauta. - Por último se copia en el tablero la canción “cielito lindo” en un pentagrama con compás de 3/4. ACTIVIDAD: repasar la canción “cielito lindo”.	Los estudiantes deben ejecutar la escala diatónica de Do sin errores evidentes. (grupos mixtos de 4 estudiantes)	Cuaderno, guitarra y flauta.	

PERIODO: SEGUNDO.		EJE CENTRAL: GRAMÁTICA MUSICAL.			
Objetivo de aprendizaje	Indicadores	Temas – Actividades	Metodología	Evaluación	Recursos
LOGRO 02 Reconoce y utiliza con habilidad los elementos básicos de la teoría musical.	1° indicador: <i>Reconoce el sonido como elemento fundamental en la música.</i>	Concepto y propiedades del sonido ♪ Altura. ♪ Intensidad. ♪♪ Timbre. ♪♪♪ Duración.	- El maestro hará una breve introducción a los siguientes temas: sonido, propiedades del sonido, la voz, el aparato fonador y el paisaje sonoro. - Luego los estudiantes conformaran seis grupos para exponer en las próximas clases los temas indicados por el maestro.	Exposición (material audio visual)	Cuaderno, guitarra y flauta.
		La voz ♪ El aparato fonador ♪ Ejercicios de respiraciónvocalización.	- Exposición N° 1 y 2: el sonido y sus propiedades despejar dudas (maestro) - Exposición N° 3 y 4: la voz y el aparato fonador despejar dudas (maestro)	Exposición (material audio visual) Revisión de cuaderno	Material audio visual, Cuaderno, guitarra y flauta.
	2° indicador: <i>Entona, respira vocaliza correctamente al cantar; además de utilizar la voz como instrumento</i>	el paisaje sonoro ♪ Paisaje sonoro rural. ♪ Paisaje sonoro urbano.	- Exposición N° 4 y 5: el paisaje sonoro despejar dudas (maestro) - Retroalimentación, indicaciones generales del examen y práctica libre en flauta. ACTIVIDAD: repasar conceptos generales para flauta.	Exposición (material audio visual) Revisión de cuaderno	Material audio visual, Cuaderno, guitarra y flauta.
		Evaluación final primer corte ♪ evaluación teórica 40% ♪ evaluación práctica 60%	- El estudiante resolverá una prueba escrita en un lapso de 20 minutos, luego interpretará en su flauta una melodía vista durante el primer semestre (individual).	Evaluación final	Hoja Examen y flauta

PERIODO: TERCERO.		EJE CENTRAL: SENSIBILIZACIÓN MUSICAL.			
Objetivo de aprendizaje	Indicadores	Temas – Actividades	Metodología	Evaluación	Recursos
LOGRO 01 Comprende la importancia de la música a nivel histórico	1° indicador: <i>Asimila cronológicamente la evolución de la música.</i>	Historia de la música: ♪ Línea del tiempo 1. ♪ Elementos de la música.	- El maestro llevará 12 cartulina de 1/8 cada una con información sobre la historia de la música, junto con 12 fechas que corresponden a los datos anteriores; los estudiantes deben organizar en menos de 5 minutos. 1) pre historia. 2) Medio Oriente. 3) China 4) África. 5) Grecia 6) Roma. 7) Música Hebrea 8) Cantos Gregorianos. 9) Edad Media. 10) renacimiento. 11) Barroco 12) música contemporánea.	Sustentación de la línea del tiempo.	Cartulinas, texto “música para niños”
		Música en Colombia: ♪ La cumbia y sus instrumentos. ♪ Canción “la piragua”.	- Se hace una reseña oral de la música en nuestro país, destacando orígenes y aires de las regiones naturales; luego se enfatiza en la cumbia como ritmo típico de la región Caribe y de Colombia. Los estudiantes tomarán nota de lo socializado. - Al terminar se copia en el tablero la canción “la piragua” sin utilizar figuras musicales. (Practica libre) ACTIVIDAD: Realizar un mapa con 15 ritmos o géneros musicales mencionados en clase (anexar dibujos y definir cada género)	Participación en clase Revisión de cuaderno con datos relevantes	Marcador, tablero, cuaderno, guitarra y flauta.
	2° indicador: <i>Reconoce la música como símbolo patrio musical</i>	Música en Colombia 2: ♪ El currulao. ♪ Canción “Mi Buenaventura”.	- El maestro invita a los alumnos para que socialicen su consulta y comparen los aires musicales de nuestro país. - Al terminar se copia en el tablero la canción “mi buenaventura”. (Práctica libre) ACTIVIDAD: Consultar la biografía de José Barros y Petronio Álvarez.	Revisión de cuaderno con datos relevantes (diagrama y dibujos)	Marcador, tablero, cuaderno, guitarra y flauta.
		Historia de la música 2: ♪ Línea del tiempo 2. ♪ Música preparada y popular.	- Los estudiantes mediante una lluvia de ideas realizarán una línea del tiempo con la música que escuchan actualmente; después de tener una cantidad considerables de géneros se ordenaran cronológicamente con la ayuda del maestro y audios ACTIVIDAD: Consultar qué es música popular y qué es música preparada (ejemplos). Buscar 5 géneros populares de Latinoamérica indicando en qué consisten e imprimir la información.	Mediante un debate los estudiante defenderán o refutarán un género musical contemporáneo seleccionado por ellos mismos. (próxima clase)	Marcador, tablero, cuaderno, grabadora L.R.A.B.

PERIODO: TERCERO.			EJE CENTRAL: SENSIBILIZACIÓN MUSICAL.		
Objetivo de aprendizaje	Indicadores	Temas – Actividades	Metodología	Evaluación	Recursos
LOGRO 02 <i>Identifica, ejecuta y elabora instrumentos musicales.</i>	<i>Clasifica instrumentos musicales de acuerdo a sus características físicas.</i>	Clasificación de los instrumentos musicales: ♪ Instrumentos de cuerda. ♪ Instrumentos de viento. ♪♪ Instrumentos de percusión.	Se hace un debate sobre los aspectos positivos y negativos de un género musical (rock o reggaetón) con el fin de generar un ambiente de tolerancia para los géneros contemporáneos. Terminado el debate el maestro entregará un crucigrama con 15 instrumentos musicales; los estudiantes deben resolverlo y clasificar dichos instrumentos según su familia (V, C ó P) ACTIVIDAD: Participar en un foro virtual donde opine acerca de géneros musicales (favor y en contra)	Participación en clase. Foro virtual-	Fotocopias de consulta, marcador, tablero, cronometro. blog
		Instrumentos orquestales ♪ Orquesta sinfónica. ♪ Instrumentos de una orquesta.	El maestro llevará una grabación de la orquesta sinfónica en ensayo; los alumnos deben identificar los instrumentos que reconozcan y dibujarlos en el tablero. Para concluir el maestro mencionará y clasificará algunos instrumentos según su tipo y el estudiante tomará nota. ACTIVIDAD: consulte los instrumentos musicales que componen una orquesta sinfónica y elabore un friso en fichas bibliográficas;	Revisión de cuaderno con los apuntes del día.	Grabadora L.R.A.B., audio orquestal, tablero, marcador, cuaderno
	<i>Elabora instrumentos musicales con artículos reciclados</i>	Grandes representantes de la música preparada: ♪ Mozart y Beethoven. ♪ Canción “himno de la alegría”.	Se invitará un orador que haga una introducción breve de estos dos exponentes de la música culta. El invitado o el maestro realizarán en el tablero una partitura con las notas de la canción “himno de la alegría” (fragmento de la 9° sinfonía de Beethoven) y será el estudiante quien haga la lectura de la misma. ACTIVIDAD: Traer un palo de escoba, un tubo de pvc de luz, semillas (arroz, lentejas, maíz o frijol) y botellas tamaño personal no retornables vacías	Muestra grupal de la canción “himno de la alegría” vocal e instrumental-	Humanos (orador invitado), tablero, marcador, cuaderno, instrumento musical.
		taller para elaborar instrumentos reciclables: ♪ Claves, maracas y guacharacas ♪ Flautas.	Con materiales reciclables el maestro indicará cmo elaborar instrumentos sencillos: (claves – palos de escoba) (maracas – botellas vacías con semillas dentro) (flauta y guacharaca – tubo de pvc con orificios). Las herramientas deben ser manipuladas por el docente. ACTIVIDA: terminar y decorar el instrumento musical	Participación en clase. Revisión de materiales. Instrumento musical terminado.	Herramienta: segueta, taladro, lija. Material reciclado: palo de escoba, un tubo de pvc de luz, semillas (arroz, lentejas, ma

PERIODO: CUARTO.		EJE CENTRAL: PRODUCCION MUSICAL.			
Objetivo de aprendizaje	Indicadores	Temas – Actividades	Metodología	Evaluación	Recursos
LOGRO 01 Demuestra habilidades para la ejecución de instrumentos musicales	Diferencia los instrumentos melódicos de los armónicos.	Armonía y melodía: ♪ El cannon. ♪ Canción “campanero”	A modo de lectura y luego dictado se hará un repaso de conceptos musicales generales. Se entrega una copia con la canción “campanero” donde están las estrofas y las notas musicales para flauta; luego en grupos de 4 se hace un ejercicio de canto y flauta unísono, finalmente se realiza el cannon ACTIVIDAD: repasa la canción campanero en flauta.	Trabajo en grupo con base en el ejercicio <i>campanero</i> (cannon)	Fotocopias “campanero” marcador, tablero, cuaderno, guitarra y flauta.
		Instrumentos armónicos: ♪ La guitarra (Historia y estructura) ♪ Sistema numérico.	Mediante una sopa de letras que el alumno hará, el maestro enseña y relaciona a los estudiantes con la guitarra (partes de esta) Posteriormente se hace una reseña oral acerca de la historia de la guitarra, explicando también partes y sistemas de ejecución. ACTIVIDAD: dibujar una guitarra con sus partes.	Diseño de una sopa de letras con las instrucciones dadas.	Hoja examen, tablero, marcador, cuaderno y guitarra.
	Relaciona la música como herramienta para exteriorizar ideas y emociones	Cine foro: ♪ introducción al filme (guía) ♪ Video “los coristas”	En la sala audiovisual del liceo se proyectarán la película <i>los coristas</i> . Los estudiantes reciben una guía que debe diligenciar. ACTIVIDAD: completar la guía. Traer guitarra próxima clase. (opcional)	Guía de la película <i>los coristas</i>	Sala audiovisual L.R.A.B., guía de la película.
		Taller de guitarra 1: ♪ Escala natural y cromática. ♪ ejercicios de aprestamiento	Se hace un repaso del método numérico para ejecutar guitarra, el maestro copia en el tablero las diferentes escalas y sistemas que se puedan utilizar También se registran ejercicios que faciliten la ejecución de la guitarra; los estudiantes que no tengan guitarra pueden trabajar con la flauta. ACTIVIDAD: repasar los ejercicios de aprestamiento.	Ejercicios de aprestamiento con guitarra y escalas en flauta (tiempos cronometrados)	Tablero, marcador, cuaderno, cronometro y guitarra (o flauta).

PERIODO CUARTO			EJE CENTRAL: PRODUCCION MUSICAL.		
Objetivo de aprendizaje	Indicadores	Temas – Actividades	Metodología	Evaluación	Recursos
LOGRO 02 <i>Ejecuta piezas musicales en instrumentos armónicos</i>		Taller de guitarra 2: ♪ Práctica (incluye flauta). ♪ Canción “cumpleaños”	Se realizan ejercicios de aprestamiento; luego, con la ayuda del cuaderno se repasan canciones vistas en el año y se convierten para guitarra; el estudiante debe aplicar el sistema numérico. Por último se copia y repasa la canción <i>cumpleaños</i> tanto para flauta como guitarra. ACTIVIDAD: pasar la canción <i>campanero</i> a sistema numérico y practicar en casa.	Ejercicios de aprestamiento con guitarra y escalas en flauta (tiempos cronometrados) Cuaderno con la conversión de sistemas de la canción <i>campanero</i> (escala natural a numérica)	Tablero, marcador, cuaderno, cronometro y guitarra (o flauta).
		Taller de guitarra 3: ♪ Practica (incluye flauta) ♪ Canción “cariñito”	Se comienza a practicar la afinación de la guitarra, luego se realizan ejercicios de aprestamiento Por último se copia y repasa la canción <i>cariñito</i> tanto para flauta como guitarra (en dos octavas diferentes para guitarra). ACTIVIDAD: prepara una canción para muestra en la próxima sesión (flauta o guitarra).	Ejercicios de habilidad con guitarra (canción) y flauta Cuaderno con la conversión de sistemas de la canción <i>cariñito</i> (escala natural a numérica)	Tablero, marcador, y guitarra (o flauta).
		Taller de guitarra 4: ♪ Acordes simples. ♪ Practica (incluye flauta)	Se pide al estudiante que demuestre sus habilidades musicales con guitarra o flauta a modo de prueba teórica individual o en grupo, se termina con ejercicios de aprestamiento y teoría de acordes para guitarra practicando dos posiciones iniciales y el ritmo <i>cumbia</i> (fotocopia con acordes generales).	Ejecución del ritmo <i>cumbia</i> con los acordes <i>La menor y Mi Mayor</i> .	Fotocopias “ <i>campanero</i> ” marcador, tablero, cuaderno, guitarra y flauta.
		Evaluación final segundo corte ♪ Evaluación teórica 40 % ♪ Evaluación práctica 60%	- El estudiante resolverá una prueba escrita en un lapso...de 20 minutos, luego interpretará en su guitarra o flauta una melodía vista durante el segundo semestre (individual). Finalmente se hará una muestra en grupo de la canción <i>cariñito</i>	Evaluación final	Hoja Examen, guitarra y flauta