



Universidad Internacional de La Rioja  
Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades

Máster Universitario en Pedagogía Musical

## Enseñanza musical en línea

Una propuesta metodológica para clases virtuales

Trabajo fin de estudio presentado por:	Freddy David Riobo Escalona
Tipo de trabajo:	Propuesta de Intervención
Director/a:	Javier Ares Yebra
Fecha:	10 de Febrero de 2024

## Resumen

Este trabajo propone una propuesta metodológica para la enseñanza de guitarra popular a adultos jóvenes a través de un entorno virtual con clases en línea usando Moodle. El propósito es demostrar que el aprendizaje y adquisición de habilidades musicales son posibles a través de la virtualidad empleando una convergencia y adaptabilidad entre las teorías del aprendizaje tradicionales y modernas. También, se emplean las propuestas de los métodos de enseñanza musical de Dalcroze, Orff y Schafer para entornos virtuales y al mismo tiempo, se destacan las habilidades sociales que se desarrollan con el proceso de aprendizaje musical en línea como la disciplina, la autorregulación y la gestión de las emociones. Por último, se proponen una serie de lecciones en forma de micro clase como estrategia de aprendizaje activo y significativo. Este trabajo concluye que los objetivos son alcanzables bajo el cumplimiento de componentes técnicos, emocionales y metodológicos musicales al momento de realizar las lecciones virtuales de forma sincrónica y asincrónica.

**Palabras clave:** Enseñanza musical, TICs, teorías de aprendizaje, gestión de las emociones, habilidades blandas.

## Abstract

This work proposes a methodological approach for teaching popular guitar to young adults through a virtual environment with online classes using Moodle. The purpose is to demonstrate that learning and acquiring musical skills are possible through virtuality by employing a convergence and adaptability between traditional and modern learning theories. Furthermore, the proposals of the musical teaching methods of Dalcroze, Orff, and Schafer are used for virtual environments, while at the same time, the social skills that are developed with the online musical learning process, such as discipline, self-regulation, and emotion management, are highlighted. Finally, a series of lessons in the form of micro-classes are proposed as an active and meaningful learning strategy. This work concludes that the objectives are achievable under the fulfillment of technical, emotional, and musical methodological components when conducting the virtual lessons in a synchronous and asynchronous way.

**Keywords:**

Music teaching, ICTs, learning theories, emotion management, soft skills.

## Índice de Contenidos

1.	Introducción .....	9
1.1.	Justificación.....	11
1.2.	Objetivos del TFE .....	13
1.2.1.	Objetivo General.....	13
1.2.2.	Objetivos Específicos .....	13
2.	Marco Teórico .....	15
2.1.	Teorías Del Aprendizaje .....	15
2.1.1.	Conductismo.....	15
2.1.2.	Constructivismo.....	18
2.1.3.	Conectivismo. Teoría de aprendizaje digital .....	22
2.1.4.	El aprendizaje activo.....	23
2.1.5.	El microaprendizaje .....	24
2.1.6.	El aprendizaje autónomo y autorregulado.....	25
2.2.	Teorías de la Comunicación .....	26
2.2.1.	Definiciones de la comunicación .....	26
2.2.2.	Tendencias de la comunicación.....	28
2.2.3.	La comunicación mediada por las TIC .....	29
2.2.4.	La comunicación en la educación en línea .....	30
2.3.	La Tecnología en la Educación Virtual .....	31
2.3.1.	Definición de educación virtual.....	33
2.3.2.	Plataformas para la educación virtual.....	33
2.4.	Metodologías de Enseñanza Musical .....	36
2.4.1.	Método Dalcroze .....	36
2.4.2.	Método Orff.....	40

2.4.3.	EL método Schafer .....	43
2.5.	Perfil del Estudiante En Línea .....	48
2.5.1.	Estado consciente y motivación en el aprendizaje .....	49
2.5.2.	Habilidades blandas para el aprendizaje en línea .....	52
2.5.3.	Competencias digitales para el aprendizaje en línea .....	58
2.6.	Evaluación del Aprendizaje En Línea .....	59
3.	Diseño de La Propuesta.....	66
3.1.	Fundamentos de La Propuesta .....	66
3.2.	Descripción de La Propuesta .....	69
3.3.	Contextualización .....	71
3.4.	Academia De Música Virtual Ondas Musical. ....	72
3.4.1.	Visión .....	73
3.4.2.	Misión .....	73
3.4.3.	Valores clave.....	73
3.4.4.	Plataforma de Ondas Musical.....	74
3.5.	Objetivos de La Propuesta .....	78
3.5.1.	Objetivo General.....	78
3.5.2.	Objetivos específicos .....	78
3.6.	Competencias .....	79
3.7.	Beneficiarios .....	80
4.	Actividades y Tareas.....	81
4.1.	Organigrama .....	94
4.2.	Cronograma .....	94
4.3.	Recursos.....	95
4.3.1.	Humanos.....	95

4.3.2.	Materiales.....	95
4.3.3.	Técnicos .....	96
4.3.4.	Financieros.....	96
4.4.	Evaluación e Instrumentos .....	96
4.4.1.	Autoevaluación de la propuesta (alumnos y/o profesor) .....	97
4.5.	Atención a la diversidad.....	97
5.	Conclusiones.....	98
6.	Limitaciones y Prospectiva .....	101
6.1.	Limitaciones .....	101
6.2.	Prospectiva.....	101
	Referencias Bibliográficas.....	104

## Índice de Figuras

Figure 1. <i>Logo de la academia virtual Ondas Musical</i> .....	72
Figure 2. <i>Logo de la academia virtual Ondas Musical</i> .....	72
Figure 3. <i>Interface de usuario: Selección de instrumento.</i> .....	74
Figure 4. <i>Interface de usuario: sesión de clase.</i> .....	75
Figure 5. <i>Interface de usuario: Quiz.</i> .....	76
Figure 6. <i>Interface de usuario: Resultado Automatizado</i> .....	76
Figure 7. <i>Organigrama de Ondas y el Curso de Guitarra.</i> .....	94
Figure 8. <i>Temporalidad de las clases.</i> .....	95

## Índice de Tablas

Tabla 1. <i>Planificación primera sesión de clase</i> .....	82
Tabla 2. <i>Planificación segunda sesión de clase</i> .....	83
Tabla 3. <i>Planificación tercera sesión de clase</i> .....	84
Tabla 4. <i>Planificación cuarta sesión de clase</i> .....	85
Tabla 5. <i>Planificación quinta sesión de clase</i> .....	86
Tabla 6. <i>Planificación sexta clase</i> .....	87
Tabla 7. <i>Planificación séptima sesión de clase</i> .....	88
Tabla 8. <i>Planificación octava sesión de clase</i> .....	89
Tabla 9. <i>Planificación novena sesión de clase</i> .....	90
Tabla 10. <i>Planificación novena sesión de clase</i> .....	91
Tabla 11. <i>Planificación ejemplar de una sesión de práctica</i> .....	92
Tabla 12. <i>Planificación modelo de una sesión de clase sincrónica</i> .....	93



## 1. Introducción

Uno de los avances que ha tenido la educación en respuesta a la necesidad de ofrecer acceso a la educación superior ha sido la educación a distancia. Esta modalidad antes de la era del internet, otorgaba a los estudiantes la oportunidad de estudiar, accediendo a la información de diferentes maneras, por ejemplo: el envío de libros, CD de audio y de video por correo postal.

El uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) en la educación ha evidenciado ser una aliada muy efectiva para el proceso de enseñanza y aprendizaje trayendo resultados efectivos en la mayoría de los docentes que tienen acceso a ella. La integración de estas herramientas digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje ha dado lugar en la educación virtual, un paradigma que ofrece nuevas posibilidades y desafíos.

Una de las áreas que se ha visto especialmente beneficiada por esta transformación digital es la música. Instrumentos como la guitarra, tradicionalmente aprendidos de forma presencial, ahora pueden ser aprendidos a través de plataformas virtuales. Estas ofrecen una amplia variedad de recursos, desde lecciones en video y ejercicios interactivos hasta comunidades en línea donde los estudiantes pueden compartir sus progresos y resolver dudas.

Sin embargo, la implementación de las TICs en la educación musical plantea diversas interrogantes. ¿Cómo se pueden diseñar experiencias de aprendizaje efectivas en entornos virtuales? ¿Qué papel juega la interacción social en el aprendizaje de un instrumento musical? ¿es posible aprender a tocar un instrumento musical con clases virtuales? ¿Cuáles son los beneficios y limitaciones de las plataformas virtuales en comparación con la enseñanza presencial? ¿la motivación y las emociones influyen en el aprendizaje? Estas preguntas guían las líneas de investigación actuales en el campo de la educación musical en línea.

En este contexto, exploraremos cómo las TICs están transformando la forma en que aprendemos a tocar la guitarra. Analizaremos las ventajas y desafíos de las plataformas virtuales como entornos de aprendizaje, y discutiremos las implicaciones pedagógicas de esta nueva modalidad educativa para diseñar una metodología que ofrezca un aprendizaje efectivo de manera disruptiva a los nativos e inmigrantes digitales (Prensky, 2001).

Además, se revisarán diversas teorías del aprendizaje con la finalidad de tener una aproximación y comprensión de cómo se puede realizar de manera efectiva este proceso de

enseñanza y aprendizaje de un instrumento musical a través de un entorno virtual. Para ello se considerarán las corrientes pedagógicas como el constructivismo y el conductismo como base tradicional pero aún funcional para el aprendizaje hasta ahora cuyas propuestas de Piaget, Vygotsky y Ausubel suman valor para el aprendizaje en entornos virtuales. Así mismo, el conectivismo juega un papel fundamental dentro de este tema ya que desarrolla una teoría interesante sobre el aprendizaje a través de las redes de la internet.

Por otro lado, las metodologías de enseñanza musical juegan un papel fundamental en el proceso de aprendizaje ya que resulta pertinente emplear las que se alineen a los objetivos de esta propuesta y, sobre todo, que cumplan con la función de comprobar la forma en la que la información, la práctica y la experiencia musical son transmitidas efectivamente hacia el estudiante y adquiridas satisfactoriamente por el mismo. Entre los diversos autores y metodologías existentes, sobresalen las propuestas de Dalcroze, Orff y Schafer cuya combinación de sus principios, resultaría en una propuesta innovadora y adecuada para la enseñanza virtual.

Por último, y no menos importante, se revisarán conceptos de elementos claves que dentro de esta propuesta se consideran importantes para el aprendizaje de un instrumento musical en línea que son: gestión de las emociones, desarrollo de habilidades blandas como parte implícita del proceso de aprendizaje del instrumento, desarrollo de la disciplina, la determinación y la conciencia en el propio proceso de desarrollo evolutivo en el aprendizaje, es decir, el tiempo y forma en que el individuo va aprendiendo.

De esta manera, el contenido de esta propuesta de intervención se centra en atender de manera práctica las interrogantes antes mencionadas, por medio del diseño de un programa de clases adaptadas para un entorno virtual, el cual involucra de manera compacta los elementos claves de cada teoría, metodología, concepto y elementos del desarrollo personal como componente importante e innovador para el proceso de enseñanza y aprendizaje de un instrumento musical a través de un entorno virtual.

## 1.1. Justificación

Aprender a tocar guitarra es un viaje que debe ser acompañado e instruido adecuadamente para hacer de este proceso de aprendizaje y desarrollo de habilidades motrices, un proceso gratificante. Tradicionalmente, una sesión de clases se caracteriza por el encuentro personal entre el profesor y su estudiante en un espacio determinado. Ahora, con el avance indetenible de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC), esta forma tradicional de aprendizaje musical ha trascendido a un encuentro a través de las pantallas con clases sincrónicas y asincrónicas.

Estos cambios, han puesto en tela de juicio la calidad y la eficiencia del proceso de aprendizaje a través de medios virtuales. Sin embargo, el factor determinante para el éxito en la implementación de las TIC en el aula es la capacidad del profesorado para aprovechar su potencial didáctico (Coll y Monereo, 2008); es decir, las estrategias didácticas efectivas son imprescindibles para garantizar el éxito del aprendizaje virtual (Ruiz y Dávila, 2016).

Según Siemens (2004), el aprendizaje en la era digital ocurre en las comunidades virtuales a lo largo de internet y a medida en que las herramientas tecnológicas son más fáciles de usar y sean más accesibles, el aprendizaje a través de las redes sociales y plataformas digitales tendrán mayor auge y seguirán creciendo.

En este orden de ideas, para llevar a cabo un proceso de enseñanza musical virtual de manera asincrónica efectiva, es necesario poseer otras competencias además de la musical y pedagógica, tales como: competencias digitales, competencias comunicativas y competencias audiovisuales.

En cuanto a la competencia digital, Moodle se considera como el sistema de gestión de aprendizaje o LMS por sus ciclos en inglés, como el entorno virtual adecuado para llevar a cabo la enseñanza de guitarra en línea, ya que brinda a los estudiantes la oportunidad de aprender de manera independiente (Guzmán, 2021). Así mismo, un LMS permite estructurar, personalizar y administrar de manera efectiva el contenido diseñado y Moodle ofrece un sistema seguro, completo, sencillo, personalizable y gratuito lo que lo hace adaptable para cubrir las necesidades de los estudiantes (Juca, 2020).

En competencias comunicativas Reysábal (2012, p. 68) la define como: “la habilidad del uso adecuado, correcto, coherente y estético del habla para una correcta transmisión de la

información". Generando de esta manera, una clara explicación lo que hace de esta competencia un elemento importante durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de guitarra por medio de un entorno virtual asincrónico.

Por último, la competencia audiovisual la cual es crucial para ofrecer un contenido de calidad. Investigaciones como la de Crissman, (2002); Delotell, Millam y Reinhardt, (2010) entre otras, han resaltado que es importante presentar contenidos de calidad en los cursos virtuales. En este sentido, el conocimiento en cuanto al manejo de programas de edición de audio y video, manejo de cámaras uso correcto de iluminación, son esenciales en el ámbito virtual por parte del docente que crea e imparte las lecciones.

Por otro lado, un ingrediente esencial dentro del proceso educativo que se propone en el presente trabajo, son las habilidades que por un lado debe poseer el estudiante y por otro que son desarrolladas durante dicho proceso de aprendizaje en caso de no poseerlas. Para mencionar algunas de ellas y demostrar la particular influencia que reflejan en el éxito del aprendizaje se encuentran: la gestión de las emociones, desarrollo de la disciplina, concientización del propio proceso y evolución del aprendizaje y desarrollo habilidades motrices, la determinación, entre otras.

Como es sabido, la disertación en el aprendizaje musical en mayor o menor medida se debe al poco manejo de las emociones como la frustración y a un resultado inmediato insuficiente en la adquisición de destrezas musicales por parte del estudiante, lo que hace evidente que las emociones tienen un gran impacto en todo desempeño educativo y especialmente en el musical ya que, estas causan el apego y la continuidad o en caso opuesto, el desapego y deserción dentro del acto educativo (Mayne, 2001). Por lo tanto, si se introducen herramientas de gestión de emociones, gestión de tiempo, creación de disciplina, por mencionar algunas de lo antes descrito, en el proceso de aprendizaje como parte de la metodología de enseñanza, dicho proceso resultaría más efectivo incrementando la posibilidad de que el estudiante complete sus estudios musicales.

Ante lo expuesto anteriormente, evidenciamos que el presente proyecto se posiciona en la línea de investigación de la pedagogía musical desde la interdisciplinariedad acompañada indiscutiblemente de la línea de investigación de educación musical a través de las tecnologías de la información y la comunicación.

A su vez, el diseño de la presente propuesta estará dirigido a personas con edades comprendidas entre los 20 y 35 años de edad ya que es el rango de edad con mayor familiaridad, conocimiento y muestran un manejo innato en cuanto al uso de plataformas digitales debido a que los nativos digitales crecieron con la tecnología a la mano (García, Portillo, Romo y Benito, 2007).

Hoy en día, se pueden encontrar diversas plataformas virtuales que ofrecen clases en línea de forma sincrónica y asincrónica con diferentes estructuras y enfoques en el contenido de las mismas. Sin embargo, con la presente propuesta se pretende perseguir el diseño de una propuesta metodológica que aporte significativamente al aprendizaje musical de forma virtual basado en programa didáctico que a su vez concientice al estudiante en que el aprendizaje musical involucra el desarrollo de habilidades motrices, nuevas conexiones neuronales, estimulación de la audición, gestión de las emociones, desarrollo de la disciplina, entre otras, y que éstas se pueden desarrollar a través de actividades que se realizan en la vida diaria de la mano de dicho programa de aprendizaje musical.

## 1.2. Objetivos del TFE

### 1.2.1. Objetivo General

Diseñar y evaluar una propuesta metodológica de formación musical virtual efectiva para la enseñanza de guitarra popular de nivel principiante a adultos jóvenes de 20 a 35 años de edad, en Moodle como entorno de aprendizaje virtual asincrónico con acompañamiento sincrónico.

### 1.2.2. Objetivos Específicos

1. Elaborar una secuencia didáctica progresiva y flexible, basada en el aprendizaje activo y colaborativo, que permita a los estudiantes adquirir las habilidades básicas de la guitarra popular de manera autónoma y a su propio ritmo.
2. Desarrollar materiales didácticos digitales (videos, audios, partituras, ejercicios interactivos) de alta calidad, que cubran los contenidos teóricos y prácticos de guitarra popular de nivel principiante.
3. Implementar la propuesta metodológica diseñada en Moodle como entorno virtual y evaluar su efectividad a través de la aplicación de instrumentos de evaluación formativa y sumativa.

4. Establecer un sistema de seguimiento virtual-presencial que permita a los estudiantes recibir retroalimentación personalizada y resolver dudas de manera oportuna.

## 2. Marco Teórico

El aprendizaje es y ha sido una de las áreas en las que la filosofía, la sociología y la pedagogía han estudiado por años con la intención de comprender el proceso del mismo en un individuo. Como resultado de ello, se han generado una gran cantidad de enfoques, teorías, conceptos y puntos de vista que de alguna manera intentan explicar las implicaciones dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Por otro lado, los avances tecnológicos han generado cambios en todos los aspectos sociales incluyendo el área educativa. A raíz de las innovaciones, han surgido nuevas teorías que de alguna manera explican cómo el ser humano responde ante ellas y nos orienta a cómo debemos tomar estos avances y hacerlas favorables para la educación.

Por esta razón, dentro de este apartado teórico, se discutirá sobre las teorías y conceptos relacionados a los intereses de este trabajo, *la enseñanza de un instrumento musical en línea* de forma asincrónica con acompañamiento sincrónico, aplicando diferentes metodologías de enseñanza musical del siglo XX.

### 2.1. Teorías Del Aprendizaje

Es importante mencionar que el objetivo de las teorías del aprendizaje se centra en ayudar a comprender y tratar de explicar cómo los individuos acceden al conocimiento, es decir, cómo se logra el proceso de aprendizaje (Morinigo, 2019). Partiendo de lo anterior, se describen las siguientes teorías de aprendizaje que de alguna manera el autor considera que son importantes para el soporte teórico de la presente propuesta de intervención.

#### 2.1.1. Conductismo

El conductismo es una corriente psicológica y pedagógica cuyo enfoque se centra en el estudio del comportamiento humano y cómo se puede modificar mediante estímulos. Desde el punto de vista psicológico, se estudia la conducta dejando de lado las emociones, sentimientos y prejuicios del sujeto, mirando así el comportamiento de éste en el medio en el que se encuentre a través de métodos experimentales, en otras palabras, de la teoría del conductismo se concreta en el estudio de conductas que se pueden observar y medir (Good y Brophy, 1990). Esta definición concuerda con La revista UNIR en su sección de ciencias de la salud en el portal web, donde se define esta corriente como aquella que estudia la conducta

humana rechazando los fenómenos por su subjetividad y los reducen a hechos fisiológicos, sin embargo, como es sabido, esta corriente tiene diversas aplicaciones en la educación (Universidad Internacional de la Rioja, Ciencias de la salud [UNIR], 2024), así como también lo ha definido Morinigo (2019): “Corriente de la psicología inaugurada por John B. Watson (1878-1958) que defiende el empleo de procedimientos estrictamente experimentales para estudiar el comportamiento observable (la conducta), considerando el entorno como un conjunto de estímulos respuesta” (p. 5).

Entre los precursores de esta corriente se encuentra Ivan Petrovich Pavlov, filósofo ruso ganador del premio Nobel en 1904, famoso por sus investigaciones sobre las glándulas digestivas y a quien se le atribuye el concepto de aprendizaje por condicionamiento ya que desarrolló experimentos con perros donde pudo encontrar importantes hallazgos relacionados al aprendizaje y su directa influencia con el acondicionamiento, la extinción y la generación de estímulos.

También se encuentra a Jhon Broadus Watson, psicólogo norteamericano cuyas obras principales fueron *Baheviour, an Introduction to Comparative Psycology* (1914), *La psicología desde el punto de vista conductista* (1919) y *El conductismo* (1925). Watson fue el primer psicólogo norteamericano en usar las ideas de Pavlov, realizar estudios con animales de manera inicial y posteriormente con humanos. Dentro de sus experimentos, destaca el que realizó con un niño de unos meses de nacido llamado Albert y una rata blanca. El experimento se basó en que el niño tuviera miedo de la rata y posteriormente por medio de otro experimento, logró extinguir el miedo del niño hacia la rata. Según Morinigo (2019) es posible que en la actualidad los métodos usados por Watson sean cuestionables, pero su trabajo demostró el rol del condicionamiento en el desarrollo de la respuesta emocional a ciertos estímulos y es a Watson a quien se le atribuye el término “conductismo”.

Por último, Albert Bandura, psicólogo canadiense graduado de la universidad de Columbia Británica en 1949. Enseñó en la Universidad de Stanford y mientras estuvo allí, colaboró con su primer estudiante graduado Richard Walters en el libro titulado *Agresión Adolescente* en 1959. Para Bandura el conductismo y sus métodos experimentales eran un poco simples para el fenómeno que observaba (agresión adolescente), ya que como se menciona anteriormente, sus métodos se focalizan en las variables observables para ser medidas y manipuladas, dejando por fuera lo subjetivo, por ejemplo, lo mental (Morinigo, 2019).



Por esta razón, Bandura sugirió que el ambiente causa el comportamiento, definiendo de esta manera el concepto con el nombre de determinismo recíproco: el mundo y el comportamiento de una persona se causan mutuamente. Posteriormente, consideró a la personalidad como una interacción de 3 elementos importantes que son: el comportamiento, el ambiente y los procesos psicológicos de la persona (Seelbach, 2013).

#### 2.1.1.1. Aprendizaje por observación y modelado.

El estudio realizado por Bandura que resalta con mayor frecuencia es el de los estudios del muñeco bobo. Morris (1992) y Ruiz (2010) relatan dicho experimento en el cual se demostró que las personas tienen un aprendizaje sin la necesidad de un reforzamiento. Dicho experimento consistió en mostrar a unos niños una película donde un niño golpeaba y expresaba palabras de agresión hacia el muñeco bobo (un muñeco que siempre se mantiene de pie por su centro de gravedad) y posteriormente eran llevados a una habitación donde se encontraba un muñeco bobo como el de la película. En este orden de ideas, Cloninger (2003) menciona, en referencia al mismo experimento, que todos los niños imitaron espontáneamente lo que habían observado en la película.

En el artículo científico titulado Teorías del aprendizaje, Morinigo (2013) destaca 3 pasos que Bandura considera que ocurren durante el modelado y son:

- 1- Atención: Si se va a aprender algo, se necesita atención.
- 2- Retención: Es necesario retener (recordar) aquello a lo que se le ha prestado atención.
- 3- Reproducción: Es cuando se realiza la imitación de lo observado.

El modelado podría ser un canal adecuado para los aprendizajes técnicos que requiera movimiento, observación y detalle, y en el caso de aprender un instrumento musical, este concepto se hace pertinente. En este sentido, Morinigo (2013, p. 21) nos dice: “Este fenómeno recibió el nombre de aprendizaje por la observación o modelo y su teoría usualmente se conoce como la teoría social del aprendizaje”. A su vez, Jara (2018) menciona que este “aprendizaje observacional también se le conoce con los denominativos de aprendizaje imitativo o aprendizaje vicario” (p. 26).

Sin embargo, A pesar de no estar de acuerdo con gran parte del impacto del conductismo en la educación, especialmente por su visión de los estudiantes como seres vacíos que simplemente adquieren conductas, y que aquellas no deseadas pueden ser eliminadas o

sustituidas, es necesario reconocer la profunda influencia que esta corriente ha tenido en la educación tradicional y su continuidad en el futuro. Muchos de los aprendizajes que los seres humanos llevamos a cabo pueden ser explicados a través de las teorías conductistas, aunque esto no aplica en todas las situaciones (Morinigo, 2019).

### 2.1.2. Constructivismo

Según Peiró (2024), el constructivismo es un enfoque educativo que sostiene que las personas construyen su propio conocimiento cuya cosmovisión es generada a través de estructuras mentales previas. Dicho de otra manera, el conocimiento se construye a raíz de las experiencias previas que el individuo ha tenido y la asimila de esta misma con la nueva información para crear una adaptación de la misma. Resulta interesante ver que este enfoque toma en cuenta el contexto y lo que el individuo experimenta en él ya que, de alguna manera esa experiencia vivida tiene una influencia directa en el proceso educativo y de esta manera, se entiende al constructivismo como una teoría que busca explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano, asumiendo que nada viene de nada, es decir, un conocimiento previo, da un conocimiento nuevo (Méndez, 2002).

Así mismo, Abbott (1999) menciona que cada nueva información es digerida y almacenada dentro de las experiencias previas que existen en la persona y como resultado se puede afirmar que el aprendizaje no es pasivo ni objetivo, sino que es un proceso subjetivo y personal donde cada individuo lo va modificando constantemente.

Cabe destacar que, dentro de la corriente constructivista, se encuentran diversas escuelas psicológicas que como se mencionó anteriormente, cada una de ellas busca explicar el proceso de formación y de desarrollo del conocimiento del ser humano. En este sentido, se mencionará brevemente sobre el enfoque de 3 precursores de esta corriente pedagógica, que son: Jean Piaget, Lev Vygotsky, David Ausubel. Es importante mencionar que existen otros precursores que hicieron grandes aportes dentro del constructivismo, sin embargo, para los objetivos de la presente propuesta, se considera que los tres precursores mencionados son la base necesaria para sostener esta propuesta de intervención.

#### 2.1.2.1. La teoría cognitiva de Piaget.

Jean Piaget fue un psicólogo y epistemólogo suizo y uno de los precursores de la mencionada teoría cuyos aportes han servido de base para nuevas propuestas e investigaciones dentro de

diversas disciplinas como en la pedagogía, psicología, sociología, ciencia cognitiva y neurociencia, entre otras; ya que en su obra explica que, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una reconstrucción continua a través de la actividad del sujeto. Esta actividad no es simplemente una respuesta a estímulos externos, sino una organización activa de esquemas que se adaptan y transforman en función de las interacciones con el medio.

Desde esta perspectiva, el conocimiento se asemeja a un proceso biológico fundamental, ya que implica mecanismos de adaptación y ajuste similares a los que se observan en todos los seres vivos. Por tal motivo se puede entender que, la inteligencia representa una forma avanzada de adaptación, que lleva los mecanismos biológicos fundamentales a un nivel más complejo y abstracto (Piaget, 1967).

En otras palabras, el conocimiento no es algo que se nos impone desde fuera, sino algo que construimos activamente desde adentro, basándonos en nuestras experiencias y en nuestra capacidad para interpretar y dar sentido al mundo que nos rodea.

Manteniendo la misma línea de Piaget, Ortiz (2013) sugiere que el conocimiento no es algo que se recibe de forma pasiva, sino que se construye activamente a través de procesos mentales internos. El estudiante es un agente activo en este proceso, seleccionando, interpretando y transformando la información. Por otro lado, Ortiz (2015), menciona que este proceso de aprendizaje también es un proceso progresivo que avanza a medida que el niño va creciendo física y psicológicamente, describiendo que esta teoría también se le conoce como teoría evolutiva.

este proceso de maduración biológica conlleva al desarrollo de estructuras cognitivas, cada vez más complejas; lo cual facilita una mayor relación con el ambiente en el que se desenvuelve el individuo y, en consecuencia, un mayor aprendizaje que contribuye a una mejor adaptación. (Ortiz, 2015. p. 98)

En este orden de ideas, el aprendizaje ocurre gracias a 2 procesos que son, asimilación y acomodación (Papalia, Wendkos y Duskin, 2007). Lo primero sucede cuando el estudiante tiene el contacto con lo nuevo y el sujeto se apropia de las características de eso nuevo formando así su propio aprendizaje. Lo segundo hace referencia lo que ocurre con eso nuevo que es asimilado, es decir, la integración de lo aprendido a la red de conocimientos que ya posee, sucediendo así la construcción del aprendizaje (Ortiz, 2015).

De esta manera, Ortiz (2013) menciona en su trabajo una serie de aportes importantes que caracteriza la teoría de Piaget y son:

- El papel fundamental que desempeñan los saberes previos en la construcción de nuevos conocimientos y en el desarrollo de la capacidad para generar ideas originales.
- El proceso de transformar las ideas externas en conceptos propios y originales.
- El reconocimiento de que los procesos biológicos influyen directamente en nuestro desarrollo psicológico.

En definitiva, la teoría de aprendizaje de Jean Piaget comprende el aprendizaje, como un proceso fundamentalmente personal, progresivo, biológico y único en cada individuo. De esta manera, es importante tener presente que, bajo esta teoría, el conocimiento humano es una construcción, una interpretación de la realidad y no una reproducción fiel; es producto de una interrelación entre la persona y el entorno (Servián, 2023).

#### 2.1.2.2. El Aprendizaje Social de Vygotsky.

Lev Vygotsky fue un psicólogo, psicopedagogo y filósofo soviético, conocido por ser el creador de una teoría marxista del desarrollo psicológico, comúnmente conocida como la psicología histórico-cultural. Fue una de las figuras centrales de la psicología y neuropsicología soviética, líder del llamado Círculo de Vygotsky-Lúriya junto con su colega Aleksandr Lúriya (1902 – 1977), (Farías, 2024).

El enfoque de dicho autor comparte la idea de Piaget, ya que su teoría afirma que el aprendizaje es el resultado de la interacción que tiene la persona con el entorno que le rodea, sin embargo, añade un elemento importante y es el aspecto social y cultural del individuo. En este sentido, Ortiz (2015) comenta que “Cada persona adquiere la clara conciencia de quién es y aprende el uso de símbolos que contribuyen al desarrollo de un pensamiento cada vez más complejo, en la sociedad de la que forma parte” (p. 99).

Otro aspecto importante de esta la teoría de aprendizaje social de Vygotsky es la llamada zona de desarrollo próximo; es decir, el desarrollo cognitivo que tiene una persona se debe en cierta forma a la interacción con otras personas. Otra explicación sobre este concepto dada por Papalia, Wendkos y Duskin (2007) menciona que la zona de desarrollo próximo se refiere a la distancia en que una persona puede aprender por sí sola y lo que podría aprender con la ayuda de un profesional en el tema. Y es en esta zona en el que el individuo afianza y consolida sus

nuevas habilidades, sometiéndolas a un constante proceso de ensayo y error en variados contextos (Ortiz, 2015).

#### 2.1.2.3. El aprendizaje significativo de Ausubel.

David Ausubel (1918 - 2008) fue un psicólogo y pedagogo estadounidense quien acuñó el concepto *aprendizaje significativo*, aportando de esta manera una de las principales teorías pedagógicas constructivistas (Biografías y Vidas, s.f.).

El concepto de aprendizaje significativo se refiere a que el proceso de aprendizaje se vuelve significativo cuando el alumno es capaz de integrar los nuevos contenidos en su estructura cognitiva, otorgándoles un significado personal y funcional (Romero, 2009). Según Ortiz (2013), Ausubel “Estima que aprender significa comprender y para ello es condición indispensable tener en cuenta lo que el estudiante ya sabe sobre aquello que se quiere enseñar” (p. 19).

Este proceso de aprendizaje se puede categorizar en tres aspectos: lógicos, cognitivos y afectivos (Lamata y Domínguez, 2003).

Además, Para que el aprendizaje sea significativo, es fundamental que los materiales educativos estén organizados de manera lógica y jerárquica, partiendo de conceptos generales hacia los más específicos. Además, es crucial adaptar la enseñanza a las características individuales de cada estudiante, considerando sus conocimientos previos y su estilo de aprendizaje. Finalmente, la motivación intrínseca del estudiante juega un papel crucial en este proceso, ya que impulsa la búsqueda activa de significado en los contenidos aprendidos (Ortiz, 2013).

Un punto de vista más profundo sobre el aprendizaje significativo lo desarrolla Romero (2009) en su trabajo sobre el aprendizaje significativo, donde reflexiona sobre qué quiere decir concretamente que los estudiantes construyan significados y en respuesta, afirma que los significados se construyen cada vez que se es capaz de establecer relaciones sustantivas y no arbitrarias entre lo que se aprende y lo que se conoce. También añade que construir significado es cuando se integra lo nuevo con los esquemas que ya se poseen para comprender la realidad.

Por otro lado, es importante mencionar que, para esta teoría, existen otros factores que influyen de alguna manera sobre el aprendizaje y que funcionan como mediadores en el

proceso de enseñanza-aprendizaje. Dichos factores son: a la percepción del estudiante hacia el ambiente de aprendizaje y del profesor, las expectativas ante la clase, la motivación y actitudes, las estrategias de enseñanza usadas, entre otras (Romero, 2009).

En definitiva, los significados que finalmente construye a partir de lo que se le enseña no dependen sólo de los conocimientos previos que posea y de su puesta en relación con el nuevo material de aprendizaje, sino también del sentido que atribuye a éste y a la propia actividad de aprendizaje. (Romero, 2009 p. 3)

De esta manera se puede decir que, según el constructivismo, el aprendizaje es un proceso evolutivo en el que los individuos, a través de la interacción social y la resolución de problemas, construyen significados personales y desarrollan habilidades cognitivas y afectivas cada vez más sofisticadas (Ortiz, 2015).

### 2.1.3. Conectivismo: Teoría de aprendizaje digital

Como se ha expuesto en los apartados anteriores, *cómo ocurre el aprendizaje en el individuo* es el objetivo central de cada teoría. El conductismo concibe la idea de que el conocimiento ocurre dentro de la persona de una forma lineal en la que el estudiante es el receptor. Por otro lado, el conductismo se contrasta con el constructivismo ya que éste toma en consideración la persona, sus emociones, sus experiencias previas y sus intereses como pilar importante para la construcción del conocimiento, es decir, el aprendiz aprende mientras comprende sus experiencias (Driscoll, 2000). Seguidamente, el aprendizaje se vuelve significativo cuando el aprendiz le da un sentido o, mejor dicho, un significado a eso nuevo que ha aprendido.

A pesar que el Conectivismo busca explicar el cómo ocurre el aprendizaje y concibe que el individuo es el punto de partida del mismo (Siemens, 2004), su definición es amplia y su enfoque se contrasta con las teorías anteriormente mencionadas ya que el Conectivismo enfatiza que el aprendizaje también reside fuera del individuo y, a su vez, el aprendizaje puede ser colectivo (Sobrino, 2014).

El conectivismo es una teoría de aprendizaje enfocada en el mundo digital, por lo tanto, es un proceso que no está bajo el control del individuo. Además, el conocimiento es concebido como algo aplicable y puede residir fuera de la persona, es decir, en una base de datos o lo que hoy

se conoce como la nube. Su enfoque está en conectar información especializada y dichas conexiones mientras permitan aprender más, son más importantes (Siemens, 2004).

Entre los principios fundamentales del conectivismo según Siemens (2004) se encuentran:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje.

Un aspecto importante a considerar sobre esta teoría es que la misma, es la sumatoria de diversos conceptos planteados por la teoría del caos, en concepto de redes, la complejidad y la auto-organización. Según Siemens, (2004, p. 9): “Un verdadero reto para cualquier teoría de aprendizaje es activar el conocimiento adquirido en el sitio de aplicación. Sin embargo, cuando el conocimiento se necesita, pero no es conocido, la habilidad de conectarse con fuentes que corresponden a lo que se requiere es una habilidad vital”, por lo tanto, “el conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital”.

#### 2.1.4. El aprendizaje activo

El concepto de aprendizaje activo surge de la idea de que el estudiante de alguna manera debe tener una participación activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Una definición clásica sobre aprendizaje activo es la de John Dewey (1900), quien considera que el aprendizaje es activo y social, para él, el aprendizaje es un proceso de crecimiento que implica la participación activa del individuo en su entorno por lo que la experiencia y la resolución de problemas es un aspecto importante de esta.

Una definición más contemporánea sobre el aprendizaje activo dada Bonwell y Eison (1991) en su libro *Active Learning: Creating excitement in the classroom* dice que el aprendizaje activo

involucra al estudiante en tareas que van más allá de la simple recepción de información, fomentando un pensamiento crítico y creativo.

En este sentido, Silberman (1998) comparte una explicación muy interesante sobre este tema. Dicho autor afirma que el aprendizaje activo ocurre cuando el estudiante busca aprender algo en lugar de únicamente repetirlo. Para este autor, el aprendizaje activo involucra acciones como escuchar, ver, preguntar, conversar y hacer en relación al tema estudiado. Dicho de otra manera, si se escucha y se ve sobre un tema, luego si se pregunta y conversa sobre eso que se ha escuchado y/o visto se puede comprender y finalmente si se hace aquello de lo que se ha escuchado, visto y conversado, entonces se evidencia que el conocimiento se ha adquirido.

Para Silberman (1998), el aprendizaje es activo cuando el estudiante está buscando algo, cuando quiere una respuesta a sus preguntas, cuando necesita información para resolver un problema o cuando busca realizar una tarea. En un sentido complementario, para Silberman (1998) “el simple hecho de escuchar y ver algo no es suficiente para aprenderlo” (p. 16).

De esta manera, al diseñar un programa de clases cuyas actividades sean variadas y requieran de la participación activa y asignar distintas tareas a los estudiantes, permite que ellos no sólo aprendan juntos, sino que también se consolide lo aprendido enseñándose entre ellos mismos durante la realización de la actividad.

#### 2.1.5. El microaprendizaje

Este es definido como un método enfocado en entregar pequeñas dosis de conocimiento al aprendiz, generando así conocimientos y habilidades específicas. De esta manera, el aprendizaje se genera con pequeños pasos que a medida que se avanza y se interconecta cada fragmento, se obtiene un aprendizaje más amplio y profundo (Microaprendizaje, s.f.). Para Quinn (2005), el microaprendizaje es un conjunto de contenidos en pequeñas unidades diseñadas para atender necesidades de aprendizajes específicas en un momento preciso. Este enfoque se centra en el desarrollo de habilidades concretas. Según Jennings (2012), el microaprendizaje es un aprendizaje pequeño enfocado y diseñado para cerrar brechas de conocimientos específicas. Una definición desde una perspectiva pedagógica define al microaprendizaje como un proceso de aprendizaje intensivo y focalizado en un objetivo específico, que se desarrolla en un tiempo breve por medio de diversos dispositivos (López, Pozo, Fuentes y Núñez, 2019).



En este orden de ideas, se puede entender al microaprendizaje como una metodología de aprendizaje que se adapta a la necesidad y estilo de aprendizaje del estudiante. A su vez, permite ofrecer contenido personalizado, accesible, focalizado, breve y flexible, lo que hace de este método, una forma ideal para los objetivos propuestos. Por lo tanto, dentro de un contexto de enseñanza virtual de clases asincrónicas, el contenido que se facilita en pequeños fragmentos en video de una duración entre 3 y 5 minutos aproximadamente se enmarca dentro de este método de aprendizaje y resulta efectivo ya que al tratarse de temas teóricos y/o ejercicios prácticos, una pequeña explicación es suficiente para que el aprendiz virtual reciba la información y pueda procesarla con mayor facilidad ya que no está presente la sobrecarga de información.

#### 2.1.6. El aprendizaje autónomo y autorregulado

Es probable que, al ver ambos términos *autorregulado* y *autónomo*, pueda entenderse como sinónimos, pero a pesar de estar estrechamente relacionados, tienen definiciones y significados diferentes que resultan interesantes abordar.

En este sentido, el aprendizaje autónomo es identificado cuando el estudiante es quién dirige su propio aprendizaje, es decir, de forma independiente establece sus propias metas y objetivos, elige los recursos y planifica su propio ritmo de estudio. Los autores Crispín, Caudillo, Doria y Ezquivel (2011), han desarrollado un trabajo donde definen de manera más profunda sobre el aprendizaje autónomo, resaltando el proceso y los elementos internos como externos de este en el individuo. En él, se puede observar que, en este proceso de aprendizaje, el estudiante es el protagonista por lo cual desarrolla diversas habilidades como la autorregulación de la cual se hablará en breve dentro de este apartado, planificación, autoevaluación y gestión de las emociones (Arriola, 2001). El aprendizaje autónomo ofrece flexibilidad ya que se adapta al tiempo y estilo de aprendizaje de la persona, fomentando el estudiante.

Por otro lado, la autorregulación es la capacidad que tiene el aprendiz de controlar el proceso de aprendizaje de manera consciente. Es decir, comprende sus procesos cognitivos, gestiona efectivamente los recursos seleccionando, aquellos que son verdaderamente útiles y alineados a su forma de aprendizaje. De una manera más específica, “el aprendizaje autorregulado se centra en la cognición, meta-cognición, la motivación, la afectividad, el comportamiento y el contexto de aprendizaje” (Lanz, 2006. p. 7). Es decir, la autorregulación

mira hacia los procesos internos, mentales, emocionales y estrategias de estudio que emplea el estudiante durante su proceso de aprendizaje.

De esta manera, ambos conceptos son esenciales para el aprendizaje eficaz ya que, al combinarse la autonomía con la autorregulación, el aprendizaje es eficiente a lo largo de la vida.

## 2.2. Teorías de la Comunicación

Un elemento esencial para que el proceso de enseñanza-aprendizaje, basado en cualquiera de las corrientes, enfoques o paradigmas pedagógicos tenga éxito (lograr el aprendizaje del educando) es la comunicación ya que es la forma en la que, por un lado, el profesor transmite el contenido y, por otro lado, es la forma en la que el individuo puede recibir, adquirir o acceder al conocimiento.

### 2.2.1. Definiciones de la comunicación

Para Marín (2017), la comunicación es un intercambio de información entre un emisor y un receptor a través de un medio. Desde la perspectiva de Wolf (1997), la comunicación tiene un nivel semántico, identificándola con *compartir* información. Para la sociología clásica de los 40's, la comunicación se estudiada como un estímulo-respuesta descriptivo de los cuestionamientos ¿quién?, ¿qué dice?, ¿en qué medio?, ¿a quién?, ¿con qué efectos? (Pastor y Aubalat, 2006). Para autores como Weaver y Shannon (1948), la comunicación es un proceso lineal donde el mensaje sale desde la fuente, es emitida a través de una señal y finalmente destinada al receptor. Sin embargo, Ruesch (1972) afirman que la comunicación es el proceso que involucra influencia mutua entre las personas.

En este sentido, Defleur y Ball-Rokeach (1993) entiende la comunicación como una fuente que codifica una información en señales que se traslada a un receptor quien decodifica los símbolos y responde a ella. Hervás (1998) comprende a la comunicación como un procedimiento donde un sujeto o varios transmiten mensajes usando intencionadamente signos con un sentido para ambas partes y de esta manera se establece una relación con efectos.

Llegados a este punto, Hernández y Garay (2005), reconocen a la comunicación como una interacción social verbal o no verbal con la finalidad de transmitir un mensaje y de alguna manera influye en quienes están involucrados en el proceso. De esta manera, se puede notar

que existen diversas opiniones sobre la comunicación y a pesar que las definiciones anteriores convergen en transmitir, la perspectiva de cada autor antes mencionado tiene una aplicabilidad útil en contextos determinados. Para fines educativos en línea, puede parecer un proceso lineal sin embargo con el avance de las tecnologías, ahora el educando puede responder al profesor de manera asincrónica y a pesar de no ser una conversación instantánea como en el caso de una clase en línea presencial, no deja de ser una comunicación entre ambas partes siendo esto, un medio elemental que involucra acción y reacción generando un intercambio entre el estudiante y el profesor (Birdwhistell, 1959).

Partiendo de las diversas definiciones y perspectivas sobre la comunicación revisadas hasta ahora, se puede notar diversos elementos en común entre ellas que son: fuente, codificador, mensaje, canal y receptor (Berlo, 1987).

#### 2.2.1.1. Emisor y Receptor.

El proceso comunicativo implica una negociación constante de significados entre los participantes. A través de un código compartido, emisor y receptor construyen referentes comunes que les permiten comprender y responder a los mensajes, (Marín, 2017).

En este sentido, el emisor se entiende como una fuente que emite y el receptor un área de llegada (Shannon y Weaver, 1948). Para Berlo (1987), la fuente es un sujeto que tiene una razón y una finalidad para generar la comunicación. Para Hervás (1998) la fuente es quien genera el mensaje mientras que el receptor es el que recibe y decodifica el mensaje que se emite.

#### 2.2.1.2. El Mensaje.

Se entiende como mensaje a una expresión verbal, no verbal o escrita que contiene una idea o emoción dentro de un contexto determinado, usando un código en común para los que participan dentro de este proceso comunicativo (Hernández y Garay, 2005). Por otro lado, según Hervás (1998), el mensaje es una secuencia de signos elaborados y enviados por el emisor hacia el receptor.

#### 2.2.1.3. La Codificación y Descodificación.

Según Berlo (1987), esto es un grupo de símbolos estructurados con un sentido para alguien. Hervás (1998) entiende el código como un conjunto de reglas, símbolos y signos en común entre el emisor y el receptor para ser usados al momento de generar un mensaje.

#### 2.2.1.4. El Canal.

Para Berlo (1987), el canal involucra las diversas formas en que se decodifica un mensaje y los medio (vehículos) que transportan ese mensaje. Una definición más simple del canal es la aportada por Shannon (1949), El canal es una vía de circulación.

#### 2.2.1.5. El Contexto.

Para Serrano (1992), el contexto es el total de los elementos involucrados en el acto comunicativo, estos elementos pueden ser psicológicos, sociológicos y físicos. El contexto es el saber del mundo que resulta esencial para entender los mensajes de quienes interactúan con nosotros. Cada enunciado siempre se enmarca dentro de un contexto específico; no existe la posibilidad de expresar algo fuera del margen de éste (Morales, 2013).

### 2.2.2. Tendencias de la comunicación

El tema de la comunicación es amplio, por lo que se mencionará brevemente sobre las tendencias de mayor hasta la fecha.

En este sentido, la comunicación se divide en ramas las cuales van enfocadas en transmitir información para un fin determinado como, por ejemplo, periodismo, la comunicación organizacional, la comunicación en lo económico y político, la comunicación social y cultural y la comunicación familiar. Si el lector desea conocer de manera más detallada las características de lo previamente mencionado, se sugiere revisar el libro “teorías de la comunicación” de Marín (2017) descrito en las referencias de esta propuesta.

Por otro lado, Marín (2017), en su libro menciona una serie de tendencias de la comunicación las cuales son:

- **Tendencias en comunicación – tecnología:** Esta tendencia involucra desde los dispositivos hasta las plataformas que funcionan como medios de transmisión, como lo son las MOOC (cursos online masivos abiertos) y las CRM (estrategias de negocios basadas en clientes).

- **Tendencias en comunicación – relaciones públicas:** “Se entiende la comunicación en el marco de las relaciones públicas como el puente entre la dinámica organizacional y su relación con la sociedad en la que se desarrolla”. (Marín, 2017. p. 101).
- **Tendencias de la comunicación aplicadas al marketing:** Esto involucra al objetivo propio del marketing y también elementos como la *Big data*, aplicaciones móviles como WhatsApp, monitoreo de consumo, la comunicación segmentada, publicidad y el *Deep profile*.
- **Otras tendencias de la comunicación:** Según la agencia de comunicación Esencial (2024), publica una serie de tendencias de la comunicación del mismo año. Entre ellas se encuentra la inteligencia artificial, la automatización, la realidad aumentada, virtual y mixta e *influencers*.

### 2.2.3. La comunicación mediada por las TIC

Como se ha visto, la comunicación es el puente que hace posible que las personas puedan conectar, transmitir mensajes, obtener información y sobre todo suplir la necesidad de aprender. A su vez, el avance tecnológico ha sido inminente a tal punto que hoy día es indispensable el uso de un *Smartphone* para realizar transacciones bancarias, gubernamentales, laborales y sociales. Por ello, la tecnología se ha visto implícita en el desarrollo de la modernización educativa y, por esta razón, es que la internet juega un papel fundamental en la comunicación cuyo impacto influye hoy día en el ámbito educativo (Molina, 2015).

La internet ha hecho posible el surgimiento de espacios virtuales que promueven y estimulan la acción comunicativa en las personas y como resultado a ello, la expansión del ciberespacio con el respaldo de organizaciones nacionales e internacionales en los países, ha aumentado exponencialmente dicha acción en el ser humano (Álvarez y Rodríguez, 2012). Por medio de las TIC, el modelo lineal de la comunicación es traspasado debido a que los usuarios no solo consumen el contenido, sino que también, comparten con otras personas, lo reproducen, lo redistribuyen y lo comentan. De esta manera es evidente que la internet ha hecho posible la apertura de un camino nuevo e infinito de la comunicación, sin embargo, los dichos caminos se pueden ver condicionados por factores políticos y sobretodo económicos en el individuo (Molina, 2015).

De esta manera cobra gran importancia mencionar los medios de comunicación digital hoy día y son: Correos electrónicos, foros dentro de una plataforma en particular o públicos en la web, video-llamadas, mensajería instantánea por medio de una aplicación móvil o web y por último se encuentran las redes sociales. Todas ellas cumplen con la función de hacer posible la comunicación, aunque de diferentes maneras, por ejemplo, el correo electrónico permite comunicación mayormente escrita, mientras que la mensajería instantánea por su parte permite comunicación escrita principalmente pero también comunicación verbal de manera asincrónica por medio de notas de voz pregrabadas (usualmente en WhatsApp), y así sucesivamente.

#### 2.2.4. La comunicación en la educación en línea

Los alcances y transformaciones generadas por el avance de las TIC, ha llevado a la educación a reestructurar las metodologías de enseñanza y de alguna manera, contribuir en este avance haciendo implementación de las mismas y al mismo tiempo tomándolas como herramientas didácticas para apoyar e innovar el proceso de formación (Rojas, 2021). Es por ello que, al hablar de la comunicación en línea en la educación, es imperativo involucrar a las TICs. De esta manera, la comunicación en línea es entendida como el intercambio de mensajes y todo tipo de información digital a través de diferentes plataformas que ofrece internet entre usuarios (Vite, 2020). Por lo tanto, sin ellas no es posible una comunicación en línea que haga efectivo el proceso educativo y es en este punto donde se topa con 3 conceptos importantes que son, *la sincronía y la asincronía y la bidireccionalidad*.

La sincronía, también conocido como el método sincrónico, es una modalidad empleada para las clases virtuales en la que *“el que el emisor y el receptor del mensaje en el proceso de comunicación operan en el mismo marco temporal; es decir, para que se pueda transmitir dicho mensaje es necesario que las 2 personas estén presentes en el mismo momento”* (Eyzaguirre, Pérez, Mayta, Ruiz y Álvarez, 2004, p. 62). Según Del Prete y Cabero (2019) definen que la sincronía es lo que permite el encuentro entre el profesor y el estudiante en un tiempo determinado usando la misma plataforma virtual, es decir, la misma aplicación de video-llamada. Esto es lo que ocurre tradicionalmente en las clases tradicionales, el profesor y el estudiante presentes en el mismo espacio mientras ocurre el proceso de enseñanza y aprendizaje, por ello, es necesario la presencia de ambos actores en el mismo momento dentro de un entorno en línea (Rojas, 2021).

En cambio, el método asincrónico se contrasta con el anterior debido a que la comunicación ocurre sin la presencia del emisor y el receptor en un mismo momento. Una definición más concreta la aporta Eyzaguirre, Pérez, Mayta, Ruiz y Álvarez (2004) donde afirman que con el método asincrónico se:

Transmiten mensajes sin necesidad de coincidir entre el emisor y receptor en la interacción instantánea. Requieren necesariamente de un lugar físico y lógico (como un servidor, por ejemplo) en donde se guardarán y tendrán también acceso a los datos que forman el mensaje. (p. 62)

Para Del Prete y Cabero (2019), la asincronía ocurre sin la presencia del profesor para que se pueda realizar la acción educativa. Es decir, el profesor brinda la información a los estudiantes la cual queda almacenada en una base de datos, y el receptor, en este caso el estudiante, accede a lo comunicado por el profesor en una temporalidad distinta al momento en que la clase fue realizada. Esto puede ocurrir en diferentes formatos como audios, videos, imágenes o archivos digitales en los cuales el estudiante puede acceder en cualquier momento y lograr el proceso de aprendizaje (Rojas, 2021).

Por otro lado, el método bidireccional también conocido como *B-learning (blended-learning)*, es un proceso mixto de enseñanza y aprendizaje que combina la modalidad presencial y la virtual dando el surgimiento de una interacción comunicativa semipresencial (Alós, Chiné, Dalmau, Herrero, Mas, Pérez, Riera y Rubio, 2008). Al considerar la definición de sincronía señalada por Eyzaguirre, la sincronía puede ser tanto presencial como virtual siempre y cuando ambos actores (profesor y estudiante) estén presentes en el mismo momento, entonces, el método B-learning desde una comunicación educativa puramente virtual, podría comprenderse como la aplicación de la sincronía virtual y la asincronía en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### 2.3. La Tecnología en la Educación Virtual

Al revisar los estudios sobre la comunicación en la educación en línea previamente, se puede evidenciar que el proceso de aprendizaje y enseñanza ha evolucionado a medios virtuales. Dicho avance educativo suele atribuirse a la pandemia ocurrida en el 2019, donde una gran cantidad de instituciones educativas se vieron obligadas en optar por la modalidad de clases virtuales como respuesta ante la necesidad de mantener el rumbo del servicio educativo

(CEPAL-UNESCO, 2020), la realidad es que la acción educativa no presencial o dicho de otra manera, a distancia, ya se practicaba desde el siglo I a través de la comunicación escrita como, por ejemplo, las epístolas de Pablo a sus discípulos, la epístola de Platón a Dionisio, los mensajes de Pierre de Maricourt la cual explicaba sobre el magnetismo, las notas enviadas por Newton donde argumenta la existencia de Dios, entre otras. Es decir, la comunicación escrita ha sido el medio por el cual, en siglos pasados, se realizaba el acto educativo cuando la presencia del maestro no era posible (García, 2001).

En 1929, la Universidad de Nebraska-Lincoln fue de las primeras en establecer un programa de estudios a distancia a través de la correspondencia ofreciendo a los participantes su respectivo diploma de graduación para nivel de secundaria (Pittman, 2003). Más adelante, al establecerse los medios de comunicación masivos, la educación a distancia obtuvo mayor alcance y seguidamente, con la introducción de la tecnología satelital, se pudieron formar plataformas que ofrecían mayor cobertura, más velocidad y menor costo para el ámbito educativo no presencial como fue el caso de *Learn Alaska* (Simonson, 2019).

Más aún, con la llegada de las computadoras y el nacimiento de la World Wide Web, surge la *nueva era* este modelo de educación a distancia, haciendo posible traspasar las fronteras gracias a la conectividad y digitalización (Campos, s.f.). Hoy día existen innumerables universidades alrededor del mundo que ofrecen la posibilidad de realizar estudios de grado, master e incluso doctorados bajo la modalidad de clases en línea. Por mencionar algunas de ellas encontramos a: Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) de España, *The Open University* del Reino Unido, *The University of the People* en Estados Unidos y muchas más.

las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se conciben como herramientas fundamentales que fomentan la autonomía del estudiante en su proceso de aprendizaje. Estas tecnologías, además, proporcionan a los docentes diversas estrategias y alternativas pedagógicas adaptadas a la heterogeneidad de los contextos educativos que caracterizan a la educación a distancia. (Universidad Nacional de Educación a Distancia [UNED], 2004, p. 27).

En este orden de ideas, se puede afirmar que la educación a distancia, entendida también hoy en día como educación virtual, es un proceso que va más allá de la integración de tecnologías y separación física entre los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje (Campos, s.f.). También es una respuesta ante la necesidad de ofrecer la posibilidad de aprendizaje para



aquellas personas que de alguna manera les resulta complicado o simplemente sientan preferencia hacia este modelo de aprendizaje.

### 2.3.1. Definición de educación virtual

Llegados a este punto se puede apreciar la inminente evolución que ha ocurrido en relación a la comunicación en la educación, y es justamente donde resulta pertinente hablar sobre las plataformas virtuales en las cuales, por medio de ellas, se hace posible dicho proceso de enseñanza virtual en cualquiera de sus formas, sincrónica, asincrónica o b-learning. Cabe destacar que estas plataformas virtuales se les conoce también, como entornos de aprendizaje virtual (VLE) o Entorno de educación virtual (EVE) por sus siglas en inglés. En este sentido, dichos entornos pueden ser definidos como un entorno virtual basado en un modelo pedagógico el cual incorpora uno o varios objetivos didácticos, que proveen al usuario de experiencias que no podrían obtener en el mundo físico (Mikropoulos y Natsis, 2011).

Por otro lado, la UNESCO (1998) define la educación virtual como forma nueva de desempeñar la acción educativa, que involucra programas informáticos con un carácter pedagógico y comunicativo integrados. Resulta una innovación relativamente nueva y fruto de la convergencia entre la informática y las telecomunicaciones. En definitiva, la educación virtual, es aquella que se lleva a cabo por cualquier medio electrónico de comunicación como video-llamadas, audio-llamadas, de esta manera se afirma que “la educación virtual significa enseñar y aprender a través de computadoras en red” (Eyzaguirre, Pérez, Mayta, Ruiz y Álvarez, 2004. p.61.).

### 2.3.2. Plataformas para la educación virtual

Actualmente, existe una gran cantidad de *softwares* enfocados para la enseñanza virtual que día a día van mejorando y probablemente en el futuro surgirán otras adaptadas a necesidades específicas de aprendizaje, por lo que, en el presente trabajo, se estará mencionando brevemente los más destacados hasta el momento y, se estará presentando de manera más detallada a Moodle, el software que el autor plantea en sus objetivos como herramienta ideal para llevar a cabo la propuesta de intervención.

#### 2.3.2.1. Zoom.

Esta es una aplicación para realizar videoconferencias que incluye diversas funcionalidades que hacen de la experiencia educativa en línea, una experiencia presencial-virtual interactiva

entre los profesores y estudiantes ya que, en ella es posible escribir mensajes por medio del chat a toda la clase o a compañeros en específico si se desea. También, el profesor puede crear *rooms* por si desea realizar actividades que involucren la realización de equipos entre los estudiantes. Además, Zoom permite una configuración especial para músicos en la cual hay mejoras en la calidad de sonido transmitido por la red. Este programa permite la conexión hasta de 100 usuarios en su versión gratuita y se caracteriza por ser un entorno virtual con buen manejo de seguridad. Para Morales y Puentes (2019), Zoom es la app que permite realizar videoconferencias en tiempo real y permite el intercambio de información de forma fácil y sencilla.

#### 2.3.2.2. Skype.

Skype es uno del software pioneros en la comunicación mundial que permite llamada por voz y video llamadas, enviar mensajes de texto y archivos con otros usuarios. Este programa tiene un gran potencial para la educación por medio de clases sincrónicas ya que una de las ventajas es que el profesor puede invitar al estudiantado de manera sencilla y estos últimos no necesitan crear un perfil dentro de la plataforma para poder usarla ya que es posible ingresar como invitados. También, este programa permite al profesor compartir pantalla con los participantes lo que aumenta las posibilidades didácticas para el aprendizaje virtual.

Por otro lado, para el estudiante es una interface muy sencilla de utilizar y es de fácil aprendizaje. Se puede compartir archivos con los compañeros, permite la participación de varios estudiantes en una misma video-llamada y funciona correctamente sobre cualquier sistema operativo (Arnau, 2009).

#### 2.3.2.3. Moodle.

El nombre Moodle es el acrónimo de *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* que en español sería Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular. Este, es un paquete de software para crear cursos en línea diseñado y desarrollado para dar soporte a un marco de educación. Es un programa gratuito de código abierto que puede funcionar en cualquier computador de cualquier sistema operativo. Martin Dougiamas, creador de Moodle, quería un programa que sea fácil de usar y lo más intuitivo posible y fue fruto de su tesis de grado de la Universidad de Perth en Australia.

Dentro de las características de esta plataforma, Eyzaguirre y sus compañeros se destacan:

- Promueve una pedagogía constructivista social.
- Apropia para el 100% de las clases en línea.
- Tiene una interface sencilla, ligera, eficiente y compatible.
- Los cursos pueden clasificarse por categorías y pueden ser buscados con una herramienta de búsqueda.
- Tiene una seguridad robusta.
- El sitio es administrado por un administrador que se asigna en la instalación.
- Pueden añadirse nuevos módulos.
- Soporta mecanismos de autenticación.
- El estudiante puede elegir el idioma que desea que la información sea presentada.
- El profesor tiene el control total del curso y funcionamientos.
- Ofrece flexibilidad en las actividades evaluativas (foros, cuestionarios, consultas, encuestas, talleres, entre otras.)
- Escalas de calificaciones personalizables por el profesor.
- Permite la presentación de cualquier contenido digital como Word, PowerPoint, Flash, Videos, Audios, Pdf, enlaces externos, entre otras.

Moodle en su gran capacidad de funcionalidades permite crear un entorno amigable, efectivo y completamente adaptable para el proceso de enseñanza en línea. En este sentido, Ros, (2008) tras analizar lo que ofrece esta plataforma de aprendizaje, menciona que “Moodle sería además la plataforma ideal para los profesores para organizar e impartir su asignatura de manera virtual” (p. 11). Así también, Rodríguez, (2018) menciona que esta plataforma es la más utilizada por instituciones educativas de pregrado y posgrado ya que sus ventajas son grandes en comparación con las desventajas que puedan presentarse.

En vista de la flexibilidad que presenta Moodle para la creación del entorno virtual de aprendizaje, la personalización del mismo, los soportes que tiene para utilizar contenidos digitales mencionados, la capacidad para que cada estudiante tenga un usuario y contraseña con autenticación, la posibilidad de realizar evaluaciones eficaces y la adaptabilidad a cualquier sistema operativo ya que corre en la nube, hace de esta la plataforma ideal para desarrollar el proceso de enseñanza en línea deseado.

## 2.4. Metodologías de Enseñanza Musical

Dentro del ámbito educativo, se pueden observar diversos temas de estudio que se centran cada uno en que el estudiante logre un aprendizaje demostrable. Es por esto que cada una de estas materias emplean métodos de enseñanza que han sido desarrolladas a lo largo de la historia, que han sido estudiadas empleadas y se ha demostrado que los métodos funcionan para el ámbito educativo. Tal es el caso para las metodologías de la enseñanza musical. Dentro de esta sección, se estará definiendo sobre metodologías de enseñanza musical del siglo XX ya que estas ofrecen la base requerida para emplear la enseñanza de un instrumento de manera virtual.

### 2.4.1. Método Dalcroze

Émile Jaques-Dalcroze (1865-1950), nació en Viena y es considerado uno de los pioneros en la pedagogía musical, fue un compositor y precursor del movimiento pedagógico musical del siglo XX. Su motivación era garantizar el acceso a la educación musical y para ello desarrolló su propio método basado en el ritmo y en el movimiento del cuerpo. Dalcroze desarrolló un enfoque pedagógico que integra el movimiento corporal con la música, permitiendo a los estudiantes experimentar la música de manera más profunda y personal, más allá de la simple comprensión intelectual. En este sentido, Dalcroze declara “en mis años de experiencia de enseñanza musical, he desarrollado gradualmente un método que da a los niños una experiencia musical en lugar de conocimiento musical” (Jaques-Dalcroze, 1915. p. 28).

Dalcroze se oponía a la forma mecánica de enseñanza y aprendizaje musical, ya que pudo notar que había niños en la escuela que no eran capaces de cantar a tempo, incluso marcar o caminar a tempo y, al momento de participar en una actividad musical, la rigidez y torpeza en cuanto a los movimientos se hacían evidente por lo que cataloga esta falta de ritmo como casi una enfermedad donde el cerebro y el cuerpo no están coordinados correctamente (Jaques-Dalcroze, 1915). Por consiguiente, al combinar el movimiento con la teoría musical, se fomenta una conexión más íntima con la música, despertando la curiosidad y la imaginación de los estudiantes (Jaques-Dalcroze, 1909), fomentando de esta manera la estimulación necesaria para desarrollar un balance adecuado entre la mente y el cuerpo, lo que será favorable para el desempeño musical, pero sobretodo, para el desarrollo integral del estudiante.

Por esta razón, este método educativo ofrece una experiencia de aprendizaje multisensorial que favorece el desarrollo de habilidades psicomotrices, cognitivas y musicales, contribuyendo así a una educación integral (Pascual, 2002). Y a lo largo de los años, ha desarrollado mucha popularidad en la educación temprana como medio para la iniciación musical (Del Bianco, 2007). Éste método basado en la rítmica, se apoya en gran medida de la improvisación (Bachmann, 1998). A pesar de ser empleado mayormente en la educación musical infantil, el método Dalcroze ha demostrado ser adaptable y efectivo en diferentes contextos educativos, contribuyendo de manera significativa al desarrollo de la percepción rítmica y musical en estudiantes de todas las edades (Del Bianco, 2007).

Arroyo-Escobar (2009), considera que Dalcroze resume las cualidades que debe tener cualquier músico, y se trata de la atención auditiva, el sentido del ritmo y una relación clara entre el movimiento en el espacio y en el tiempo ya que este método se basa en tres elementos: el ritmo, denominado por Dalcroze *euritmia*, el solfeo y la improvisación.

Un aspecto muy peculiar de este método es que el profesor no cuenta con una metodología definida, es decir, con un proceso de acciones determinadas, sino que el profesor es quien plantea las actividades a realizar en las sesiones de clases. De esta manera, se abre un abanico de posibilidades en cuanto a los ejercicios y actividades que pueden realizarse como, por ejemplo, contar historias a través del movimiento, realizar danzas, interpretación instrumental, percusión corporal, mímicas, entre otras (Capistrán, 2018).

#### 2.4.1.1. Principios del método Dalcroze.

Inicialmente, el método Dalcroze está dividido en tres aspectos que se ha mencionado anteriormente sin embargo se profundizará más en cada uno de ellos (Jaques-Dalcroze, 1915):

1. **Rítmica:** Es la esencia del método y la parte de mayor valor para las instituciones educativas. Este sistema de ejercicios se basa en 2 ideas, por un lado, en el tempo reflejado por movimientos con los brazos, y por otro lado en la duración del tiempo, reflejado a través de movimientos de los pies y el cuerpo. “En las primeras etapas del entrenamiento este principio se observa claramente; más tarde se puede variar de muchas maneras ingeniosas” (Jaques-Dalcroze, 1915. p. 38). Para Del Bianco (2007), este método pedagógico fomenta la participación activa de los estudiantes en la

creación musical, promoviendo la improvisación, la escucha atenta y la interacción con los demás, todo ello a través del movimiento corporal y la expresión musical.

2. **Entrenamiento auditivo:** Este es un complemento importante al punto anterior “ya que es a través del oído que las impresiones rítmicas se obtienen con mayor frecuencia y facilidad” (Jaques-Dalcroze, 1915. p. 37). Dalcroze, en su método, emplea técnicas de entrenamiento auditivo que, sin ser explícitamente señaladas, resultan fundamentales para desarrollar en los estudiantes un sentido preciso del tono, tanto absoluto como relativo, y de la tonalidad. Estos conocimientos auditivos son esenciales para aprovechar al máximo las posibilidades expresivas de la gimnasia rítmica (Jaques-Dalcroze, 1915).
  
3. **Improvisación:** Curiosamente Dalcroze declara que esto no es un requerimiento para el estudiante a pesar de que esto aporta un gran valor a la expresión personal, el objetivo de dicha declaración es enfatizar la importancia de que el profesor tenga altas competencias expresivas en un instrumento. “Lo esencial es que el profesor tenga la facultad de libre expresión en algún instrumento musical, el alumno la de escuchar correctamente” (Jaques-Dalcroze, 1915 p. 37). De esta manera, se puede estimular adecuadamente la improvisación en los estudiantes.

Por otro lado, autores como Díaz y Giráldez (2007), Marín y Gómez (2018) y Pascual (2010) consideran una serie de principios esenciales que se deberán tomar en cuenta para desarrollar una actividad en el aula con este método:

- Los fundamentos del método son el ritmo, el movimiento y la danza.
- Se busca la unión entre el cuerpo y la mente: mediante la práctica del movimiento armónico (todo el cuerpo), se estimula la capacidad de los individuos para coordinar sus movimientos con los estímulos sonoros, desarrollando así su atención, inteligencia y sensibilidad. Esta práctica facilita la comprensión de las emociones expresadas a través del cuerpo, fomentando la empatía y la comunicación no verbal.

- El cuerpo se convierte en un instrumento de interpretación rítmica, mental y emocional ya que se pueden realizar diversas actividades que involucran movimientos motrices.
- Desarrolla la audición y el análisis de los sentidos rítmicos.
- La improvisación tiene 2 aristas: Por un lado, la improvisación instrumental por parte del docente y por el otro, la improvisación del estudiante la cual surge como parte del aprendizaje.
- Empleo de instrumentos musicales como el Piano, la flauta dulce, pequeña percusión, el propio cuerpo, recursos propios como pelotas, espejos, tela, etc.

#### 2.4.1.2. Aplicabilidad del Método Dalcroze.

Al considerar los principios expuestos anteriormente, pueden surgir una gran cantidad de posibilidades para aplicar este método. Se considera que la creatividad y los aspectos culturales pueden influir, sin embargo, esto no limitaría los efectos del método y para ello, Lago y Gonzales (2012) consideran que es importante conocer los tipos de ejercicios que se pueden realizar en el aula. Por esta razón, se menciona la siguiente lista:

- **Actividades de relajación muscular y respiración:** A través de ejercicios de respiración, los estudiantes se familiarizarán con su cuerpo y aprenderán a moverse al compás
- **Actividades de marcha que sirvan para marcar el pulso:** Se impulsa la discriminación de diversos tipos de compases, acentos y partes fuertes de la música a través del cuerpo.
- **Utilización de las formas básicas del movimiento corporal:** Se refiere a gateo, carreras, marchas, saltos, movimientos gimnásticos, entre otros, para interpretar diferentes duraciones. Aquí se puede emplear diversos recursos como pelotas, globos, tela como complemento.
- **Actividades de reconocimiento y memorización de diferentes ritmos:** Se busca desarrollar la audición interior y una representación mental de los elementos musicales.
- **Ejercicios relacionados con el equilibrio del cuerpo, de continuidad y discontinuidad de movimiento:** Para ello, se puede usar pausas y cadencias dentro de la improvisación musical del profesor.

- **Actividades de discriminación y asimilación:** de frases melódicas y cadencias que se representarán con movimientos corporales.
- **Práctica de la agógica a través de la aceleración y retardo del movimiento:** Se promueve con esto, la interiorización del tempo, la velocidad y diversos matices.
- **Actividades de polirritmia:** Se trata de interpretar diferentes ritmos por parte del estudiante, puede ser individual o grupal.
- **Improvisación rítmica y escritura de ritmos:** Se recomienda iniciar con improvisaciones cortas y progresivamente se va extendiendo.

Para los mismos autores que proponen los principios antes listados, es importante una planificación adecuada y para ello recomiendan que se debe preparar el espacio en donde se realizará la sesión de clases. Realizar un calentamiento previo que prepare el cuerpo para las actividades y trabajar distintos segmentos y habilidades corporales. También recomiendan emplear ejercicios y actividades que impulsen la creatividad del estudiante y finalizar con un ejercicio de relajación para que el educando vuelva a la calma.

En conclusión, el método propuesto ofrece una experiencia de aprendizaje integral que va más allá de la simple adquisición de habilidades musicales. Al combinar el movimiento corporal con la música, se fomenta un desarrollo integral del niño, estimulando no solo su capacidad musical, sino también su coordinación, su creatividad y su bienestar emocional. Esta propuesta pedagógica demuestra la importancia de conectar el cuerpo, la mente y el espíritu en el proceso de aprendizaje musical.

#### 2.4.2. Método Orff

El método Orff se le atribuye al compositor y pedagogo musical alemán Carl Orff (1895 - 1982) quien desde temprana edad estuvo involucrado en la música ya que su familia le proporcionó esta educación. A los 5 años, daba clases de piano, órgano y Chelo y posteriormente se enfocó en la composición. A los 16 años comenzó a publicar sus obras compositivas, una de ellas fue *Zarathustra Opus 14*. También sirvió en la primera guerra mundial donde fue gravemente herido y tras recuperarse, regresó a Alemania para continuar sus estudios musicales y a partir de su regreso comenzaron a darse las bases para la construcción de lo que hoy se conoce como el método Orff-Schulwerk.



El Método, es una pedagogía musical desarrollada por el compositor alemán Carl Orff y su colaboradora Gunild Keetman. Su enfoque se basa en la idea de que la música es un lenguaje universal y que los niños aprenden mejor a través del juego, la improvisación y la experiencia directa, dicho de otra manera y reflejando la filosofía del método, se puede decir *que la música no se aprende, sino que se vive* (Orff y Keetman, 1950). De esta manera, el ritmo funciona como base esencial para la enseñanza musical, y combinado con el lenguaje hablado, surge la posibilidad de identificar ritmos musicales dentro de palabras y frases que, a su vez, puede ser interpretada de forma rítmica en el cuerpo (Dutica, 2014). Esta obra incluye piezas musicales creadas específicamente para audiencias infantiles y juveniles, así como propuestas pedagógicas que integran el juego, el lenguaje y la expresión corporal, contribuyendo al desarrollo integral de las capacidades vocales e instrumentales (De la Ossa, 2017). A su vez, Facilita un proceso de aprendizaje estructurado que permite al estudiante adquirir las competencias necesarias para desarrollar una interpretación musical sólida y expresiva (Graetzer y Yepes, 1961).

#### 2.4.2.1. Principios del método Orff.

Para los autores Díaz y Giráldez (2007), Esquivel (2009) y Lahoza-Estarriaga (2012), el método Orff se fundamenta en 3 conceptos básicos (Palabra, música y movimiento), por lo que los elementos directamente tratados son el oído, el lenguaje, la interpretación y la improvisación en el movimiento:

- El ritmo tiene gran importancia ya que está vinculado a la vida del ser humano, está en la cotidianidad, en el cuerpo, en la naturaleza, entre otras.
- Busca la unión entre el ritmo y el lenguaje, así como ocurre entre el ritmo y el movimiento corporal. El proceso de aprendizaje se inicia a través de la música, partiendo de elementos básicos como el ritmo y la melodía, que se encuentran presentes en el desarrollo natural del lenguaje y el movimiento. Primero, de la palabra a la frase, luego, de la frase al cuerpo como instrumento, y finalmente a instrumentos musicales, todo ello con el objetivo de estimular el desarrollo auditivo del estudiante.
- Los instrumentos musicales se categorizan en 4 grupos:
  1. La voz como instrumento propio y básico.
  2. El propio cuerpo, como instrumento de percusión corporal.

3. Los instrumentos Orff, que se agrupan en pequeñas percusiones de altura intermedia, las láminas que son de altura determinada.
  4. La flauta dulce, instrumento de melodía básica y fácil de usar.
- La base de la educación musical es la creatividad, la expresión y las experiencias de mayor relevancia. Lo más importante es el proceso realizado y no el producto final, y en este sentido, como la intención es hacer música, la improvisación es clave en esta metodología.
  - La participación activa del estudiante es un eje central al aplicar este método, es por ello que los contenidos se aprenden mientras que se van realizando. Esto involucra el análisis, la audición, la improvisación, entre otras.
  - Otro principio característico de esta metodología, es el uso de la estructura rítmica de ocho pulsos, esto es 4 compases de 2/4. Se realizan ejercicios de canon para crear una especie de eco en la clase, pero el profesor puede también, alternar compases y de esta manera improvisar en la actividad.

Ante lo expuesto, se puede notar que este método se caracteriza por ser un puente que facilita hacia la música, haciendo del proceso inicial de aprendizaje, un proceso disfrutable, significativo y eficaz. También es un método que, aunque su mayor aplicación se ha enfocado en niños principalmente, puede aplicarse de la misma manera con jóvenes y adultos trayendo los mismos resultados.

#### 2.4.2.2. Aplicabilidad del método Orff.

Al revisar los principios descritos anteriormente, al igual que las definiciones sobre el método Orff, se revisará las aplicaciones prácticas que se pueden emplear con el mismo en una sesión de clases según los autores (Jorquera, 2004; Marín-Marín y Gómez-Núñez, 2018; Pardo-Cayuela y Montoya-Rubio, 2017; Pascual-Mejía, 2006, 2010):

- **Orquesta escolar la cual fomenta el trabajo en equipo y el desarrollo del oído.** Al fomentar la participación en actividades musicales, se promueve no solo la interacción social y la resolución pacífica de conflictos, sino también el desarrollo de una escucha activa y discriminativa. Los alumnos aprenden a diferenciar entre diversos timbres, alturas y ritmos, lo que requiere el uso de instrumentos musicales de calidad que permitan una experiencia auditiva óptima.

- **Ensamble de percusión corporal.** Siendo este el principal instrumento y el recurso disponible por todos los estudiantes, se pueden realizar obras musicales basadas en el ritmo con o sin un fondo musical melódico. A través de las palmas, pisadas, percutir las rodillas o el pecho y usar la propia voz, dan un gran abanico de posibilidades para ello.
- **Ejercicios de improvisación y creación musical rítmica,** apoyada de percusión corporal e instrumentos Orff mencionados anteriormente.
- **Acompañamiento de canciones dramatizadas** con acompañamiento rítmico de percusión corporal.
- **Actividades de movimiento y desplazamiento por el aula** (como en el método Dalcroze).
- **Lecciones de flauta dulce aplicando los principios de palabra-ritmo** y posteriormente emplearlo a la flauta para creación de melodías cortas. Aquí, el profesor debe tener conocimientos y técnicas en la flauta dulce.
- **Emplear formas musicales** como el canon, ostinatos, eco o formar de pregunta-respuestas rítmicas.
- **Uso de rimas,** canciones populares o refranes como una forma de composición musical que involucra la voz e instrumentos disponibles para la actividad.

En definitiva, la vigencia del método Orff se debe a su capacidad para integrar diversos elementos musicales, haciéndolo uno de los más completos y accesibles. La participación activa en la orquesta escolar, fruto de este método, no solo motiva a los estudiantes, sino que también fomenta su desarrollo social a través de la interpretación musical colectiva.

#### 2.4.3. EL método Schafer

Dentro del aprendizaje musical, es muy importante desarrollar diversas habilidades como, por ejemplo, la motricidad fina y gruesa para poder ejecutar adecuadamente un instrumento musical deseado. También, es importante desarrollar habilidades cognitivas musicales ya que entender lo que se toca, entender lo que está ocurriendo mientras se ejecuta o se escucha una pieza musical desde un punto de vista cognitivo, hace un balance importante en el aprendiz. Además de lo mencionado, el desarrollo de la audición es sumamente importante para lograr un aprendizaje musical efectivo. En los años de experiencia que el autor de esta propuesta ha tenido dando clases a un gran número de personas de diversas edades, se ha

podido detectar un factor común entre aquellos cuyo proceso de aprendizaje se hizo difícil lograr entender elementos básicos como el ritmo, el pulso y el tempo; este factor común se trataba de un desarrollo auditivo débil.

Sin una audición suficientemente desarrollada, el estudiante tendrá una experiencia poco placentera y sin la gestión emocional correcta podría renunciar al proceso de aprendizaje. Sin embargo, al tratarse este apartado del desarrollo auditivo y la importancia de esto para el aprendiz musical, es idóneo discutir sobre la propuesta del método Schafer la cual se enfoca en valorar el sonido y el silencio, ofreciendo de esta manera un enfoque muy interesante y útil que, permite el desarrollo de ejercicios para la estimulación auditiva en el estudiante y fortalecer esta habilidad para un aprendizaje musical exitoso.

El método Schafer fue desarrollado por el compositor y pedagogo canadiense Raymond Murray Schafer (1933 - 2021) donde destacó en su propuesta, analizar y comprender el entorno a través de sus sonidos. El término *Paisaje sonoro* significó una innovación que influyó en la manera en que se perciben los sonidos e incluso la música. A través de su trabajo, Schafer enfatizó la importancia de desarrollar una escucha activa y crítica, invitándonos a considerar los sonidos no solo como elementos aislados, sino como parte de una compleja composición ambiental.

Un aporte significativo, además del paisaje sonoro realizado por Schafer, es el trabajo titulado *Limpieza de oídos* en el cual propone un enfoque para sensibilizar el oído y dar apertura al estudio musical con una escucha más atenta que, como consecuencia, los resultados en habilidades musicales resultarían más satisfactorios. En este sentido, Schafer dice: “Se empieza prestando atención a los sonidos” (Schafer, 1967 p.7). Esta propuesta se basa en realizar diversas sesiones de escucha y concientizar a los estudiantes de todos los sonidos que les rodean, sobre todo los más obvios ya que son estos los que con mayor frecuencia se pierden y una vez lograda la sensibilidad auditiva, los estudiantes pasan a una etapa más avanzada para continuar con el proceso de limpieza (Schafer, 1967). Para Schafer, la limpieza de oído es un requisito previo para toda audición y ejecución musical. Por esta razón, es de suma importancia sus aportes en la pedagogía musical dirigida tanto para instituciones formales como no formales.

De la misma manera, Hemsy y García (1997) en su proyecto educativo titulado *Construyendo con sonidos*, toma como premisa la escucha activa y la incentivan a través de preguntas

reflexivas al inicio de cada sesión y también dentro de las actividades didácticas. Para presentar una idea más clara de ello, en la unidad 1 del título mencionado previamente, promueve analizar los elementos del ritmo y Hemsy propone iniciar la sesión de clases con las siguientes preguntas: ¿Para qué sirven los relojes?, ¿cómo suenan?, ¿además del tic-tac hacen otros sonidos? A pesar de que los niños probablemente respondan con la información y recuerdos que ya poseen en sus cabezas, despierta la curiosidad y la atención hacia los sonidos de los relojes en el futuro y esto se traspasa hacia otros sonidos cotidianos, muy de la mano a la propuesta de limpieza de oídos mencionada donde los sonidos más obvios son los primeros en desaparecer.

Asimismo, Hemsy (1997) de alguna manera se conecta con Schafer ya que dentro de la misma unidad 1, propone otra serie de preguntas para iniciar un diálogo posterior a la actividad, unas de ellas son: ¿Qué escucharon?, ¿Cómo eran los diferentes sonidos?, ¿Había silencios?, en la casa, ¿dónde se escuchan estos sonidos?, ¿podrían grabarlos?, entre otras preguntas relacionadas. Como se puede apreciar, Hemsy en su propuesta, le da bastante relevancia a la escucha ya que comparte con Schafer la importancia sobre un oído limpio como fundamento para el desarrollo de cualquier actividad musical.

#### 2.4.3.1. Principios del método Schafer.

El método Schafer se centra principalmente en la apreciación del sonido y del silencio dando gran relevancia a las capacidades auditivas de la persona, esto no quiere decir que el método se centra en la competitividad entre quienes tienen este sentido más desarrollado y sensible, sino más bien en desarrollar las capacidades auditivas para que la apreciación a la música, sea una habilidad consciente y detallada de cada elemento sonoro que participa en la obra. Como se menciona anteriormente con el paisaje sonoro, para Schafer, en la naturaleza, en la ciudad, en cada lugar donde se encuentre una persona, hay sonidos, y esos sonidos deben considerarse como una obra musical, lo cual abre el abanico a una interrelación con otras expresiones artísticas (Schafer, 1967). Partiendo de esta premisa, se encuentran los siguientes principios de la metodología de Schafer:

- **Concientización del entorno sonoro:** Fomenta la exploración y el reconocimiento de los diversos sonidos presentes en nuestro día a día, desde los naturales hasta los producidos por el ser humano. También, se valora al silencio como un componente importante opuesto pero necesario en el ámbito musical y artístico en general.

- **Desarrollo de la creatividad sonora:** Propone actividades que estimula la exploración, la experimentación, la imaginación y la producción musical, utilizando los sonidos del entorno como fuente de inspiración y recurso principal para la creación musical.
- **Interrelación entre las artes:** Busca integrar la música con otras disciplinas artísticas, como la literatura y las artes visuales, para enriquecer la experiencia creativa.
- **Educación auditiva:** El método busca desarrollar en las personas la capacidad de discriminar, analizar y valorar los diferentes sonidos. Se trata de ir más allá de la simple percepción auditiva y llegar a una comprensión profunda del entorno sonoro.

#### 2.4.3.2. Aplicabilidad del método Schafer.

Como se ha podido observar, la obra de Schafer ha tenido un impacto significativo en el campo de la educación musical y también en la ecología acústica, lo que ha sido de inspiración para educadores e investigadores a explorar nuevas formas de relacionarse con el sonido y el espacio. Además, se considera que su aporte es importante en la educación musical ya que promueve el desarrollo de las capacidades auditivas en los estudiantes lo cual resulta de mucho valor para el aprendizaje rítmico y musical en general. La aplicabilidad de este método puede llevarse a cabo en clases presenciales al igual que en clases virtuales como se mencionan a continuación:

- **Paseos sonoros:** Consiste en salir del aula para explorar los sonidos del entorno escolar o de la zona urbana donde se ubica la institución. Los participantes deberán registrar los sonidos que escuchan a través de diferentes medios (grabadora, dibujos o notas escritas) y luego ser analizados en clases.
- **Mapas sonoros:** Consiste en crear imágenes que representen los sonidos presentes en un lugar. Es una especie de plano de la escuela o de la casa donde vive el participante y a través de dibujos o símbolos, indicar el tipo de sonido que se percibe en el lugar.
- **Improvisación con objetos:** Con la utilización de objetos cotidianos, se realizan experimentos sonoros, se descubren diferentes texturas y finalmente se usan para crear música de forma improvisada. Los materiales cotidianos pueden ser variados, pero para mencionar algunos, podrían ser: lápices, papel, cucharillas plásticas o de metal, llaves, envases plásticos, entre otros.
- **Composición grupal:** Los estudiantes organizados en grupo, se les pide crear una pieza musical corta que incluya sonidos del entorno o instrumentos improvisados.

- **Análisis de Paisaje Sonoros grabados:** Presentar a los estudiantes grabaciones de diferentes paisajes sonoros y analizar los sonidos característicos de cada entorno escuchado.
- **Construcción de instrumentos:** Con materiales reciclados, crear instrumentos musicales sencillos y valorar la sonoridad que cada uno ofrece.
- **Ejercicios de escucha activa:** Consiste en realizar actividades para desarrollar la atención y discriminación auditiva por medio de la escucha activa. Un ejemplo de ello, reproducir una grabación y pedirles a los estudiantes que estén atentos a un sonido en particular y contar cuántas veces se percibe dicho sonido.
- **Estudio del silencio:** como parte fundamental del paisaje sonoro, se explora el concepto del silencio a través de espacios de quietud y reflexionar sobre las sensaciones experimentadas en momentos de ausencia de sonidos.

Como se menciona anteriormente, este método puede aplicarse a través de clases virtuales empleando las siguientes actividades:

- **Paisajes sonoros virtuales:** presentar al estudiante diferentes paisajes sonoros previamente grabados u obtenidos en línea. También, el estudiante podría compartir en la clase virtual sonidos de paisajes sonoros grabados previamente del entorno en el que vive. Esta actividad al ser empleada con audífonos, permitiría al estudiante una experiencia envolvente al espacio sonoro ya que los sonidos del espacio en el que se encuentra, serían reducidos y al momento de escuchar la reproducción, desaparecerían resultando en el sumergimiento al entorno reproducido.
- **Análisis de paisajes sonoros en videos:** El estudiante podría analizar la banda sonora de alguna película o serie favorita, documentales o incluso videojuegos prestando especial atención a cómo fueron usado los sonidos para crear ambientes y emociones determinadas en la escena.
- **Foro de discusión sobre sonidos:** Los estudiantes pueden compartir presentaciones multimedia y recursos visuales sobre sonidos que más llamen la atención en el entorno donde mayormente convivan, incluso podría compartirse los sonidos que resulten molestos y analizar el contexto en el que este resulta incómodo para el participante. En fin, un foro podría resultar una manera de conocer de manera muy amplia las

diferentes experiencias y apreciaciones que los estudiantes perciben y/o describen el sonido de sus entornos de convivencia.

- **Grabación y edición de Podcast:** Desarrollar conversatorios de diversos temas relacionados al sonido. Podría emplearse entrevistas, efectos sonoros y música lo cual resultaría de mucha reflexión y enriquecimiento para la conciencia auditiva en los oyentes.
- **Creación de mapas sonoros digitales:** Usando herramientas digitales, los estudiantes pueden crear mapas interactivos que permitan la reproducción de audios grabados o sonidos obtenidos de la web que representen los sonidos experimentados en un entorno de la realidad.

Como se ha podido observar, esta metodología es fascinante y resulta apropiada para estimular el desarrollar la sensibilidad auditiva en los estudiantes como preámbulo al estudio del instrumento musical o para mejorar el desempeño de cualquier actividad musical. Para finalizar, es importante tomar en cuenta algunas consideraciones para emplear el método Schafer en cualquier entorno educativo como la adaptación de las actividades a las características del grupo y a los recursos que se dispongan para ello. Hacer énfasis en la creatividad ya que como se pudo notar, este método promueve la exploración de sonidos y la creación a través de ellos. La conexión con el entorno resulta importante ya que los sonidos analizados siempre estarán vinculados a un espacio y lugar específico y como consideración final el análisis y reflexión sobre las experiencias sonoras aplicadas.

## 2.5. Perfil del Estudiante en Línea

La acción educativa es un proceso que abarca una gran cantidad de teorías y enfoques, considera contextos, herramientas y múltiples recursos, que resultan importantes para que se logre su cometido, el aprendizaje. En este sentido, se ha revisado hasta ahora lo esencial de las teorías del aprendizaje para entender cómo ocurre este suceso en el individuo. Seguidamente se ha revisado lo referente a la teoría de la comunicación para comprender cómo funciona el proceso de transmisión de información a través de distintos medios siendo uno de los más resaltantes las TIC, la cual cumple un rol central ya que a través de ella se hace posible la creación de plataformas virtuales para la educación en línea y, por último, se ha revisado las metodologías de enseñanza musical más importantes para los objetivos de la presente propuesta de intervención.



De esta manera, se puede obtener una vista más completa sobre lo relacionado a la educación en línea, es decir, todos los factores teóricos-prácticos y herramientas necesarias para que el facilitador cree el ambiente de aprendizaje. Por lo tanto, resulta adecuado revisar las competencias que debe tener el estudiante para un proceso de aprendizaje virtual efectivo. En caso contrario, si el estudiante no posee las competencias para lograr aprender, entonces resulta propicio el desarrollo de ellas durante el proceso de aprendizaje musical, apoyando a la idea de que, con la música en el proceso educativo, el individuo puede desarrollarse integralmente y ser beneficiario de los efectos positivos en el desarrollo personal y social que trae consigo la educación musical (Hallam, 2010).

#### 2.5.1. Estado consciente y motivación en el aprendizaje

El campo de la psicología cognitiva entiende al estado consciente en el aprendizaje como el nivel de atención y compromiso mental que un estudiante dedica en una tarea de aprendizaje. Es cuando se está plenamente presente, enfocados y conscientes de los procesos cognitivos involucrados en adquirir nuevas habilidades o conocimientos. En este estado, la mente no se pierde con pensamientos distractores y se centra en recibir y procesar la información.

Esta perspectiva es sustentada por los estudios realizados por diversos autores, entre los cuales encontramos a:

William James, quien fue el primero en explorar la naturaleza de la conciencia y su rol en el aprendizaje. Para James (1890), la conciencia es como una herramienta de supervivencia que lleva a la persona a satisfacer sus necesidades acuñando el término “flujo de conciencia” la cual explica que se trata de una corriente de pensamientos que suceden en la mente del individuo. En su propuesta, dicho autor plantea que, si la conciencia es un flujo continuo como un río, el aprendizaje no debe ser un proceso pasivo donde el estudiante solo absorbe la información, sino un proceso de construcción de significado, lo cual va acorde con la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel. También, James denota la importancia de las experiencias ya que, estas juegan un papel central en la formación de la conciencia y, por último, expone que la atención es un factor esencial porque al ser dirigida hacia algo en particular, el significado tiene mayor relevancia.

Bernard Baars es un neurocientífico cognitivo que ha desarrollado la teoría de la conciencia global, cuya propuesta indica que la conciencia es un proceso en la que se selecciona y difunde

la información en el cerebro y bajo esta teoría, se ha explicado cómo la conciencia facilita el aprendizaje (Baars, 1988). Dicho autor hace una alegoría entre el cerebro y el teatro donde hay diferentes escenas presentes (escenas de información) y la conciencia es como la luz que ilumina una de ellas y la hace visible a todo el sistema cerebral.

Por último y no menos importante, se menciona a Jon Kabat-Zinn reconocido biólogo molecular con su propuesta sobre la atención plena mejor conocida como *Mindfulness* (término en inglés). Kabat-Zinn es uno de los maestros de meditación y es quien resalta que la atención plena mejora la concentración, reduce el estrés y mejora el bienestar general lo que influye directamente en una mejora en el aprendizaje de la persona (Kabat-Zinn, 2010).

Según el mismo autor, esta mejora ocurre de varias maneras; en primer lugar, aumenta la concentración ya que se potencia la capacidad para mantener la atención fija en una tarea específica dejando de lado toda distracción mental. En segundo lugar, Aumenta la memoria ya que, al estar presente en el momento de manera consciente, la información se procesa de manera más efectiva y queda más accesible a ser recordada. En tercer lugar, mejora la metacognición debido a que con el *mindfulness* se es más propenso a estar consciente de los propios procesos de pensamiento lo que permite desarrollar estrategias propias y más efectivas. Por último, reduce el estrés y fomenta la creatividad; ambas generan un impacto importante en el proceso de aprendizaje dado que el estrés nubla la capacidad de concentrarse y retener la información y la creatividad permite generar nuevas ideas y perspectivas.

De esta manera, se puede comprender que la conciencia en el aprendizaje es esa habilidad o estado que toma el dicente para mantenerse enfocado, centrado y comprometido durante todo el proceso de aprendizaje y desarrollo de una habilidad como lo requiere el aprendizaje musical. Y hablar de todo el proceso de aprendizaje se refiere a los elementos psicofisiológicos, psicomotor y cognitivos del discente y su propio desarrollo y adquisición de habilidades como fuente para el entendimiento de su propio proceso de aprendizaje único e incomparable con otras personas, dicho de una manera más simplificada, consciente de que aprenderá a su tiempo, según sus capacidades vayan desarrollándose y permitiéndole avanzar sin evocar emociones negativas.

Por otra parte, un elemento importante para el aprendizaje del estudiante es la motivación ya que esta, es la energía que mantiene el entusiasmo y la pasión por continuar en el aprendizaje

y enfrentar diversos obstáculos de diversas índoles. La Real Academia Española [RAE], (2024) otorga 3 definiciones a la palabra motivación, la primera se enfoca en la acción de motivar cuyos sinónimos es animar y estimular. En segundo lugar, la define como motivo, es decir, una causa o una razón y, por último, la define como un conjunto de elementos que determinan las acciones de una persona.

Desde una perspectiva pedagógica musical, la motivación puede definirse como aquellos elementos internos y externos que impulsan a un estudiante a involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje musical, mantener su interés, esfuerzo y persistencia hacia la adquisición de habilidades y conocimientos en el área. La motivación en la educación musical no se centra únicamente al deseo de aprender que posee el aprendiz, sino también en la conexión emocional y personal que el mismo establece con la música, trayendo como resultado su desarrollo técnico y artístico. Por lo cual, es imperativo la creación de un entorno de aprendizaje que estimule la curiosidad, la autonomía y la conexión emocional puesto que, con dichos aspectos claves, se puede mantener la motivación en los estudiantes (Swanwick, 1988).

Si la motivación es ausente, existe una alta probabilidad de que el estudiante desista de su proceso de aprendizaje y esto es algo que se observa en algunos estudiantes dentro del salón de clases, sobre todo, en aquellas asignaturas que no representa interés alguno para el discente.

En este sentido, la teoría de la expectativa de Vroom (1964) cobra bastante sentido en este contexto debido a que este autor menciona que la motivación tiene 3 factores que son: la valencia, que se refiere al valor que le da el sujeto a la actividad lo que resulta en un interés por realizarla. Las expectativas, estas son las creencias de que una acción dará un resultado determinado y la instrumentalidad: que se refiere a la utilidad que el resultado le dará al sujeto que realizó la acción. Asimismo, García (2008) comenta que el nivel de motivación de una persona hacia una meta es proporcional al valor que asigna a los resultados, ya sean recompensas o castigos, y a la confianza que tiene en su capacidad para alcanzar dicha meta a través de sus esfuerzos.

### 2.5.2. Habilidades blandas para el aprendizaje en línea

Tras la búsqueda de diversas definiciones y perspectivas sobre las habilidades blandas o conocidas también como *soft skills*, todas coinciden entre ellas. Las habilidades blandas son un conjunto de habilidades que posee una persona y si no la posee, se desarrolla, para un efectivo desempeño en la sociedad. Según la Universidad Europea [U.E.] (2024), estas habilidades son también conocidas como habilidades interpersonales o cognitivas y concretamente las identifica como competencias y actitudes que tiene una persona para reaccionar y desenvolverse en un medio social. La Universidad de Piura (s.f.), define las habilidades blandas como cualidades de la inteligencia emocional que derivan de los rasgos de la personalidad. Para el (canal Platzi, (2022), 0m47s) estas habilidades son los comportamientos y actitudes que permiten la interrelación de forma positiva consigo mismo y con los demás.

A pesar de que este término surgió en el siglo XX y es muy común en el área empresarial, estas habilidades han sido practicadas y desarrolladas por diferentes culturas a lo largo de la historia. Sin embargo, el enfoque que se le dará a esto no es para una comprensión histórica, sino más bien para entender cómo estas influyen en el ámbito educativo y cómo es posible el desarrollo de ellas durante el proceso de aprendizaje de un instrumento musical.

Retomando los aportes de la U.E. (2024), algunos tipos de *soft skills* son: pensamiento crítico, pensamiento creativo, resolución de problemas, adaptabilidad, responsabilidad, inteligencia emocional y ética personal y empresarial. A su vez, La Universidad de Piura (s.f.) las clasifica en comunicación, hábitos personales, amistad, optimismo y resalta como *más llamativas* a nivel empresarial el liderazgo, el asertividad, la proactividad, la motivación, la reflexión, humildad, el aprendizaje, el compañerismo, entre otras. Resulta que el abanico es muy amplio y generalmente se agrupan en tipos con características similares, pero, si se habla en términos educativos, mayormente se promueve el desarrollo de ellas como complemento importante para que el estudiante se inserte de manera efectiva y exitosa en el ámbito laboral.

En este sentido, Mateo y Rucci (2019) enfatizan que estas habilidades deben desarrollarse desde la niñez en esta era moderna.

En este orden de ideas, para que el aprendizaje musical en línea sea de manera exitosa, es importante que el estudiante posea ciertas habilidades blandas o si por el contrario no las

tiene, el proceso de aprendizaje tendría que ser amigable para desarrollarlas. Es por ello que se presentan a continuación las habilidades que el autor de la presente propuesta considera importante para llevar a cabo un aprendizaje virtual efectivo.

#### 2.5.2.1. Gestión del tiempo.

La gestión del tiempo es entendida como el manejo estratégico del tiempo para ser productivo y cumplir con responsabilidades establecidas. En una conversación con la IA de google, esta mencionaba que la gestión del tiempo es una habilidad de organizar y planificar eficazmente el tiempo que se le dedica a diferentes actividades. En el caso del aprendizaje en línea, se requiere que la distribución del tiempo sea adecuada para poder realizar las tareas, estudiar, practicar con el instrumento musical, participar en foros y cumplir con los plazos establecidos. En pocas palabras, la gestión del tiempo es planificar y organizar el tiempo de manera consciente. En este sentido Covey (2000) define la gestión del tiempo como una habilidad que va más allá de la simple organización, por lo que hay que comenzar con la meta en la mente y priorizar las tareas necesarias para mantener un equilibrio y una productividad saludable.

Es importante mencionar que existen diversas posturas para la gestión del tiempo, por ejemplo: el enfoque basado en objetivos, sugiere el establecimiento de metas claras, delegar tareas y asignar un tiempo adecuado para aquellas acciones que contribuyan en alcanzar esas metas (Drucker, 2014). El enfoque basado en prioridades se centra en identificar las tareas más importantes y dedicarle la mayor parte del tiempo a ellas. Este enfoque es adecuado para personas que tienen muchas tareas o responsabilidades y necesitan decidir qué hacer primero (Allen, 2015). A su vez, el presidente Eisenhower, aunque no es un autor en este contexto, popularizó la conocida matriz de Eisenhower. Esta es una herramienta que ayuda a clasificar las tareas en 4 cuadrantes basados en urgente e importante la cual resulta muy útil para la priorización de tareas.

Es importante mencionar que, tanto el enfoque basado en objetivos como el enfoque basado en prioridades son herramientas valiosas para la gestión del tiempo. La elección del enfoque más adecuado dependerá de las circunstancias individuales y de las metas que se deseen alcanzar, pero la combinación de ambos enfoques puede ser opción a considerar.

De esta manera se puede comprender que un buen manejo del tiempo es esencial para los estudios en línea. Sin embargo, hay casos en los que el estudiante no sabe gestionar

correctamente su tiempo, por lo que requiere del apoyo un profesional para el aprendizaje y desarrollo de dicha habilidad y es allí donde es pertinente la orientación por parte del profesor para que el estudiante aplique alguna de las técnicas de gestión del tiempo con el enfoque necesario para su realidad.

#### 2.5.2.2. Automotivación.

En un apartado anterior se han revisaron definiciones interesantes sobre la motivación como por ejemplo las expectativas de Vroom y el aporte de García (2008) donde ambos resaltan que las acciones se ven motivadas según el valor e interés del individuo por el resultado. Partiendo de la segunda definición proporcionada por la REA (2024) y mencionada anteriormente, donde la motivación es entendida como un motivo por el cual el individuo realiza una acción, la automotivación se entiende como la capacidad para generar ese impulso interno que hace que la persona realice una acción.

Este tipo de motivación interna nace desde el interior del individuo para generar esa energía constante y sostenible hasta completar una tarea o una meta determinada. En este sentido, Dweck (2017) en su teoría de las mentalidades fija y de crecimiento, resalta la importancia de creer en la propia capacidad que la persona tiene para aprender y mejorar y esa mentalidad de crecimiento fomenta la automotivación y la perseverancia. También, Goleman (2022) describe la automotivación como una competencia esencial de la inteligencia emocional la cual aumenta la capacidad para motivarse de manera autónoma y lograr el éxito en todos los ámbitos de la vida. Según Beltrán (2003), son necesarias las estrategias que favorezcan la aparición y el fortalecimiento de ese deseo natural que tienen todas las personas de aprender, y de esta manera, se activa la motivación para incursionar en ese viaje de aprendizaje de manera significativa.

Para concluir, la automotivación resulta de vital importancia para lograr con éxito los estudios en línea ya que esta es la fuerza interna que impulsará a la persona a alcanzar las metas trazadas. Por lo tanto, es importante que dentro de los contenidos educativos se considere la automotivación como un elemento importante para el desarrollo del individuo.

#### 2.5.2.3. Autorregulación.

En el contexto del aprendizaje en general y también en el musical, se ven implícitamente diversas capacidades y procesos en el individuo que aprende, por ejemplo, un estudiante que

aprende a tocar un instrumento musical, y comienza a practicar una lección fuera del aula, es importante equiparlo con la autorregulación para que esa sesión de práctica sea efectiva, haciendo de cada una de ellas un momento de aprendizaje absoluto y progresivo hasta lograr los objetivos trazados.

La autorregulación es la capacidad de una persona para gestionar su propio aprendizaje controlando sus emociones y comportamientos. Para Zimmerman (1989) la autorregulación se compone de diversos elementos, que son:

- **Cognición:** Son procesos mentales que hacen posible el aprendizaje como la memoria, el razonamiento, la solución de problemas y el significado.
- **Metacognición:** Se trata de estar presentes conscientemente del proceso mental que involucra el aprendizaje durante el desarrollo de una tarea.
- **Motivación:** En este contexto se refiere al por qué los estudiantes eligen aprender (se basa en la segunda definición proporcionada por la REA (2024) mencionada anteriormente).
- **Conducta:** se refiere a las acciones realizada por el estudiante para hacer posible el logro de las metas establecidas.
- **el contexto:** se refiere al ambiente de aprendizaje y a los medios de apoyo para el mismo. Esto involucra realizar, si es necesario, los cambios pertinentes para que el aprendizaje sea logrado.

Retomando el ejemplo inicial del estudiante que realiza una sesión de práctica fuera del aula de clases, la autorregulación en un contexto más detallado se vería de la siguiente manera:

1. Es estudiante fija un horario de estudio, es decir, antes de comenzar a estudiar, establece cuánto tiempo va a estudiar y cumple ese horario.
2. Al momento de no entender o tener dificultades con una práctica o un concepto, en lugar de frustrarse, reconoce su necesidad y busca ayuda con su profesor o compañero.
3. Durante la fase de estudio, el estudiante puede aplicar la autoevaluación y autojuicio para verificar que lo que hace es la manera correcta y le está acercando a lograr el objetivo de estudio.

Lo expuesto anteriormente, responde al modelo de autorregulación de Zimmerman (2000) el cual plantea que es un proceso de capacidades autónomas del estudiante que incluye 3 etapas: premeditación, desempeño y autoreflexión.

Es importante destacar que la autorregulación no es una habilidad innata, sino que se desarrolla a lo largo de la vida. Los padres, maestros y otros adultos desempeñan un papel crucial en fomentar la autorregulación en los niños y jóvenes, proporcionando modelos a seguir, estableciendo expectativas claras y ofreciendo apoyo y orientación.

En resumen, la autorregulación es la capacidad de tomar el control propio de vida y alcanzar metas. Es una habilidad que se puede aprender y desarrollar, y que tiene un impacto positivo en el bienestar y en el éxito educativo.

#### 2.5.2.4. Disciplina.

La disciplina es una palabra que tiene diversos significados lo cuales dependen del contexto en el que se utilice, por ejemplo, según la REA (2024) puede ser entendida como la doctrina o instrucción moral de una persona. También como la observancia de las leyes y órdenes dentro del ámbito religioso y militar, así como también, es definida como la acción de disciplinar, refiriéndose al castigo. Sin embargo, en el ámbito educativo es entendida como la capacidad para seguir las instrucciones y pautas de comportamiento establecidas, pero también, es entendida como la habilidad para concentrarse en una tarea y llevarla a cabo de manera persistente hasta culminarla.

Sin embargo, si se observa esta palabra desde otra perspectiva, nos encontramos con Swanwick (1988), quien desarrolla un panorama interesante sobre la disciplina, la cual es entendida en la educación musical como al desarrollo de *hábitos concretos y estructurados* que provoca en los estudiantes la adquisición de habilidades técnicas y expresivas en el instrumento que se esté estudiando. En contraste con otras percepciones sobre este concepto, se trata de fomentar un compromiso interno con la práctica constante, la atención al detalle y la búsqueda de la excelencia. En este sentido, la disciplina es entendida como un medio para desarrollar la creatividad, la expresión musical y la técnica ya que proporciona las herramientas necesarias para que los estudiantes desarrollen y exploren el potencial musical de manera efectiva.



Si se retrocede un poco hacia las teorías del aprendizaje, encontramos que Aracho y Wanda (1999) interpretan que Piaget mencionaba la importancia en que el niño interiorizase las normas y reglas para que se integre efectivamente en la sociedad, y que Vygotsky indica que los niños la desarrollan a través de la interacción en la sociedad en la que viven, lo que puede dar una idea de que este concepto de alguna forma se encuentra en la mente de los estudiantes, sin embargo, es importante difundir que en el contexto de aprendizaje musical, la disciplina se convierte en una actitud proactiva y un compromiso personal con el aprendizaje.

#### 2.5.2.5. Manejo de emociones.

El manejo de las emociones es un tema de suma importancia porque es sabido que, en una mala gestión de las emociones, el individuo actúa y toma decisiones incorrecta en mucho de los casos, y en otros, vive una vida inundada de emociones negativas que le ahogan y estallan en ansiedad, depresión, problemas de disciplina, agresión, adicciones, trastornos alimenticios, entre otras, por lo que la educación emocional surge como solución ante lo mencionado (Álvarez, 2001). En este sentido, Goleman (1995) en sus investigaciones sobre la inteligencia emocional ha demostrado cómo la *analfabetización emocional* (uno de los elementos básicos de la inteligencia emocional según Cooper y Sawaf, (1997)) tiene efectos negativos sobre la persona y la sociedad.

Para Ojeda (s.f.) la gestión emocional en un proceso interno en la persona en la que se puede identificar cada una de las emociones y saber ajustar la estabilidad mental. Para la autora, el componente emocional del individuo es el más importante para poder comprender lo que el individuo hace y habla debido a que todo lo que pasa o afecta la mente, se refleja en las 2 acciones mencionadas. Otra definición similar que de alguna manera se relaciona a esta, es el concepto de Inteligencia Intrapersonal propuesta por Gardner (1983) la que se define como la habilidad de autoanálisis y reflexión de una persona que le permite evaluar internamente las acciones y sentimientos que experimenta.

Ante la necesidad de promover la alfabetización emocional, Goleman (1995) propone 5 factores que deben ser desarrollados y estos son:

1. **La conciencia emocional:** Componente de gran importancia para Goleman (1999) porque es una competencia personal determinante para la relación de la persona

consigo mismo. La conciencia emocional se refiere a estar consciente de uno mismo, de las emociones que se experimentan en los diferentes escenarios de la vida, lo que resulta importante para el autocontrol.

2. **Autocontrol o regulación de las emociones:** Se refiere a la capacidad que se tiene para manejar las emociones y estados de ánimo para evitar el nerviosismo y/o ansiedad y permanecer tranquilos en el momento que se requiera como, por ejemplo, dentro de un entorno de aprendizaje.
3. **Motivación:** Este concepto se ha definido anteriormente, por lo que es un elemento muy ligado a las emociones que se resume en ser aplicado, constante y perseverante y resistir ante la frustración.
4. **Empatía:** Se refiere a comprender las emociones de otras personas.
5. **Habilidad Social:** Se refiere a la integración en la sociedad, entenderse con ella y sentir alegría entre la gente.

Por lo tanto, la gestión es una habilidad fundamenta para la vida y central para el entorno educativo dado que, en diversos momentos el estudiante se encontrará con situaciones en las que necesitará controlar sus emociones para solucionar ciertos problemas, y en el caso del aprendizaje de guitarra, que requiere de práctica y paciencia, la correcta gestión emocional podrá significar el éxito en el aprendizaje.

### 2.5.3. Competencias digitales para el aprendizaje en línea

Para tener una comprensión más completa sobre competencias digitales, es importante tener en mente una clara definición sobre la palabra competencias, la cual se refiere a las capacidades que posee una persona para realizar actividad y en relación al ámbito digital, es entendida como aquellas habilidades que permiten a la persona usar las plataformas y herramientas de las TICs de manera eficaz y segura (García y Alexander, 2016).

Las competencias digitales se dividen en diversos componentes, en Competencias Digitales (2018), se enumeran 5 de ellos, sin embargo, al autor del presente trabajo decidió agregar 2 adicionales los cuales resultan importantes para esta propuesta:

- **Búsqueda y evaluación de la información:** Usar adecuadamente los motores de búsqueda y evaluar adecuadamente la información obtenida para descartar algo erróneo o dato incorrecto.

- **Comunicación digital:** Consiste en dominar las herramientas de comunicación mencionadas anteriormente (correos, video-llamadas, etc...)
- **Creación de contenidos:** Esta se caracteriza por ser una competencia principalmente para el docente, sin embargo, es importante que el estudiante desarrolle esta capacidad puesto que será útil la creación videos propios como método para ser evaluado.
- **Colaboración en línea:** Consiste en el trabajo en equipo con otros compañeros a través de la web con plataformas colaborativas.
- **Seguridad digital:** Consiste en saber gestionar los datos personales e información personal importante adecuadamente evitando exponerla a los ciberataques.
- **Resolución de problemas:** Esta es una parte muy importante ya que regularmente se puede topar con algún inconveniente tecnológico y encontrar la solución a ello es importante para no entorpecer el proceso de aprendizaje.
- **Aprendizaje autónomo:** Como se desarrolló en apartados anteriores, es la capacidad para gestionar el propio aprendizaje, establecer metas, organizar agenda y buscar recursos de manera independiente.

En este sentido es importante acotar que el desarrollo de dichas competencias es esencial para el aprendizaje en línea ya que como se ha mencionado, significa el uso adecuado de las herramientas que harán posible la vinculación con el aprendizaje activo, significativo y autónomo. De esta manera, el individuo tendrá acceso a la información, desarrollará habilidades comunicativas lo que se traduce en desarrollo integral debido a que esto prepara al estudiante para el futuro y a la inserción en la sociedad moderna.

## 2.6. Evaluación del Aprendizaje En Línea

La evaluación es un elemento muy importante en todo entorno educativo porque es por medio de esto que se puede recolectar la información necesaria para comprobar qué tan efectivo ha sido tanto el proceso de aprendizaje del estudiante, como también el aprendizaje en el alumno mismo dado que el termino evaluación se relaciona directamente a medición, prueba y examen (Garza, 2004). Sobre la evaluación se pueden encontrar diversas definiciones, sin embargo, el autor considera que todas ellas concluyen en lo mismo, *evaluar*,

es por ello que se comparte la definición proporcionada por Evaluación (2024) la cual define de la siguiente manera:

La evaluación es un proceso que se utiliza para determinar, de manera sistemática, el mérito, el valor y el significado de un trabajo o capacidad, ya sea intelectual o física. Se realiza siguiendo unas normas y conduce a un juicio de valor y se expresa mediante la opinión de que ese algo es significativo o importante.

Un aspecto muy interesante sobre la evaluación educativa es que desde sus inicios ha estado bajo la influencia de pensamientos de progreso, ideológicos sociales y políticos (Garza, 2004), y a pesar de que esta ha tenido como fin medir la calidad y el progreso de un objeto, en el contexto educativo hacia estudiantes, hoy en día se ve con la necesidad de generar una evolución para que este proceso se transforme y aporte significativamente en el proceso de aprendizaje (Moreno, 2016).

Otro aspecto importante a mencionar es que la evaluación tiene diversos enfoques los cuales no se desarrollarán en este apartado sino únicamente aquellos a los cuales el autor considera pertinentes y se alineen al presente trabajo. En este sentido, la evaluación psicopedagógica y la evaluación técnica o de medición, la evaluación del aprendizaje y la evaluación para el aprendizaje toman el rol protagónico en esta sección. La primera, se centra en medir el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes, para ello, la evaluación es un medio por el cual se recoge, valora y se analizan las condiciones personales del estudiante (Universidad internacional de Valencia, Educación, [VIU], 2022). De esta manera se puede identificar las necesidades educativas, conocer las fortalezas y debilidades y preparar un plan de clases según lo detectado.

Por otro lado, la evaluación técnica o de mediación es entendida como el enfoque que se centra en la validez, confiabilidad y objetividad de los instrumentos y procesos de evaluación. Esta, lleva un proceso totalmente objetivo con método cuantitativo para la recolección de datos. En resumen, la evaluación técnica se centra en obtener datos y objetivos cuantificables a través de instrumentos de evaluación válidos y confiables que, a pesar de presentar limitaciones como la descontextualización, puede resultar útil para recoger información específica que potencia la toma de decisiones en diversos ámbitos dentro del proceso de enseñanza virtual.

Asimismo, la evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje son 2 enfoques fascinantes debido a que de alguna manera es una propuesta innovadora cuyo fin se alinea con los objetivos de aprendizaje, es decir, el enfoque es totalmente alineado con las formas de aprendizaje tratadas en apartados anteriores como por ejemplo el constructivismo, el conectivismo, y posteriores. Para Moreno (2016), la evaluación del aprendizaje otorga muestras del rendimiento de los estudiantes para ser plasmados en un informe o estadísticas (record del estudiante), esta es entendida como la evaluación sumativa, y la evaluación para el aprendizaje se centra en ayudar a los estudiantes a aprender más, donde cada actividad de evaluación contribuya en el aprendizaje, pero a su vez proporciona información al profesorado para que este último pueda dar una retroalimentación apropiada al discente.

En definitiva, la evaluación para el aprendizaje trasciende la simple aplicación de pruebas y la revisión de la enseñanza. Al involucrar a los alumnos y utilizar la información continua del desempeño en el aula, busca obtener beneficios que van más allá de la verificación del aprendizaje.

Consecuentemente, en un entorno de aprendizaje virtual, entendido como una institución educativa cuya aula es en la virtualidad, simula hasta el momento, la realización de una clase tradicional tomando en consideración, todos los elementos que la distinguen, los métodos, estrategias y técnicas. La evaluación dentro de este contexto virtual, cumple con la misma función que en la tradicional, recoger información, evaluar, medir el progreso o el resultado de aprendizaje de los estudiantes y potenciar el aprendizaje. Sin embargo, para el autor es interesante aplicar diversas herramientas de evaluación ya existentes, adaptarlas al entorno virtual bajo la perspectiva de *evaluación para el aprendizaje* debido a que, en la virtualidad, el proceso de enseñanza y aprendizaje debe ser una experiencia agradable, clara y al ser innovada la evaluación con dicha perspectiva, el aprendizaje podría ser más exitoso en los estudiantes.

Considerando lo anterior, es adecuado hablar de e-evaluación, término acuñado por Rodríguez e Ibarra (2011) refiriéndose a procesos de evaluación realizados por medio de herramientas tecnológicas, lo que podría significar en todas aquellas técnicas y herramientas de evaluación diseñadas y ejecutadas para entornos virtuales. Uno de los aportes que se han hecho en este sentido han sido la evaluación automática la cual consiste en pruebas electrónicas donde el estudiante recibe el resultado de manera inmediata y automática. La

evaluación colaborativa la cual consiste en la realización de debates en foros de discusión, grupos de trabajo en plataformas virtuales (Barbera, 2006).

Por otro lado, dentro del ámbito de la evaluación y concretamente para una plataforma virtual de enseñanza musical, se considera la retroalimentación como una forma de evaluar que trae muchas ventajas y resulta adecuada para fomentar la seguridad, la autorregulación y mantiene la motivación en el estudiante si esta es realizada adecuadamente ya que esta funcionaría como el motor de la evaluación en el aprendizaje (Maldonado, 2009). Para que la retroalimentación sea un agente optimizador Sadler (1989) designó 3 aspectos claves que son:

1. Conocer las expectativas de logro.
2. Comprender el significado y el diseño de estrategias para disminuir distancia entre lo realizado y la expectativa.
3. Desarrollar habilidades para comparar a partir de la diversidad de criterios.

En este sentido, la retroalimentación debe ayudar a verificar lo que se conoce, adaptar lo conocido, diagnosticar algún error o reestructurar alguna información previa a la nueva y para que esto pueda ser una realidad, es necesario que el docente genere una serie de sucesos los cuales son según Escudero (2010) los siguientes:

- Compartir las expectativas de logro con los estudiantes que oriente sus desempeños.
- Facilitar estrategias para que los estudiantes identifiquen sus propias habilidades para autorregularse.
- Identificar las fortalezas de los estudiantes y sus zonas de desarrollo actuales.
- Realizar preguntas que incentiven la reflexión.
- Impulsar nuevas y variadas oportunidades para que los estudiantes demuestren sus avances, dudas y cuestionamientos.
- Realizar retroalimentación bajo el respeto y aceptación de errores como parte del proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, en la retroalimentación desde la perspectiva docente, se informa a los estudiantes sobre los errores cometidos, los motivos de por qué ocurrieron y entregar una solución a los mismos y dentro de un entorno virtual, esta retroalimentación o feedback puede ser entregado de manera individual o grupal según sea el caso de evaluación.

Por lo tanto, los instrumentos de evaluación viables para el aprendizaje en línea son diversos y en muchos casos similares a los que se emplean regularmente en clases presenciales, sin embargo, al hablar de una perspectiva de evaluación para el aprendizaje apoyada de retroalimentación, la evaluación en un entorno virtual se convierte en un reto e innovación en la educación en línea, y como respuesta a la búsqueda de nueva forma de evaluar, se procede a elegir algunos de los instrumentos de evaluación mencionados por Lezcano y Vilanova (2017) en su trabajo sobre evaluación para entornos virtuales, donde cita a su vez, a autores como Lara (2003), Arango (2004), Quesada (2006), Sanz (2008) y Villar y Alegre (2013), quienes sumaron herramientas de evaluación para entornos virtuales, obteniendo de esta manera una gran variedad de alternativas. Sin embargo, es importante mencionar que los instrumentos de evaluación listados a continuación fueron elegidos por el autor porque cumplen, bajo su perspectiva, una función orientada a los fines del presente trabajo:

- **Foros:** Se trata de un espacio creado para la interacción entre los estudiantes y el profesor donde de manera pública (para los estudiantes del centro educativo) comparten las actividades y aprendizajes obtenidos en un tema o asignatura. Para Arango (2004), es un espacio donde se propicia el debate, la concertación y el consenso de ideas.
- **Presentación o exposición a través de videoconferencias:** Consiste en la demostración de un aprendizaje, destreza o habilidad adquirida por parte del estudiante durante una etapa educativa a través de un programa que permita la conexión entre profesor y estudiante de manera sincrónica. Esta puede ser una evaluación formativa o sumativa, depende de cómo el docente considere emplearla.
- **Registro anecdótico:** Es una herramienta de evaluación cualitativa donde se describe de manera breve y objetiva lo ocurrido en una clase. Este tipo de evaluación se emplea durante una clase sincrónica y resulta ser una herramienta muy útil debido a que no requiere una preparación exhaustiva debido a que se centra en la descripción de un evento y de esta manera el profesor podrá llevar un seguimiento basado en las anécdotas vistas en la sesión de clase.
- **Test automatizado:** Consiste en una serie de preguntas de selección simple cuyo resultado se muestran una vez terminado el mismo. Una de las grandes ventajas que posee este instrumento es que el estudiante obtiene un resultado inmediato, y en el

caso de las respuestas incorrectas, se mostrará el motivo por el cual la respuesta es incorrecta de manera que el estudiante reflexione al respecto y pueda repetir el test considerando la respuesta automática como orientación para la respuesta correcta.

- **Tarea en línea:** La tarea consiste en asignaciones solicitadas al estudiante el cual debe realizar y enviar al profesor para que este corrija y entregue una retroalimentación al estudiante. Dentro de la tarea en línea, se ubica la grabación de audio y video mostrando las habilidades adquiridas en el instrumento musical la cual será revisada por el profesor y este entregará un feedback al estudiante.
- **Lista de cotejo (instrumento para la autoevaluación):** Es una lista de indicadores de logros cuyos indicadores son desarrollados por el docente y otorgados al estudiante para que este último la complete. En un entorno virtual, este instrumento resulta muy importante para la adquisición de un panorama muy claro con respecto a lo que el estudiante percibe sobre las clases y sobre su propio aprendizaje con lo cual el profesor, podrá contrastar la información arrojada por el instrumento con los registros recogidos durante las clases sincrónicas. Como autoevaluación resulta una herramienta muy útil para que el estudiante pueda reflexionar sobre el aprovechamiento de cada lección, el aprendizaje obtenido y las habilidades adquiridas en la etapa educativa estudiada (Aceña, 2006).
- **Escala de valoración (instrumento para la autoevaluación):** es un instrumento de evaluación que busca medir el grado en que un estudiante manifiesta un comportamiento, una habilidad o una actitud específica, utilizando una escala predeterminada con diferentes niveles o categorías. Estas categorías representan un continuo que va desde un nivel mínimo o ausente del atributo a evaluar hasta un nivel máximo o sobresaliente. A diferencia de una lista de cotejo, que simplemente indica la presencia o ausencia de un rasgo, la escala de valoración ofrece una gradación, permitiendo una evaluación más matizada y detallada del desempeño del estudiante (Aceña, 2006).

En resumen, la evaluación en línea es clave en la educación de hoy, y no se trata solo de pasar los exámenes de siempre a la computadora. Va más allá: se trata de aprovechar al máximo las herramientas digitales para que la evaluación sea más dinámica, personalizada y que llegue a más gente. Y aquí es donde las herramientas para evaluar online se vuelven súper



importantes. No solo nos ayudan a calificar más fácil, sino que abren la puerta a un montón de cosas interesantes, como dar retroalimentación al instante, adaptar el aprendizaje a cada estudiante y hasta que los mismos compañeros se evalúen entre ellos. Al final, estas herramientas son el corazón de una buena evaluación en línea, porque nos aseguran que la información que obtenemos es válida, confiable y útil para que todos sigamos aprendiendo y mejorando en el mundo virtual.

### 3. Diseño de la Propuesta

Llegados a este punto, se procede a describir los componentes que conlleva a esta propuesta de intervención a ser aplicable y realista en un entorno virtual. Para ello, es importante que el lector pueda tener una idea clara de lo que se busca realizar, tomando como soporte toda la teoría mencionada en el apartado anterior.

Cómo se ha podido observar, el aprendizaje es un proceso mediante el cual el individuo adquiere, construye y establece el conocimiento, y en el área de educación, el profesor cuya función de guiar al estudiante, juega un papel central. Por otro lado, la metodología entendida como un paso a paso que lleva al estudiante a lograr el desarrollo de habilidades y conocimientos necesita estar establecida. Por este motivo, el autor de la presente propuesta expone ante el lector el proceso (propuesta metodológica) que aplicará para que los estudiantes aprendan a tocar guitarra popular a través de un entorno virtual.

#### 3.1. Fundamentos de La Propuesta

La presente propuesta toma como pilares fundamentales para aprender a tocar un instrumento musical, la concientización, la determinación, la motivación, la autorregulación, la palabra, movimiento, audición y la simplicidad para que el proceso de aprendizaje en el estudiante sea exitoso; como exitoso entiéndase *aprender* a tocar guitarra. Es importante acotar que estas habilidades no constituyen un requisito para participar del proceso, sino más bien, habilidades que se buscan reforzar en unos y desarrollar en otros estudiantes.

1. **Concientización:** Concientizar al estudiante en que aprender música tocando un instrumento musical, en este contexto guitarra popular, consiste en desarrollar habilidades tanto auditivas como motrices, lo que conlleva a considerar las condiciones propias cerebrales, neuronales y corporales del estudiante. Es imperativo que el docente esté consciente de que el aprendizaje musical es una habilidad que se desarrolla (Sobloda 1994), y de esta manera, romper el mito de que la música es un don innato o una herencia genética. Así mismo, se comprometerá con su proceso y la probabilidad de desistir por la frustración es reducida.
2. **La determinación** por aprender debe ser un aspecto importante presente en el estudiante y para ello es importante que el tutor tome de forma prioritaria los gustos musicales del estudiante y partiendo de sus canciones favoritas, elegir la más

conveniente para iniciar el viaje musical. También, es importante hacer un contrato de compromiso por pieza musical de aprendizaje, es decir, comprometerse en iniciar el aprendizaje con una pieza y no desistir hasta terminarla. De esta manera, el estudiante tendrá un compromiso consigo mismo y con el profesor y a su vez, el profesor un motivo para motivar al estudiante en esforzar hasta terminar, fortaleciendo de esta manera la autoconfianza.

3. **La motivación** es un elemento clave en el aprendizaje musical ya que el estudiante en ocasiones puede experimentar estrés y frustraciones bien sea porque su cuerpo no responde rápidamente a los movimientos que desea hacer, o porque no comprende los ritmos en un área determinada de estudio musical. Es justo allí donde el profesor debe ser un motivador y recordar al estudiante que es un proceso, que cada cuerpo y cerebro es distinto, que aprende y se desarrolla de manera diversa, y crear una actividad que ayude al estudiante a superar el obstáculo al cual se enfrenta. Para ello, sería importante aplicar el principio de la simplicidad que se describe más adelante. A su vez, es importante que la evaluación tenga elementos motivantes, así como cada sesión de clases.
4. **La autorregulación:** es una habilidad de poder controlar y manejar el propio aprendizaje. Ésta cualidad es muy importante con la que el estudiante de manera autónoma, puede planificar sus momentos de estudio del instrumento, hacer seguimiento de sus propios avances, reflexionar sobre las practicas que está realizando y comprobar si son eficaces para su realidad o si es necesario agregar algo más, y regular de manera general la estrategia de estudio recomendada por el profesor. Al mismo tiempo, dentro de este concepto se toma en cuenta la autorregulación de las emociones las cuales equipan al estudiante de una herramienta que lo guíe en momento de ansiedad o frustraciones en sus estudios musicales. En definitiva, con la autorregulación, el estudiante se convierte en un aprendiz activo y responsable de su propio avance en el aprendizaje musical y en el desarrollo de sus habilidades motrices.
5. **La palabra:** es un elemento metodológico importante tomado del método Orff, en el cual se usan palabras como base para el entendimiento del ritmo que se esté aprendiendo en el ámbito práctico instrumental, pero que también sirve como base para el aprendizaje del lenguaje musical. Al agregar una palabra o frase verbal a un

ritmo, la comprensión de la rítmica se hace más sencilla en el estudiante, por lo tanto, las palabras que se desean elegir deben ser populares y coherentes en el contexto social del estudiante.

6. **El movimiento:** es otro elemento importante para el aprendizaje musical puesto que, en el caso de la guitarra, se requiere de movimientos en las manos (mano derecha para la ejecución de ritmos y la mano izquierda para la formación de notas y acordes). Junto a la palabra, el estudiante puede comprender con claridad el ritmo que se requiere aprender y al entenderlo, podrá practicarlo y desarrollarlo con mayor eficiencia. Por otro lado, el movimiento juega un papel central en el desarrollo del sentido del pulso y para ello se emplea el método Dalcroze en el cual el estudiante podrá realizar diversas actividades de movimientos como caminar al ritmo de una pieza musical conocida. A su vez, el movimiento combinado a la palabra es considerada importante para el desarrollo del aprendizaje musical del estudiante bajo el método Orff.

Por un lado, el movimiento estará en esta metodología bajo los lineamientos de Dalcroze con el fin de estimular el sentido del pulso en los estudiantes y, por otro lado, bajo los planteamientos de Orff para el desarrollo del ritmo musical combinado a la palabra.

7. **La audición:** es esencial para toda persona que está aprendiendo a tocar un instrumento musical. La mayoría de las dificultades que un aprendiz musical refleja, es causada porque no se tiene una audición lo suficientemente estimulada para ello, por lo tanto, es imperativo que la audición del dicente sea estimulada a través de diversos ejercicios sonoros como, por ejemplo, la descripción de diferentes paisajes sonoros basados en la metodología Schafer. Si el aprendiz tiene una audición estimulada, podrá aprender a tocar guitarra de manera efectiva y satisfactoria. Por ello, toma gran relevancia los aportes de Schafer para desarrollar actividades de estimulación auditiva.
8. **La simplicidad:** es entendida como el uso de elementos cotidianos para el entendimiento de la música. Esto influye en el lenguaje usado por el profesor dentro de la explicación que este da al dicente, en los ejemplos que se realizan y en las actividades de estimulación auditiva y musical para el aprendiz. Este pilar sería el que hace posible el aprendizaje musical desde la interdisciplinariedad como, por ejemplo,

el desarrollar el sentido del pulso a través de los pasos al caminar dentro del tempo. Otro ejemplo sería usar el ritmo; al momento cuando se está cortando algún vegetal en la tabla de cortar, ese sonido *shack* de cortar y que el cuchillo percute la tabla, hacerlo con un patrón rítmico, este podría ser el ritmo inicial de la famosa canción *Eye of Tiger* de la banda *Survivor* que fue parte de la banda sonora de Rocky III. En pocas palabras, aplicar los principios de Dalcroze, Orff y Schafer, en contextos cotidianos como la hora de cocinar, de limpiar o simplemente al momento de estar tomando una taza de café, y de esta manera relacionar el aprendizaje musical con situaciones de la vida cotidiana, es decir, hacer de la música una vivencia.

### 3.2. Descripción de La Propuesta

La presente propuesta de intervención se titula *De Principiante a Guitarrista: Tu Transformación Musical Garantizada*, cuya finalidad es desarrollar habilidades en los estudiantes para que el aprendizaje del instrumento sea una experiencia transformadora, consciente, efectiva y satisfactoria en el discente. Se llevará a cabo en un entorno virtual aplicando el *blended-learning* (aprendizaje bilateral), donde el estudiante accederá a las clases teórico-prácticas y clases complementarias para el desarrollo personal de manera asincrónica con acompañamiento sincrónico de un profesor especialista. Dichas sesiones están diseñadas para ser atendidas de manera personalizada e individual. A su vez, este programa está diseñado para que además de aprender las técnicas y desarrollar habilidades motoras que permitan la adecuada ejecución instrumental, los participantes puedan desarrollar también habilidades para la vida conocidas como habilidades blandas. Para ello, el programa se llevará a cabo de la siguiente manera:

- El estudiante obtiene un usuario y contraseña para el acceso al entorno virtual de aprendizaje desarrollado en Moodle.
- El programa se divide en 4 módulos que son: Coaching musical, Aprendizaje musical, Entrenamiento instrumental y la biblioteca de canciones. La primera está compuesta por diferentes lecciones dadas por un coach de vida profesional, el cual ofrecerá a los estudiantes herramientas para la gestión emocional y desarrollo de la autoconfianza que potencie el aprendizaje musical exitoso. El segundo módulo, se compone por todo el contenido teórico que envuelve el aprendizaje musical como, por ejemplo: entrenamiento auditivo, desarrollo del pulso, aprendizaje del cifrado musical,

aprendizaje de lenguaje musical básico y aprendizaje técnicas para la guitarra popular. El tercer módulo, provee a los estudiantes diferentes ejercicios para promover el desarrollo, control, resistencia e independización de la motricidad fina y también provee el entrenamiento para tocar una pieza musical específica en la guitarra. Al tratarse de una pieza musical específica, dentro del módulo biblioteca de canciones se encontrarán diferentes piezas musicales populares todas en Sol mayor, donde el estudiante podrá elegir la que más le guste aprenderse en el instrumento.

Estos 4 módulos se encuentran estructurados de manera que el estudiante va avanzando en los cuatro por igual pero dentro de una misma estructura programática, es decir, los cuatro módulos estarán vinculados como si fuesen un único módulo.

- Los módulos anteriormente mencionados consisten en sesiones de micro-clases grabadas en alta calidad de audio y video de 5 minutos de máxima duración, alojadas en Moodle y organizadas de una forma coherente partiendo de los rudimentos esenciales para el aprendizaje musical hasta el aprendizaje de una pieza musical.
- Al tratarse de una metodología basada en el *blended-learning*, el estudiante debe conectarse con el profesor para una sesión en vivo y evaluar el progreso del estudiante, ofrecer *feedbacks* y aclarar cualquier duda que tenga el discente sobre algún contenido estudiado. Es importante mencionar que como mínimo se debe atender dos sesiones en vivo mensual, sin embargo, en caso de que el estudiante requiera sesiones adicionales, a través de la plataforma podrá solicitar y agendar sesiones adicionales para obtener la ayuda necesaria por parte del profesor.
- Para la interacción entre estudiantes, dentro de la plataforma se encontrará un foro general donde los estudiantes podrán compartir experiencias y enriquecerse entre sí y fomentar la colaboración entre los participantes.
- Como medio para evaluar el progreso de los estudiantes de forma asincrónica, el estudiante deberá grabarse a sí mismo, mostrando lo que ha logrado aprender según el módulo que esté cursando. Luego, el profesor revisará el video compartido por el estudiante y dará un *feedback* al estudiante.

En definitiva, se trata de la elaboración de un instructivo demostrativo donde el estudiante podrá aprender a aprender bajo las instrucciones y recomendaciones ofrecidas por el profesor a través de las micro clases. Es decir, el profesor presentará la información a través de

demostraciones y explicaciones sencillas y el estudiante siguiendo lo visto, aplicará de manera adaptada a su realidad percibida, lo aprendido. Dotándolo de la capacidad para autoconocerse, autorregularse y de autodescubrirse durante el proceso de aprendizaje, alineándose de esta manera, con las teorías de aprendizaje ya estudiadas como, por ejemplo, el aprendizaje autónomo, aprendizaje activo y el aprendizaje significativo.

### 3.3. Contextualización

La presente propuesta se enfoca en la enseñanza virtual por lo que se cataloga como una propuesta a otro nivel de alcance donde la ubicación física no se considera como un condicionante para realizar este programa. Sin embargo, es pertinente mencionar que, el idioma a implementar en la propuesta es el español, lo que significa que los participantes son de Hispanoamérica principalmente o de otro país si tiene dominio de dicho idioma.

Por esta razón, la propuesta se desarrollará bajo la academia de música en línea *Ondas Musical* y está dirigida a estudiantes con edades entre los 20 y 35 años principalmente, sin embargo, puede ser flexible y expandir este rango de edades. Es importante mencionar que este no es un programa para niños ya que el lenguaje, los enfoques metodológicos y prácticos van dirigido para jóvenes y adultos que se encuentren dentro o muy cerca al rango de edad mencionados anteriormente.

Al tratarse de una institución transfronteriza, se ha revisado las diversas leyes educativas de países de Latinoamérica con la intención de cuidar, fomentar y respetar los lineamientos que tiene cada país en relación a la educación musical. En este sentido y de manera general, para México la Ley General de Educación Federal (2023) establece la educación artística un tema obligatorio y los contenidos de la Secretaría de Educación Pública (2011) establece contenidos musicales. En Argentina, la Ley Nacional de Educación incluye la educación artística como parte de la formación integral. A su vez, el Ministerio de educación de Chile establece objetivos para el aprendizaje musical en todos los niveles educativos que busca desarrollar la audición, la interpretación, la creación y la reflexión musical. Por otra parte, el ministerio de educación de Colombia (1994) Establece lineamientos para la enseñanza musical y valora las aportaciones que esta ofrece para el patrimonio cultural. En Venezuela, en la Ley Orgánica de Educación (2009) la educación musical significa el desarrollo integral del estudiante y la apreciación a la cultura nacional.

En Centroamérica (Guatemala, Honduras, El salvador, Nicaragua, Costa Rica y Panamá) la educación musical está presente en los currículos escolares y a pesar de que se aprecian diferentes niveles de desarrollo e implementación, se busca promover el desarrollo de habilidades básicas musicales.

De esta manera, se puede sustentar que la propuesta se ve alineada a los objetivos educativos propios de cada país en relación a la educación musical ya que el objetivo es común y expresado de forma diferente lo cual se simplifica en aportar en el desarrollo del estudiante y de las sociedades.

### 3.4. Academia De Música Virtual “Ondas Musical”

El centro de enseñanza Ondas musical es una academia de música con plataforma en línea que permite la enseñanza de música únicamente a través de la web, empleando los principios y métodos mencionados anteriormente. Esta academia dirige sus enseñanzas a jóvenes y adultos de ambos sexos que no tengan ningún tipo de conocimientos musicales, dicho en palabras más sencillas, dirigido a principiantes en la música. Sin embargo, aquellas personas que tengan un conocimiento básico adquirido de forma autónoma y deseen aprender de manera más formal también podrán ingresar y sobretodo, aquellas personas con el deseo de aprender música, tocar el instrumento musical que han soñado y que deseen también una transformación personal, por medio del desarrollo de habilidades blandas que ofrece el aprendizaje musical. La metodología empleada para las clases es variada ya que depende del profesor, del instrumento y del objetivo relacionado al desarrollo personal, sin embargo, las bases metodológicas musicales se conectan a la metodología Orff, Dalcroze y Schafer.

**Figure 1.** Logo de la academia virtual Ondas Musical



Fuente: Elaboración propia



### 3.4.1. Visión

Ondas Musical: Despertando tu potencial musical y personal para transformar tu vida. Inspirando vidas a través de la música, transformamos talentos en pasiones y cultivamos mentes resilientes. Somos la plataforma líder que empodera a personas de todas las edades a alcanzar su máximo potencial, tanto musical como personal, fomentando una comunidad global de músicos apasionados y conscientes. En un ambiente de apoyo y motivación, descubrirás que la música es más que un hobby: es una herramienta para desarrollar habilidades clave como la disciplina, la constancia y gestión de las emociones, para alcanzar tus metas más ambiciosas. Creemos en tu potencial musical, sin importar tu nivel actual. ¡Acompáñanos en este viaje y descubre la alegría de hacer música!

### 3.4.2. Misión

Ondas Musical tiene como misión transformar vidas a través de la música, empoderando a personas de todas las edades a alcanzar su máximo potencial. Ofrecemos una experiencia de aprendizaje personalizada que combina la enseñanza musical con el desarrollo de habilidades clave como la disciplina, la perseverancia y la gestión emocional, preparando a nuestros estudiantes para el éxito tanto en la música como en la vida. Creemos que la música es una herramienta poderosa para el crecimiento personal y que todos tienen la capacidad de aprender a tocar un instrumento y disfrutar de los beneficios que esto conlleva.

### 3.4.3. Valores clave

- **Desarrollo integral:** Ondas Musical no solo se enfoca en la enseñanza musical, sino también en el desarrollo integral de la persona. Los estudiantes tendrán la oportunidad de cultivar habilidades como la disciplina, la perseverancia, la creatividad y la gestión emocional, que les serán útiles en todos los aspectos de su vida.
- **Pasión:** La pasión por la música es el motor que impulsa a todos los involucrados en Ondas Musical. Es lo que inspira a los profesores, motiva a los estudiantes y crea una atmósfera vibrante y entusiasta.
- **Empoderamiento:** Ondas Musical cree en el potencial de cada individuo y busca empoderar a sus estudiantes para que alcancen sus metas. Esto implica fomentar la autonomía, la confianza en sí mismos y la capacidad de superar desafíos.

- **Crecimiento continuo:** Tanto los estudiantes como los profesores están comprometidos con el aprendizaje constante y la mejora continua. Ondas Musical fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo y dinámico.
- **Inclusión:** Ondas Musical es un espacio abierto a todos, independientemente de su edad, experiencia o nivel. Se promueve la diversidad y la inclusión, creando una comunidad donde todos se sientan bienvenidos.
- **Excelencia:** Ondas Musical se esfuerza por ofrecer la mejor experiencia de aprendizaje posible, utilizando las herramientas y metodologías más innovadoras.
- **Comunidad:** La comunidad es el corazón de Ondas Musical. Se fomenta la colaboración, el apoyo mutuo y la creación de relaciones significativas entre los miembros.
- **Integridad:** Ondas Musical se compromete a actuar con honestidad, transparencia y ética en todas sus relaciones.
- **Tecnología:** Los estudiantes tendrán acceso a las últimas tecnologías y recursos educativos para optimizar su aprendizaje.

#### 3.4.4. Plataforma de Ondas Musical

La plataforma de Ondas ofrece al estudiante una interface sencilla para interactuar y acceder a los cursos de su elección como, por ejemplo: Guitarra, bajo, batería, entre otras. A pesar de que este proyecto está enfocado únicamente para la enseñanza de guitarra popular, es imprescindible mencionar la oferta instrumental que en Ondas Musical se plantea ofertar.

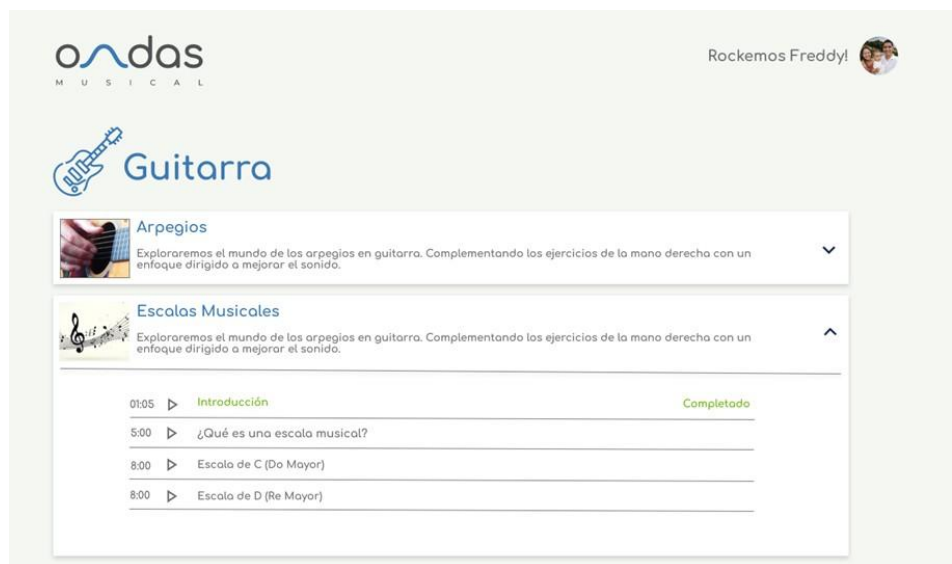
**Figure 3.** *Interface de usuario: Selección de instrumento.*



Fuente: Elaboración propia

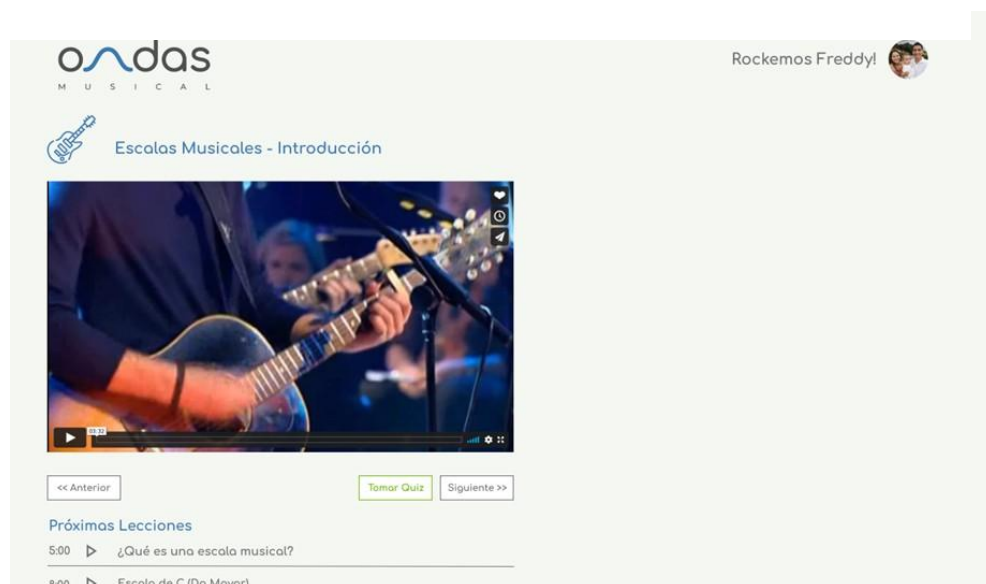
Una vez elegido el instrumento deseado por parte del estudiante, este accederá a la lista de temas los cuales cada uno de ellos incluyen clases grabadas que podrán ser reproducidas las veces que el discente desee y requiera para un mejor aprendizaje, ver figura 3 y figura 4.

**Figura 3.** *Interface de Usuario: Selección de temas.*



Fuente: Elaboración propia

**Figure 4.** *Interface de usuario: sesión de clase.*

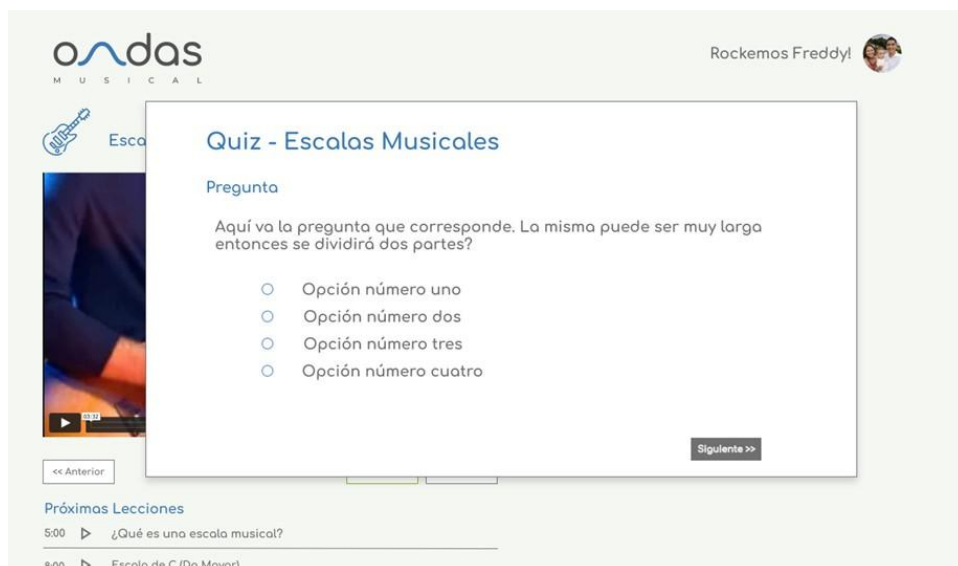


Fuente: Elaboración propia

Lo presentado, son algunos de los componentes y funcionalidades de manera básica que tiene la academia de música. El resto de herramientas y elementos que no se mencionan acá no significa que no existan, sino que, se encuentra en desarrollo para esta fecha. Sin embargo,

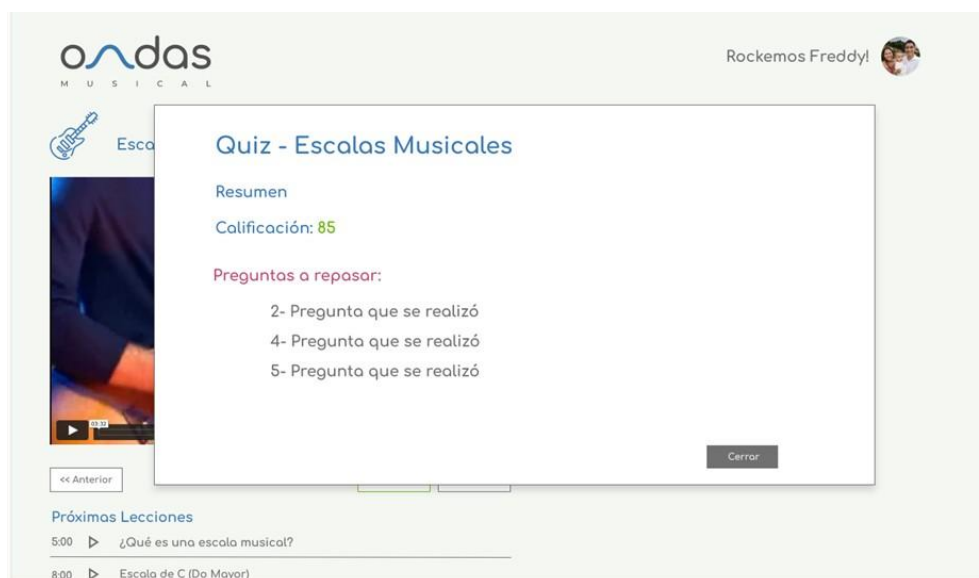
para finalizar los componentes automatizados, Ondas emplea el *Quiz* como herramienta automatizada de evaluación continua el cual es presentado al finalizar una lección, ver figura 5 y 6.

**Figure 5.** *Interface de usuario: Quiz.*



Fuente: Elaboración propia

**Figure 6.** *Interface de usuario: Resultado Automatizado*



Fuente: Elaboración propia

Esta plataforma se considera adecuada ya que dentro de sus funcionalidades permite la gestión del curso de guitarra popular y lo que esto conlleva como, por ejemplo, publicación, actualización, seguimiento del avance de los estudiantes, así como también, la interacción

entre alumno-profesor, alumno-alumno por medio del foro, la posibilidad de realizar clases virtual presencial y múltiples recursos para el aprendizaje musical como la descarga de documentos didácticos, accesibilidad a múltiples video-clases y evaluaciones en línea. Por esta razón Ondas se integra apropiadamente a los objetivos de la presente propuesta de intervención puesto que hace posible el alcance de los mismos y a su vez, incrementa las ventajas de usar esta plataforma que son:

- **Flexibilidad:** El estudiante podrá avanzar a su ritmo y recibir las clases adaptadas a su agenda.
- **Accesibilidad:** Podrán acceder a la plataforma desde cualquier dispositivo móvil que cuente con internet.
- **Seguimiento del proceso:** La plataforma permite al profesor observar el progreso del estudiante durante el curso y podrá enviar comentarios al discente para mantener la motivación o para hacer saber al estudiante que no está solo en el proceso de aprendizaje.
- **Seguridad:** Con la plataforma, la información personal del estudiante estará resguardada y segura. Esta no será compartida con externos y será utilizada únicamente para fines académicos dentro de la plataforma.
- **Aprendizaje personalizado:** Ondas Musical ofrece un enfoque de aprendizaje personalizado, adaptado a las necesidades e intereses de cada estudiante.
- **Comunidad de apoyo:** Los estudiantes formarán parte de una comunidad de músicos apasionados y motivados, donde podrán compartir experiencias, colaborar en proyectos y recibir apoyo de sus compañeros y profesores.

En definitiva, Ondas ofrece una experiencia educativa, una interface apropiada para el estudiantado y para la correcta gestión del curso para el profesorado. A su vez ofrece componentes tecnológicos que hacen factible la creación del espacio para llevar a cabo la propuesta.

### 3.5. Objetivos de La Propuesta

#### 3.5.1. Objetivo General

Crear un programa de enseñanza de guitarra popular en Ondas Musical que permita a los estudiantes desarrollar habilidades técnicas, musicales, creativas y personales, fomentando el gusto por la música popular y la expresión personal a través de la guitarra.

#### 3.5.2. Objetivos específicos

- Aprender acordes del círculo armónico de Sol Mayor en la guitarra.
- Concientizar al estudiante sobre el desarrollo psicofisiológico que conlleva el aprendizaje musical comprendiendo que es un proceso único en cada persona.
- Presentar una lista de canciones populares en la tonalidad de Sol mayor, la cual el estudiante elegirá la que desea aprender.
- Aprender a gestionar las emociones durante el aprendizaje musical con énfasis en la tolerancia a la frustración y en la automotivación.
- Estimular el desarrollo auditivo del estudiante como componente importante para el aprendizaje musical a través de ejercicios en clases.
- Vincular el aprendizaje rítmico musical con actividades cotidianas basados en el método Dalcroze, Orff y Schafer.
- Desarrollar habilidades técnicas básicas para la ejecución rítmico-armónico y melódico de la guitarra.
- Promover la autoconfianza en el estudiante por medio del *mindfulness*, la visualización y la reflexión personal.
- Equipar al estudiante con herramientas para gestionar correctamente el tiempo para un balance entre el tiempo de práctica de guitarra y las responsabilidades personales.
- Fomentar la práctica instrumental desde la imaginación.
- Promover el análisis y la comprensión del sonido y las funciones que tienen en la música.
- Impulsar el sentido del pulso y del tempo en el aprendizaje musical.
- Conocer la guitarra, su historia, tipos y sus características.
- Desarrollar la disciplina por medio de la práctica instrumental constante y planificada.
- Ejecutar una pieza musical popular en la guitarra.

### 3.6. Competencias

El término competencias es definido como conocimientos, actitudes y habilidades que tiene una persona para desarrollarse en la sociedad, es pocas palabras, *competencias* implica conocer, ser y saber hacer (Ministerio de educación nacional de la república de Colombia, s.f.). Dicha afirmación está alineada al programa de acción mundial para el desarrollo sostenible de la UNESCO (s.f.) donde el consejo de la Unión Europea (2018) sugiere que se garantice la adquisición de conocimientos teórico y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible. Basado en esto, la presente propuesta promoverá el desarrollo o el refuerzo de las siguientes competencias descritas por la Unión Europea en los participantes:

- **Competencia Digital:** se entiende como la capacidad para utilizar las Tecnologías de la información y la comunicación de forma segura, crítica, creativa y eficaz.
- **Competencia para aprender a aprender:** es la habilidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otros de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje.
- **Competencia emocional:** Capacidad para reconocer, comprender y gestionar las propias emociones y las de los demás, construyendo relaciones interpersonales saludables y afrontando situaciones de estrés y conflicto de forma constructiva. Incluye habilidades como la autoconciencia, la autorregulación emocional, la empatía y las habilidades sociales.
- **Competencia en conciencia y expresión cultural:** La competencia en conciencia y expresión culturales implica comprender y respetar la forma en que las ideas y el significado se expresan de forma creativa y se comunican en las distintas culturas, así como a través de una serie de artes y otras manifestaciones culturales.
- **Competencia en comunicación audiovisual:** Capacidad para comprender y producir mensajes audiovisuales, utilizando diferentes formatos y medios. Incluye habilidades como el análisis crítico de imágenes y videos, la creación de presentaciones multimedia, y el uso de herramientas digitales para la comunicación audiovisual.
- **Competencias musicales perceptivas:**
  - **Discriminación auditiva:** Capacidad para distinguir diferentes sonidos y sus características.

- **Memoria auditiva:** Capacidad para recordar melodías, ritmos y otros elementos musicales.
- **Competencias musicales interpretativas:**
  - **Técnica instrumental:** Dominio de las habilidades técnicas necesarias para interpretar un instrumento (la guitarra).
  - **Expresión musical:** Capacidad para comunicar emociones y significados a través de la interpretación musical.

En resumen, las competencias musicales en la educación son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes. Permiten que interactúen con la música de una manera significativa, desarrollando habilidades que les serán útiles en diferentes ámbitos de su

### 3.7. Beneficiarios

Como Beneficiarios directos de esta propuesta se identifican principalmente a participantes de Hispanoamérica hombres o mujeres entre los 20 y 35 años de edad aproximadamente, que deseen y se comprometan a iniciar y completar el programa musical que se propone. La realidad socioeconómica es flexible ya que el estudiante debe contar con un dispositivo para acceder a la plataforma virtual, conexión a internet estable y el instrumento musical que va a aprender.

Para hacer de la brecha digital un obstáculo reducido al máximo posible, las lecciones podrán ser tomadas desde un Smartphone hasta una Computadora de escritorio, sin embargo, no se puede prescindir de dispositivos con conexión a internet.

Por otro lado, como beneficiarios indirectos, se identifican a profesores de guitarra graduados o con estudios de pedagogía musical los cuales podrán asumir la tutela para guiar a estudiantes dentro de la plataforma. También, especialistas en el Coaching de vida para brindar herramientas a cada estudiante para que su experiencia sea transformadora y exitosa, debido a que adquirirán experiencia en la enseñanza virtual lo que de alguna manera favorece en el avance investigativo y práctico de esta área. Por último, otro de los beneficiarios indirectos se encuentran ingenieros y programadores los cuales harán posible la adaptación de la plataforma virtual y el correcto funcionamiento de la misma.



## 4. Actividades y Tareas

Dentro de este apartado se presenta el plan de contenidos y actividades que se realizarán en el programa *De Principiante a Guitarrista: Tu Transformación Musical Garantizada* en la academia de música *Ondas Musical*. Es importante acotar que, dentro de la secuencia de este plan, se encontrarán lecciones de los cuatro módulos mencionados arriba que son: coaching musical, Aprendizaje musical, entrenamiento instrumental y biblioteca de canciones.

Por otro lado, es importante mencionar que dentro del cuadro donde se presenta la planificación de cada sesión de clases, hay una sección denominada *recursos*, los cuales son los necesarios para tomar las clases por parte del estudiante. Los *recursos especiales* son materiales necesarios que el estudiante necesitará en la lección en particular para realizar una actividad o un ejercicio determinado. Es decir, se trata de recursos para tomar la lección y no a los recursos generales que se requieren para diseñar, participar, crear y grabar la clase en su totalidad. Más adelante en el apartado *recursos de la propuesta* se estará mencionando detalladamente sobre todos los recursos necesarios para desarrollar esta propuesta en general.

## PROGRAMA: DE PRINCIPIANTE A GUITARRISTA

### Tu Transformación Musical.

#### Sesión I

**Tabla 1.** Planificación primera sesión de clase

<b>Título:</b> El sonido musical		<b>Módulo:</b> Introductorio	<b>Duración:</b> 7 minutos
			<b>Tipo:</b> Asincrónica
<b>Objetivos de la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Promover el análisis y la comprensión del sonido y las funciones que tienen en la música.</li> <li>○ Estimular el desarrollo auditivo del estudiante como componente importante para el aprendizaje musical a través de ejercicios en clases.</li> </ul>			
<b>Recursos:</b> Dispositivo con conexión a internet, Guitarra, cuaderno de notas.			
<b>Recurso especial:</b> Audífonos.			
ETAPA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	EVALUACIÓN
<b>Inicio (1min)</b>	1-Definición del sonido. 2-Las cualidades del Sonido Sonidos. 3-Determinados e indeterminados.	-Presentación del profesor -Introducción del Tema a estudiar.	<b>Autoevaluación:</b> -Pregunta reflexiva: ¿conoces las cualidades del sonido? ¿por qué los sonidos que consideramos desagradables pueden ser útiles para hacer música?
<b>Desarrollo (5min)</b>	4-Paisaje Sonoro (método Schafer)	-Se muestra al estudiante la definición del sonido. Ejemplos prácticos con efectos audiovisuales sobre las cualidades del sonido. -Para discriminar los sonidos determinados e indeterminados, se realizará dinámica de percusión corporal. -Realizar dinámica para percibir e identificar sonidos de diferentes paisajes sonoros presentados por el profesor.	<b>Evaluación Continua:</b> -Test automatizado de selección simple.
<b>Cierre (1min)</b>		-Incentivar e invitar al estudiante en realizar el análisis del paisaje sonoro en 2 entornos en el que mayormente se encuentre, por ejemplo: paisaje sonoro de su casa y el paisaje sonoro de lugar de estudio o trabajo. -Despedida de la clase.	- Elaboración de un ensayo: -Compartir en el foro de discusión una lista de 5 sonidos percibidos en cada uno de los 2 lugares elegidos para el análisis del paisaje sonoro. Seguido de una reflexión personal sobre la experiencia vivida durante el análisis de dichos paisajes sonoros.

Fuente: Elaboración propia

## PROGRAMA: DE PRINCIPIANTE A GUITARRISTA

### Tu Transformación Musical.

#### Sesión II

**Tabla 2.** Planificación segunda sesión de clase

<b>Título:</b> Conociendo la guitarra.		<b>Módulo:</b> Introductorio	<b>Duración:</b> 5min
			<b>Tipo:</b> Asincrónica
<b>Objetivos de la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer la guitarra, su historia, tipos y sus características.</li> </ul>			
<b>Recursos:</b> Dispositivo con acceso a internet, guitarra y cuaderno de notas. <b>Recurso especial:</b> Smartphone o Tablet para usar app de afinación (si se tiene)			
ETAPA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	EVALUACIÓN
<b>Inicio</b>	-Historia de la Guitarra. -Tipos de guitarra.	-Breve presentación del profesor. -Preguntas iniciales (mencionadas en evaluación.) -Presentación del tema.	<b>Autoevaluación reflexiva:</b> 1-Has escuchado sobre guitarra clásica, acústica y eléctrica? 2-¿Qué tipo de música crees que se toca con la guitarra?
<b>Desarrollo</b>	-Partes de la Guitarra. -Ejercicios de calentamiento. Posturas para tocar y evitar lesiones.	<b>-Breve historia de la guitarra:</b> Explicación rápida cómo evolucionó la guitarra desde sus orígenes hasta la actualidad. <b>-Tipos de guitarra:</b> Se presentan los diferentes tipos de guitarras (clásica, acústica, eléctrica) y menciona las partes principales (cuerpo, mástil, trastes, cuerdas). <b>Afinación de la guitarra:</b> -Se presentan diferentes aplicaciones móviles útiles para afinar la guitarra, por ejemplo: <i>guitartuna</i> o <i>Fender tune</i> . -Se enseñará un método tradicional sin afinadores.	
<b>Cierre</b>		-Breve resumen sobre los puntos clave tratados en la clase. -Invitar a los estudiantes a compartir su experiencia en el foro de la clase. -Despedida de la clase.	-Test de selección simple sobre los puntos estudiados.  <b>-Participación en el foro:</b> -¿Cuál guitarra es tu preferida y por qué?

Fuente: Elaboración propia

## PROGRAMA: DE PRINCIPIANTE A GUITARRISTA

### Tu Transformación Musical.

#### Sesión III

**Tabla 3.** Planificación tercera sesión de clase

<b>Título:</b> Calentamiento y postura.		<b>Módulo:</b> Introductorio	<b>Duración:</b> 7 minutos
			<b>Tipo:</b> Asincrónica
<b>Objetivos de la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Desarrollar habilidades técnicas básicas para la ejecución rítmico-armónico y melódico de la guitarra.</li> <li>○ Concientizar al estudiante sobre el desarrollo psicofisiológico que conlleva el aprendizaje musical comprendiendo que es un proceso único en cada persona.</li> </ul>			
<b>Recursos:</b> Dispositivo con acceso a internet, guitarra y cuaderno de notas.			
<b>Recurso especial:</b> no se requiere.			
ETAPA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	EVALUACIÓN
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de calentamiento previos a tocas guitarra</li> <li>- Posturas para tocar guitarra.</li> <li>- Ejercicios de calentamiento con y sin la guitarra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Breve presentación del profesor</li> <li>-Breve repaso de los temas visto hasta el momento.</li> <li>-<b>Breve Presentación de teoría musical:</b> No es un don, es una habilidad que se desarrolla con esfuerzo y dedicación.</li> <li>-<b>Presentación del tema a estudiar:</b> importancia de la postura y del calentamiento en la guitarra. También, acotar que la buena postura mejora la técnica y previene lesiones.</li> </ul>	<b>Autoevaluación y reflexión:</b>  1-¿Es la música un don?
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Teoría musical: no es un don, sino una habilidad que se desarrolla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-<b>Ejercicio de calentamiento sin la guitarra:</b> Consiste en movimientos de rotación y estiramiento del cuello, brazos manos, muñeca y dedos. Y también en masajes pasa las manos y dedos.</li> <li>-<b>Postura:</b> Demostrar detalladamente la postura para tocar la guitarra, ubicación de la guitarra en el regazo, posición de ambos brazos, posición de las muñecas y posición de los dedos.</li> <li>-<b>Ejercicio de calentamiento con guitarra:</b> Consiste en realizar ejercicio de escala cromática en las 6 cuerdas partiendo del 5to traste de la guitarra.</li> </ul>	
<b>Cierre</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Resumir los 3 pasos para un calentamiento efectivo antes de tocar guitarra.</li> <li>-Recomendar masajear manos y dedos al finalizar el tiempo de práctica.</li> <li>-Despedida de la clase.</li> </ul>	<b>Evaluación final:</b> -El estudiante deberá grabar un video de 1 a 2 minutos donde muestre una sesión de calentamiento y postura la cual enviará al profesor. Este video será visto únicamente por el profesor, y este dará un feedback al estudiante.

Fuente: Elaboración propia

## PROGRAMA: DE PRINCIPIANTE A GUITARRISTA

### Tu Transformación Musical.

#### Sesión IV

**Tabla 4.** Planificación cuarta sesión de clase

<b>Título:</b> Preparación emocional para aprender música.		<b>Módulo:</b> Coaching musical	<b>Duración:</b> 5min
			<b>Tipo:</b> Asincrónica
<b>Objetivos de la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Concientizar al estudiante sobre el desarrollo psicofisiológico que conlleva el aprendizaje musical comprendiendo que es un proceso único en cada persona.</li> <li>○ Aprender a gestionar las emociones durante el aprendizaje musical con énfasis en la tolerancia a la frustración y en la automotivación.</li> </ul>			
<b>Recursos:</b> Dispositivo con acceso a internet y cuaderno de notas.			
<b>Recurso especial:</b> No se requiere en esta lección.			
ETAPA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	EVALUACIÓN
<b>Inicio</b>		-Presentación del profesor y del Coach musical. - Introducción al Tema que se aprenderá (gestión de las emociones y la habilidad musical).	
<b>Desarrollo</b>	-Teoría sobre las habilidades musicales.  -Gestión de las emociones durante en el aprendizaje musical.	<b>1-. El profesor:</b> -Explicación para comprender el desarrollo psicofisiológico. <b>2-. El coach:</b> <b>-Gestión de las emociones:</b> Posibles emociones que sentirá el estudiante en su aprendizaje de guitarra. <b>-Herramientas para gestionar las emociones:</b> 1-. Respiración consciente, 2-. reenfocar los pensamientos (del “no puedo” a “estoy aprendiendo”) y 3-. Fomentar la automotivación (fijar metas alcanzables, crear un ambiente positivo).	
<b>Cierre</b>		-Resumen de la lección: Recapitulación de los temas claves estudiados. -Invitación para participar en el foro de discusión. -Despedida de la clase.	- Evaluación formativa: -Compartir en el foro una reflexión personal sobre su opinión sobre: 1-. La música no es un don sino una habilidad, ofrezca una opinión reflexiva sobre ello. 2-. ¿Cómo le puede ayudar a usted las herramientas otorgadas para la gestión de las emociones durante el aprendizaje musical?

Fuente: Elaboración propia

**PROGRAMA: DE PRINCIPIANTE A GUITARRISTA**

**Tu Transformación Musical.**

**Sesión V**

**Tabla 5. Planificación quinta sesión de clase**

<b>Título:</b> El pulso y tempo de nuestro cuerpo.		<b>Módulo:</b> Aprendizaje musical	<b>Duración:</b> 5min
			<b>Tipo:</b> Asincrónica
<b>Objetivos de la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Impulsar el sentido del pulso y del tempo en el aprendizaje musical.</li> <li>○ Estimular el desarrollo auditivo del estudiante como componente importante para el aprendizaje musical a través de ejercicios en clases.</li> <li>○ Vincular el aprendizaje rítmico musical con actividades cotidianas basados en el método Dalcroze, Orff y Schafer.</li> </ul>			
<b>Recursos:</b> Dispositivo con acceso a internet y cuaderno de notas.			
<b>Recurso especial:</b> Una pelota de tenis o tamaño similar que rebote. Una escoba de barrer.			
ETAPA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	EVALUACIÓN
<b>Inicio</b>	-Euritmia del método Dalcroze.  -El pulso musical.	-Breve presentación del profesor. <b>-Introducción al tema:</b> El pulso y el Tempo. -Recomendaciones para elegir el espacio en el que se hará la actividad. -Se indicarán las instrucciones para realizar esta actividad.	Autoevaluación: ¿Qué es el pulso y el tempo para ti?
<b>Desarrollo</b>	-El tempo musical.  -Figuras musicales, (redonda, blanca, negra y corcheas)	<b>1-. Desarrollo del pulso interno:</b> Euritmia de Dalcroze. Para esta actividad, el estudiante seguirá los movimientos demostrados por el profesor de forma coordinada y guiada por la música de fondo usando una pelota de tenis. <b>2-. Música mientras limpias la casa:</b> -Se explica que los movimientos que se hacen al momento de limpiar la casa son movimientos rítmicos musicales, por ejemplo, al barrer el piso (se coloca una canción y se barre siguiendo el pulso y luego, con el ritmo de la percusión). La canción es determinada por el profesor. -Otros ejemplos de la música en la cotidianidad: Al cepillarse los dientes, al caminar o haciendo ejercicios. <b>3-.El Tempo:</b> Se explicará que el tempo es la velocidad en la que se ejecuta el pulso.	Test automatizado de selección imple.
<b>Cierre</b>		-Recapitulación sobre el pulso, el Tempo y las diferentes actividades que se pueden realizar para desarrollarla. -Se motivará a los estudiantes que realicen un video y compartan una sesión de Euritmia con una actividad cotidiana. -Despedida.	<b>Evaluación formativa:</b> -Compartir en el foro de la clase un video de 1 a 2 minutos donde el estudiante presente una sesión de euritmia con una actividad cotidiana de su preferencia.

Fuente: Elaboración propia

## PROGRAMA: DE PRINCIPIANTE A GUITARRISTA

### Tu Transformación Musical.

#### Sesión VI

**Tabla 6. Planificación sexta clase**

<b>Título:</b> Hora de los Acordes		<b>Módulo:</b> Aprendizaje musical	<b>Duración:</b> 5 minutos
			<b>Tipo:</b> Asincrónica
<b>Objetivos de la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aprender acordes del círculo armónico de Sol Mayor en la guitarra.</li> <li>○ Desarrollar habilidades técnicas básicas para la ejecución rítmico-armónico y melódico de la guitarra.</li> <li>○ Desarrollar la disciplina por medio de la practica instrumental constante y planificada.</li> </ul>			
<b>Recursos:</b> Dispositivo con acceso a internet, guitarra y cuaderno de notas.			
<b>Recurso especial:</b> No se requiere para esta sesión.			
ETAPA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	EVALUACIÓN
<b>Inicio</b>	-Acordes de sol mayor en primera posición: (Sol mayor, Do mayor, Re mayor y Mi menor)	-Bienvenida a la lección. -Introducción al tema (acordes en la guitarra) -Instrucciones para el tema: Seguir las indicaciones del profesor, realizar la actividad de forma simultánea al video.	
<b>Desarrollo</b>	-Cifrado Americano.  -Figuras musicales.	-Acordes de Sol Mayor: Se demostrará cómo hacer las posiciones de los acordes de Sol, Do, Re y Mi menor acompañado del cifrado americano que se le asigna a cada uno: (Sol = G, Do = C, Re = D y Mi menor = Em). -Ejercicio: Emplear la secuencia de Acordes (G – D – Em - C) usando rasgueos descendentes de 4 negras por acorde.	
<b>Cierre</b>	-High Concentration.	-Se explicará a los estudiantes sobre la High concentration, como método para determinar el tiempo de estudio instrumental. -Reflexionar e incentivar a los estudiantes en realizar estas prácticas diariamente por una semana para desarrollar las habilidades motrices y cerebrales. - Se indicará que el tiempo recomendado por día es determinado por la High concentration de cada uno. -Se sugiere agendar una sesión sincrónica con el profesor para evaluar y ayudar con los posibles dificultades del estudiante al momento de realizar los acordes.	<b>Evaluación sumativa:</b> -Se proveerá al estudiante un calendario de una semana donde el participante deberá indicar los momentos en los que realizará las practicas musicales.

Fuente: Elaboración propia

## PROGRAMA: DE PRINCIPIANTE A GUITARRISTA

### Tu Transformación Musical.

#### Sesión VII

**Tabla 7.** Planificación séptima sesión de clase

<b>Título:</b> Entrenamiento I		<b>Módulo:</b> Entrenamiento instrumental	<b>Duración:</b> 5 minutos
			<b>Tipo:</b> Asincrónica
<b>Objetivos de la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Desarrollar habilidades técnicas básicas para la ejecución rítmico-armónico y melódico de la guitarra.</li> <li>○ Equipar al estudiante con herramientas para gestionar correctamente el tiempo para un balance entre el tiempo de práctica de guitarra y las responsabilidades personales.</li> <li>○ Fomentar la práctica instrumental desde la imaginación.</li> <li>○ Aprender acordes del círculo armónico de Sol Mayor en la guitarra.</li> </ul>			
<b>Recursos:</b> Dispositivo con conexión a internet, guitarra y cuaderno de notas.			
<b>Recurso especial:</b> Metrónomo digital (se recomienda descargar una app móvil gratuita)			
ETAPA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	EVALUACIÓN
<b>Inicio</b>	-Práctica de los acordes aprendidos en la lección VI.  -Diversas secuencia de acordes para practicar en casa.	-Bienvenida e introducción a la lección: se indicará 4 secuencias diferentes para varias la práctica musical. -Repaso sobre la gestión emocional en el aprendizaje musical para sobreponerse a las emociones que desmotivan y recordar que el aprendizaje musical es un proceso de desarrollo de habilidades motrices y conexiones neuronales.	
<b>Desarrollo</b>		-Se realizará practica de 4 secuencia de acordes diferentes usando un metrónomo. -Secuencia 1: Em – C – D – G. -Secuencia 2: G – D – C – D. -Secuencia 3: G – C – D – Em. -Secuencia 4: G – Em – G – D. <b>Notas:</b> Cada acorde representa 1 compás de 4 tempos. Se deberá tocar 4 repeticiones por cada secuencia primero sin metrónomo, una segunda vez usando un metrónomo y una tercera vez, usando una base rítmica de batería y bajo.	
<b>Cierre</b>		-Recapitulación sobre las 4 secuencias practicadas y se recomendará hacerlo con la base instrumental usada la cual podrá descargar desde la plataforma virtual. -Se recomendará practicar regularmente para favorecer el desarrollo del cerebro y motriz, así como también para desarrollar la disciplina empleando los ejercicios de gestión emocionales y la high concentration.	-Evaluación Sumativa: -Demostración en vivo con el profesor. -Observación será el medio en el que el profesor evaluará al estudiante.

Fuente: Elaboración propia



## PROGRAMA: DE PRINCIPIANTE A GUITARRISTA

### Tu Transformación Musical.

#### Sesión VIII

**Tabla 8.** Planificación octava sesión de clase

<b>Título:</b> Rasgueo Rítmico		<b>Módulo:</b> Aprendizaje musical	<b>Duración:</b> 5 minutos
			<b>Tipo:</b> Asincrónica
<b>Objetivos de la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Fomentar la práctica instrumental desde la imaginación.</li> <li>○ Desarrollar habilidades técnicas básicas para la ejecución rítmico-armónico y melódico de la guitarra.</li> <li>○ Vincular el aprendizaje rítmico musical con actividades cotidianas basados en el método Dalcroze, Orff y Schafer.</li> </ul>			
<b>Recursos:</b> Dispositivo con conexión a internet, guitarra y cuaderno de notas.			
<b>Recurso especial:</b> Metrónomo digital.			
ETAPA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	EVALUACIÓN
<b>Inicio</b>	-Principio del método Orff (palabra-ritmo-movimiento).	-Bienvenida e introducción al tema. (se aprenderá un patrón para el rasgueo rítmico) -Se demostrará el ritmo que se aprenderá en la lección con la secuencia 2 de la dadas en la lección VII.	
<b>Desarrollo</b>	-Acordes aprendidos hasta el momento.	-Demostrar la posición de los dedos para el rasgueo de la mano derecha. -Explicar la estructura de movimientos para el rasgueo empleando la frase <i>to-co-la-gui-ta-rra</i> distribuida entre movimientos ascendentes y descendentes (principio del método Orff). -Realizar práctica conjunta: El profesor ejecutará una secuencia rítmica de 4 repeticiones del ritmo T&G a velocidad baja (70bpm), otra a velocidad media (90bpm) y más rápida a (120 bpm).	
<b>Cierre</b>		-Resumen sobre el ritmo estudiado en la lección. -Recomendar el uso del calendario de practica semanal y motivar para cumplirlo. -Se requerirá una sesión sincrónica con el profesor para atender dudas que pueda tener el estudiante y dar <i>feedbacks</i> a lo aprendido por el estudiante.	<b>Evaluación formativa:</b> Grabar un video ejecutando el rasgueo rítmico usando una de las 4 secuencias acordes elegida por el participante.

Fuente: Elaboración propia

## PROGRAMA: DE PRINCIPIANTE A GUITARRISTA

### Tu Transformación Musical.

#### Sesión VIV

**Tabla 9. Planificación novena sesión de clase**

<b>Título:</b> Rasgueo Rítmico en Sol mayor.		<b>Módulo:</b> Aprendizaje musical	<b>Duración:</b> 5 minutos
			<b>Tipo:</b> Asincrónica
<b>Objetivos de la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Fomentar la práctica instrumental desde la imaginación.</li> <li>○ Desarrollar habilidades técnicas básicas para la ejecución rítmico-armónico y melódico de la guitarra.</li> </ul>			
<b>Recursos:</b> Dispositivo con conexión a internet, guitarra y cuaderno de notas.			
<b>Recurso especial:</b> Metrónomo (opcional)			
ETAPA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	EVALUACIÓN
<b>Inicio</b>	-Conceptos de Tonalidad y armonía.	-Saludo y bienvenida. -Se informará sobre los objetivos a alcanzar en la sesión y los contenidos a tratar. -Pregunta de apertura: ¿Has escuchado sobre la palabra tonalidad y armonía?, qué significado tiene para ti?.	<b>Evaluación diagnóstica de selección simple.</b> -El estudiante deberá seleccionar una de las 4 respuestas presentadas en pantalla sobre la pregunta realizada por el profesor.
<b>Desarrollo</b>	-Acordes mayores y menores de la tonalidad de Sol mayor  -Empleo del cifrado para representar a los acordes. (G=Sol, Am= La menor, Bm= Si menor, C= Do mayor, D= Re mayor, Em= Mi menor,)	1-Definición y Explicación sencilla sobre <i>tonalidad</i> y cómo los acordes de Sol Mayor funcionan dentro de ella dando lugar a la <i>armonía</i> . Para esta explicación, se usará recurso audiovisual de apoyo con voz en off mientras gráficamente se reflejan los acordes trabajando juntos. 2- Se demostrará las posiciones y sonido que generan los acordes mayores y menores de Sol mayor tocados con el ritmo aprendido en la lección anterior. <b>3-Progresión de acordes:</b> <b>Nota:</b> El ritmo <i>to-co-la-gui-ta-rra</i> deberá tocarse 2 veces sobre cada acorde de la progresión. <b>Progresión 1:</b> G – D – C – D <b>Progresión 2:</b> G – Em – C – D 4-Invitar al estudiante a repetir las progresiones que se mostraron hasta que pueda hacer los cambios entre un acorde y otro de manera fluida y a su velocidad.	
<b>Cierre</b>		-Asignar tarea: El estudiante deberá practicar esta progresión de acordes con el ritmo indicado y cuando logre fluidez en el cambio de posición de las manos, grabar un video y compartirlo en el foro. -Reflexión final: “La música es una habilidad que se desarrolla con la práctica, paciencia, y dedicación.”	<b>Evaluación formativa:</b> Grabar un video ejecutando el rasgueo rítmico usando una de las 4 secuencias acordes elegida por el participante.

Fuente: Elaboración propia

**PROGRAMA: DE PRINCIPIANTE A GUITARRISTA**

**Tu Transformación Musical.**

**Sesión VIV**

**Tabla 10.** *Planificación novena sesión de clase*

<b>Título:</b> Elección de una canción		<b>Módulo:</b> Entrenamiento instrumental	<b>Duración:</b> 3min
			<b>Tipo:</b> Asincrónica
<b>Objetivos de la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Presentar una lista de canciones populares en la tonalidad de Sol mayor, la cual es estudiante elegirá la que desea aprender.</li> <li>○ Ejecutar una pieza musical popular en la guitarra.</li> </ul>			
<b>Recursos:</b> Dispositivo con conexión a internet, guitarra y cuaderno de notas.			
<b>Recurso especial:</b> No se requiere para esta sesión.			
ETAPA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	EVALUACIÓN
<b>Inicio</b>	-Géneros musicales.	-Bienvenida e introducción a la lección. -Se presentará una lista de piezas musicales de diferentes géneros y el estudiante elegirá la que más se acople a sus gustos musicales y aprenderá a ejecutar esa pieza musical empleando todos los recursos estudiados en lecciones previas.	
<b>Desarrollo</b>		-Se explicará brevemente sobre los géneros musicales. -Elegir una pieza musical en la biblioteca de canciones. Géneros ofrecidos hasta el momento: ---Rock: <i>Zombie de Cramberries</i> . ---boleros: <i>Reloj by Luis Miguel</i> ---Romántica: <i>all of me by John Legend</i> . ---Tradicional: <i>Cumpleaños Feliz</i> . -Se mostrará al estudiante cómo acceder a la biblioteca de canciones y entrar al apartado de canciones con los acordes aprendidos hasta el momento (G-C-D-Em)	
<b>Cierre</b>		-Se indicará al estudiante que al elegir una canción, se desplegará la lección de esa pieza musical elegida y una vez aprendida, deberá completar la evaluación de esta clase cargando un video demostrativo ejecutando la pieza musical.	<b>Evaluación Final.</b> -Grabar un video ejecutando la pieza musical elegida desde el inicio hasta el final. Los detalles para esta actividad serán dados por el profesor en una sesión sincrónica y el producto realizado por el estudiante, deberá ser compartido en el foro de la clase.

Fuente: Elaboración propia

**PROGRAMA: DE PRINCIPIANTE A GUITARRISTA**

**Tu Transformación Musical.**

**Sesión X.**

**Tabla 11.** *Planificación ejemplar de una sesión de práctica*

<b>Título:</b> Cumpleaños Feliz		<b>Módulo:</b> Entrenamiento musical	<b>Duración:</b> 5 minutos
			<b>Tipo:</b> Asincrónica
<b>Objetivos de la sesión:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ejecutar una pieza musical popular en la guitarra.</li> </ul>			
<b>Recursos:</b> Dispositivo con conexión a internet, guitarra y cuaderno de notas.			
<b>Recurso especial:</b> No se requiere para esta sesión.			
ETAPA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	EVALUACIÓN
<b>Inicio</b>	-Técnica de Rasgueo.	-Bienvenida e introducción a la lección. -Breve demostración de la canción que se estudiará en la lección.	
<b>Desarrollo</b>	-Acordes del círculo de Sol mayor.	-Breve introducción sobre la canción cumpleaños feliz. 1-. Practicar la secuencia de acordes de cumpleaños feliz. 2-. Añadir el patrón rítmico T&G a la secuencia de acordes. 3-. Tocar en conjunto, el estudiante acoplado al profesor como un dúo. 4-. Repetir el punto 3.	
<b>Cierre</b>		-Recapitular lo practicado en la sesión. -Motivar al estudiante realizar prácticas diarias para dominar esta pieza musical- -Recordar al estudiante que es un proceso de desarrollo de habilidades única, si siente frustración o dificultad para tocar, considerar las herramientas de gestión emocional y también, puede agendar una clase en vivo con el profesor	Evaluación: -Grabar un video tocando la canción cumpleaños feliz y enviarlo al profesor para recibir <i>feedback</i> .

Fuente: Elaboración propia

## PROGRAMA: DE PRINCIPIANTE A GUITARRISTA

### Tu Transformación Musical.

**Tabla 12.** Planificación modelo de una sesión de clase sincrónica

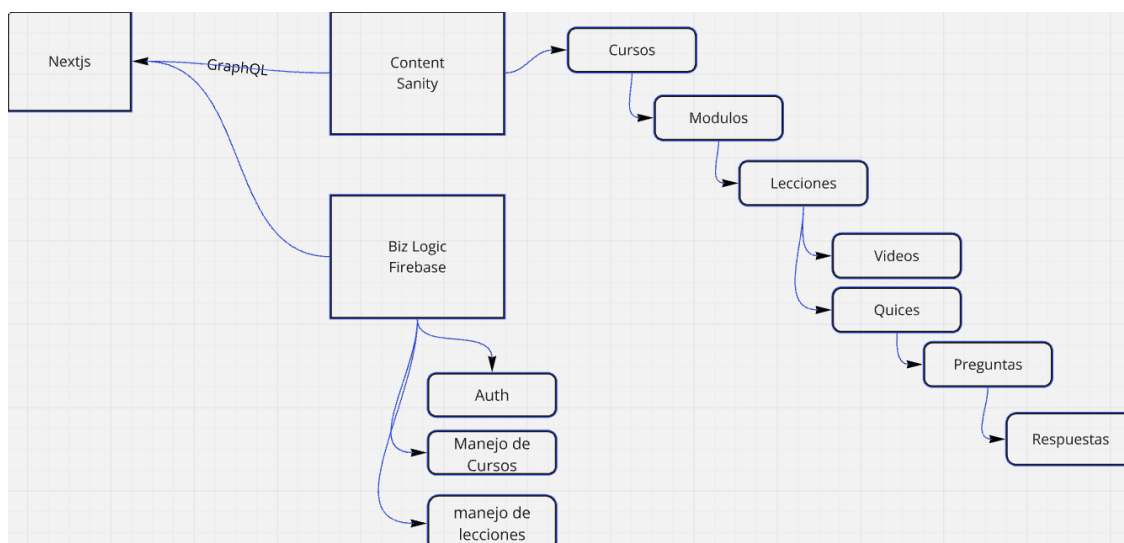
<b>Título:</b> Clase en vivo		<b>Módulo:</b> Aprendizaje musical.	<b>Duración:</b> 60 min
			<b>Tipo:</b> Sincrónica
<b>Objetivos de la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Promover la autoconfianza en el estudiante por medio del mindfulness, la visualización y la reflexión personal.</li> <li>○ Concientizar al estudiante sobre el desarrollo psicofisiológico que conlleva el aprendizaje musical comprendiendo que es un proceso único en cada persona.</li> <li>○ Fomentar la práctica instrumental desde la imaginación.</li> <li>○ Desarrollar habilidades técnicas básicas para la ejecución rítmico-armónico y melódico de la guitarra.</li> <li>○ Desarrollar la disciplina por medio de la práctica instrumental constante y planificada.</li> </ul>			
<b>Recursos:</b> Dispositivo con conexión a internet, guitarra y cuaderno de notas. <b>Recurso especial:</b> No se requiere para esta lección.			
ETAPA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	EVALUACIÓN
<b>Inicio (10min)</b>		-Saludo y presentación. -Rompe-hielo: El profesor promoverá un ambiente amigable y de confianza y conocer de dónde	<b>Evaluación inicial:</b> -Diagnóstico por medio de la observación.
<b>Desarrollo (45min)</b>		-Atender la necesidad del estudiante: Esta sección es personalizada lo que significa que puede variar lo que se requiera trabajar con el estudiante.	<b>Evaluación continua.</b> -Registro anecdótico basado en la observación.
<b>Cierre (5min)</b>		-Recapitular sobre lo realizado en la sesión. -El profesor pedirá al estudiante un resumen de lo realizado en la sesión y verificará que todas las dudas se hayan aclarado. -Despedida.	Evaluación final. -Grabar video demostrativo presentando el logro obtenido respecto a la duda o dificultad presentada en el estudiante.

Fuente: Elaboración propia

## 4.1. Organigrama

Entendiendo la naturaleza del presente trabajo el cual es una propuesta metodológica enfocada en la enseñanza virtual, se presenta el siguiente organigrama que corresponde a la estructura de la academia virtual presentada anteriormente cuyo apartado denominado *Sanity Content* refleja la disposición de este trabajo dentro de la plataforma virtual de Ondas Musical.

**Figure 7.** Organigrama de Ondas y el Curso de Guitarra.



Fuente: Elaboración propia.

## 4.2. Cronograma

El siguiente cronograma indica una propuesta de cómo debería funcionar la temporalidad de las clases. Sin embargo, es necesario tomar en cuenta la flexibilidad de este programa virtual y el progreso variado en los estudiantes lo cual, al ser clases individuales, el tiempo para completar todo el programa puede variar un poco en cada estudiante.

**Figure 8.** *Temporalidad de las clases.*

Sesiones	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10	Semana 11	Semana 12	Semana 13	Semana 14
El sonido musical														
Conociendo la guitarra														
Calentamiento y postura														
Preparación emocional														
Sesión en vivo I														
El pulso y tempo en nuestro cuerpo														
Hora de los acordes														
Entrenamiento I														
Sesión en vivo II														
Rasgueo Rítmico														
Rasgueo rítmico en sol mayor														
Elección de una canción														
Canción Elegida: Cumpleaños Feliz														
Clase en vivo III														

Fuente: Elaboración propia.

### 4.3. Recursos

A continuación, se describen los recursos necesarios para desarrollar e implementar la presente propuesta de intervención. Los recursos se presentarán en forma de lista descriptiva en cada uno de los apartados.

#### 4.3.1. Humanos

- Profesor de guitarra
- Equipo de Desarrolladores para la creación del entorno de aprendizaje.
- Profesional de apoyo para el coaching musical.
- Estudiantes que estudiarán las lecciones.
- Diseñador gráfico.

#### 4.3.2. Materiales

- Estudio de grabación de audio y video.
- Cámaras de alta calidad.
- Micrófonos de alta calidad.
- Computadores.
- Guitarra acústica.
- Equipo de soporte técnico.

#### 4.3.3. Técnicos

- Programa para edición de audio y video.
- Base de datos para alojar la información que se distribuirá en la plataforma virtual.

#### 4.3.4. Financieros

Los recursos financieros pueden variar dependiendo del costo por alojamiento, nombre de dominio y base de datos, sin embargo, pero puede aproximarse rango de los \$150 anuales.

Para el desarrollo de la plataforma, el autor de la presente propuesta posee conocimientos sobre desarrollo web *frontend y backend*, lo que significa que el desarrollo de la plataforma de aprendizaje no representa un gasto como tal.

### 4.4. Evaluación e Instrumentos

Cómo se mencionó anteriormente, la evaluación es un apartado importante en todo proceso educativo, y dentro del marco de la presente propuesta la cual se centra en un programa de enseñanza virtual con la modalidad *B-learning*, se pretende usar los siguientes instrumentos de evaluación a lo largo del proceso de aprendizaje virtual. Antes de describir los instrumentos de evaluación, es importante mencionar que, al ser una plataforma de enseñanza virtual dirigida a personas de diversos países, la evaluación se basará en lo establecido en la LOMLOE y en el Real Decreto 60/2022 de España donde se estipula que la evaluación es un proceso continuo, formativa y sumativa.

En este sentido, en la propuesta presentada se presentan 3 momentos de evaluación los cuales son:

1. **Evaluación continua:** Se realizará a lo largo de las clases de manera automatizada. Una vez finalizada la clase de manera asincrónica, el estudiante deberá completar un test automatizado sobre el tema visto, así como también por medio de la participación en el foro cuando sea asignado.
2. **Evaluación formativa:** Se realizará durante la sesión de clase sincrónica, donde el profesor dará retroalimentación, se promoverá la autoevaluación y la reflexión autocrítica para mejorar las habilidades en el proceso de aprendizaje.
3. **Evaluación Sumativa:** Esta evaluación se realizará a través de tarea en línea donde el estudiante deberá grabar un video con audio mostrando la ejecución de la pieza o



fragmento estudiado. El profesor dará retroalimentación para mejorar aspectos técnicos o cualquier duda que presente el estudiante. Esta evaluación se considerará final de cada módulo estudiado y al final de todo el programa de guitarra.

#### 4.4.1. Autoevaluación de la propuesta (alumnos y/o profesor)

La autoevaluación será un elemento de mucho valor ya que a medida que se vaya recogiendo información otorgada por los estudiantes, se irá mejorando la experiencia de aprendizaje lo que dirigirá al proceso de enseñanza virtual de esta propuesta a una educación musical de calidad y efectiva con resultados satisfactorios por parte de los participantes. La autoevaluación o coevaluación, consistirá en una escala de estimación cuyos criterios pueden ser modificados según se requiera a medida que pase el tiempo.

#### 4.5. Atención a la diversidad

La atención a la diversidad es esencial para un proceso de enseñanza de calidad ya que significa que el acceso para el aprendizaje no se limita a un grupo determinado de personas sino a todas aquellas que deseen iniciar su aprendizaje a pesar de presentar alguna característica personal en particular. En este sentido, la declaración de los Derechos Humanos en 1948 menciona que todos los seres humanos tienen derecho a la educación, por lo tanto, para atender esta premisa, no se limitará de manera alguna la participación de las personas que deseen aprender a tocar guitarra por motivos de raza, religión, estilo de aprendizaje, ideología, entre otras.

## 5. Conclusiones

Las conclusiones de este trabajo permiten afirmar que los objetivos planteados al inicio de la propuesta son alcanzables en gran medida, puesto que, tras revisar detalladamente las teorías del aprendizaje y analizarlas para comprender de manera clara la acción de aprender, se puede notar que el individuo puede adquirir el conocimiento, procesarlo y darle un significado útil desde un entorno virtual. Quiere decir que, estos procesos ocurren en la persona sin importar el medio por el cual la información fue transmitida o adquirida.

Esto se refiere a las clases en línea, es decir, el aprendizaje de tocar guitarra puede ocurrir en la persona sin importar la modalidad en cómo se reciben las clases, debido a que los factores más importantes para un aprendizaje efectivo están en: la metodología que se utiliza para impartir las clases, los recursos utilizados en la misma, en la disposición del estudiante por aprender, en el manejo adecuado de las emociones, en la motivación que incentiva el profesor al estudiante, en la motivación propia del estudiante y en el compromiso del discente consigo mismo y con el proceso de aprendizaje.

Dichos componentes, si no están presentes en un ambiente de aprendizaje, este proceso, será un proceso sin resultados, lo que se traduce en insatisfacción para el estudiante y para el profesor. Es decir, en una sesión de clases que carezca de lo previamente descrito, no tendrá resultados adecuados.

De esta manera, se puede responder de manera afirmativa a la interrogante inicial sobre la posibilidad de lograr un aprendizaje efectivo por medio de un entorno virtual, porque el medio no es lo que determina el aprendizaje. Dicho de otra manera, no es la presencialidad o la virtualidad lo que determina el aprendizaje, sino aquellos elementos, componentes y enfoques que se apliquen durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en cualquiera de los casos. Y, al tratarse esta propuesta de intervención sobre clases en línea, se puede afirmar que es posible aprender a tocar guitarra desde un entorno virtual.

Sin embargo, para alcanzar este logro, se requiere de competencias, de habilidades y de adaptabilidad por parte del docente en cuanto al manejo de herramientas digitales, de los dispositivos necesarios para grabar y proyectar las clases, y también, tener la capacidad para orientar al estudiante en asuntos emocionales que se desenvuelven durante el aprendizaje de la guitarra. A su vez, el profesor debe manejar un lenguaje sencillo y universal para que las explicaciones sean fáciles de procesar por parte de los estudiantes.

Por otro lado, la disposición de los elementos en el aula virtual puede jugar un papel motivante en el estudiante, es decir, el aula virtual debe ser intuitiva y fácil de entender porque esto representaría el acceso a la educación la cual debe ser accesible y sencilla, pero de calidad.

Este trabajo resulta interesante porque aporta una posibilidad para la mejora de la experiencia educativa en una materia extracurricular bajo la línea de investigación educación en línea. Lo que resulta adecuado para la realidad en la que se vive hoy en día debido a los avances tecnológicos y a los recientes acontecimientos que han forzado a numerosas instituciones educativas en tomar la virtualidad como una alternativa eficiente y confiable para llevar a cabo la acción educativa.

También, este trabajo aporta un elemento importante para el enfoque educativo de hoy, el cual es la consideración de las emociones dentro del proceso de aprendizaje como un elemento importante. Como se pudo observar, las teorías del aprendizaje tradicionales debatieron sobre el aspecto emocional y fue evolucionando a lo largo de los años hasta el punto en que hoy día, como lo es para este trabajo, necesaria para el aprendizaje en los alumnos.

Siguiendo la línea de los aportes y datos relevantes de esta propuesta, se identifica el uso de las metodologías de enseñanza musical y la combinación que se hacen de ellas para alcanzar los objetivos propios de cada sesión de clases. Reflejando de esta manera la flexibilidad y la efectividad en la que cada método es usado dentro de un contexto específico para promover un aprendizaje disfrutable, vivencial e inolvidable. Además de lo mencionado, otro aspecto interesante que ofrece este trabajo es la idea de la interdisciplinariedad de la música y la concientización de que ésta se encuentra en todas las acciones de la cotidianidad. Como dice Carl Orff, *la música no se aprende, se vive*, y la mejor manera para vivirla es haciéndonos conscientes de que está presente en todo momento, y no se refiere a tener un reproductor de música sonando en cualquier parte, sino a que las acciones que hacemos que emitan cualquier sonido, esos sonidos en mucho de los casos crean música y los estudiantes bajo el enfoque de esta propuesta, despiertan esa sensibilidad para descubrir la música del entorno. Al mismo tiempo, otro elemento importante que resalta este trabajo es el desarrollo integral que busca generar en los estudiantes por medio de las habilidades sociales o soft skills que se aprenden o se refuerzan, según sea el caso, en el estudiante. Una persona auto realizada según Maslow (1954), es aquella que ha alcanzado el nivel más alto en la jerarquía de necesidades humanas y para ello se requiere desarrollar una serie de habilidades como la

autogestión, autorregulación y gestión de las emociones. De esta manera, aprender a tocar un instrumento desde la perspectiva presentada, permite al participante a desarrollar habilidades que contribuyen a la superación personal y a la autorrealización lo que significaría un aporte importante para la sociedad actual.

Para resumir, la propuesta presenta de manera estructurada información y otorga a su vez, herramientas para que el estudiante pueda generar sus propios procesos de aprendizaje en casa y posteriormente discutirlos con el profesor en una sesión virtual presencial (sincrónica). En un panorama educativo cada vez más digitalizado y personalizado, esta propuesta de intervención se posiciona como una respuesta innovadora a las necesidades de los estudiantes de música en la actualidad. Porque al combinar clases sincrónicas y asincrónicas, se facilita un aprendizaje flexible y adaptado a los ritmos individuales. La sencillez en la que metodología es aplicada, el énfasis en la comprensión musical y la gestión emocional, convierten este proyecto en una herramienta valiosa para desarrollar habilidades musicales y personales y al mismo tiempo, deja la puerta abierta para otras investigaciones que deseen evaluar y comprobar los resultados tras aplicar lo aquí propuesto. Así como también, abre el paso para investigaciones sociológicas sobre el impacto de la educación musical en plataformas virtuales en la sociedad.

En un mundo donde la tecnología nos conecta de manera global, esta propuesta podría demostrar, como se menciona anteriormente, que es posible adquirir habilidades para tocar un instrumento musical de manera efectiva y significativa sin las limitaciones de un aula tradicional.

Y por último, esta propuesta presentada busca democratizar el acceso a la educación musical, rompiendo barreras geográficas y temporales, contribuye a enriquecer la experiencia educativa y a fomentar el desarrollo cultural.

## 6. Limitaciones y Prospectiva

### 6.1. Limitaciones

La implementación de este programa de aprendizaje de guitarra popular en línea se enfrenta a dos desafíos principales. En primer lugar, el tiempo limitado para adaptar los contenidos teóricos y prácticos a un formato digital, así como para desarrollar materiales audiovisuales de calidad, podría retrasar el inicio del programa y afectar la continuidad del aprendizaje. Esto se refiere a la preparación del contenido que se entregará a los participantes como grabación y edición de videos, elaboración de documentos, libros y manuales de instrucciones, archivos pdf con ejercicios, desarrollo, programación y pruebas técnicas de la plataforma virtual.

Por otro lado, la plataforma tecnológica en desarrollo, que se espera incluya herramientas de videoconferencia, foros de discusión y un repositorio de recursos, presenta un alto grado de incertidumbre en cuanto a su disponibilidad y funcionalidades. Si bien se han contemplado alternativas como el uso de plataformas de videoconferencia gratuitas para las clases sincrónicas, la falta de una plataforma integrada podría dificultar la gestión de los contenidos y la interacción entre los estudiantes.

### 6.2. Prospectiva

La propuesta de intervención para el aprendizaje de guitarra popular en línea, basada en clases sincrónicas y asincrónicas, presenta un potencial transformador en el ámbito de la educación musical. A continuación, se esboza una prospectiva amplia de esta iniciativa:

- **Democratización del acceso:** En un futuro cercano, se prevé que esta modalidad de enseñanza se extienda y se convierta en un estándar para el aprendizaje de instrumentos musicales, democratizando el acceso a una educación musical de calidad y eliminando las barreras geográficas y económicas.
- **Personalización del aprendizaje:** La tecnología permitirá desarrollar plataformas cada vez más sofisticadas que adapten los contenidos y ejercicios a las necesidades individuales de cada estudiante, ofreciendo un camino de aprendizaje personalizado y motivador.
- **Comunidades de aprendizaje en línea:** Se vislumbra la creación de comunidades virtuales de guitarristas donde los estudiantes puedan compartir sus experiencias,

colaborar en proyectos musicales y recibir retroalimentación de sus pares y de los profesores. Estas comunidades fomentarán la motivación y el desarrollo de habilidades sociales.

- **Integración con otras disciplinas:** La guitarra popular puede convertirse en un puente para explorar otras disciplinas artísticas como la composición, la improvisación y la producción musical. La plataforma en línea podría ofrecer herramientas y recursos para fomentar la interdisciplinariedad.
- **Investigación y desarrollo:** Esta propuesta puede servir como base para futuras investigaciones en el campo de la educación musical en línea, permitiendo explorar nuevas metodologías, herramientas y estrategias pedagógicas. Los resultados de estas investigaciones podrían enriquecer la práctica docente y mejorar la calidad de la enseñanza musical a nivel global.
- **Impacto social:** A largo plazo, esta iniciativa podría contribuir a mejorar la calidad de vida de las personas al fomentar el desarrollo de habilidades musicales, la creatividad y el bienestar emocional. Además, podría tener un impacto positivo en las comunidades, al promover la creación de espacios de encuentro y expresión artística.
- **Desarrollo de materiales didácticos:** La creación de un repositorio de materiales didácticos de alta calidad, como videos tutoriales, partituras y ejercicios interactivos, sería fundamental para garantizar la sostenibilidad del proyecto.
- **Colaboraciones interinstitucionales:** La colaboración con conservatorios, escuelas de música y otras instituciones educativas podría ampliar el alcance de la propuesta y enriquecer los contenidos

Para finalizar, la propuesta de intervención para el aprendizaje de guitarra popular en línea tiene el potencial de ofrecer una alternativa innovadora en el ámbito de la pedagogía musical, ofreciendo experiencias de aprendizajes sencillas, accesibles, personalizadas y motivadoras. Su impacto se extenderá más allá del ámbito educativo, contribuyendo al desarrollo cultural y social de manera positiva aproximando al individuo a la realización personal por medio del logro de lo que podría tratarse de una meta o aspiración personal y de esta manera, aportar al mundo un granito de arena que de alguna manera mejore la vida de las personas y por otro lado, sea una apertura para propuestas futuras que indaguen de manera más profunda sobre

lo propuesto en este trabajo y de esta manera, sea construida una sociedad con métodos más efectivos y probados en cuanto a la educación musical se refiere.

## Referencias Bibliográficas

- Álvarez Tabares, O. y Rodríguez Guerra, E. (2012). El uso de la internet y su influencia en la comunicación familiar. *Revista de ciencia Tecnología y Sociedad*, 7(1), 81-101.
- Álvarez, M. (2001). *Diseño y Evaluación de Programas de Educación Emocional*. Cisspraxis.
- Allen, D. (2015). *Organízate con eficacia: El arte de la productividad sin estrés*. EMPRESA ACTIVA.
- Aracho, R. y Wanda, C. (1999). El legado de Vygotsky y de Piaget a la educación. *Revista latinoamericana de psicología*, 31(3), 477-489.  
<https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>
- Arango, M. (2004). Foros virtuales como estrategia de aprendizaje. *Revista debates Latinoamericano Nro2*.
- Agencia de comunicación Esencial. (24 de enero de 2024). *Top 10 Tendencias de Comunicación*. <https://www.esencialcomunicacion.com/blog/2024/01/24/top10-tendencias-comunicacion/>
- Abbott, J. y T. Ryan. 1999. Constructing knowledge, reconstructing schooling. *Educational Leadership*, 57 (3): 66-70.
- Alós, M., Chibé, M., Dalmua, O., Herrero, O., Mas, G., Pérez Lozano, F. Riera, C. y Rubio, A. (2008). *La formación on-line, una mirada integral sobre el e-learning, b-learning*. Crítica y Fundamentos.
- Arnau, C. (2009). Skype en educación. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (15).  
<https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/download/166859/218928>



- Arriola, A. (2001). "Relación entre estrategias de aprendizaje y autorregulación". [Tesis de grado no publicada]. Universidad Iberoamericana.
- Aceña, M. (2006). *Herramientas de evaluación en el aula: Planificación, Ejecución y Evaluación*. Ministerio de Educación Guatemala, DICADE
- Arroyo-Escobar, M. (2009). Los métodos en la educación musical. *Enfoques educativos*, 30, 25-35. [http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques\\_30.pdf](http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_30.pdf)
- Bachmann, M. L. (1998). *La rítmica Jaques Dalcroze. Una educación por la música para la música*. Pirámide.
- Barbera, E. (2006). Aportaciones de la Tecnología a la e-Evaluación. *RED. Revista de Educación a Distancia*. <https://www.um.es/ead/red/M6/barbera.pdf>
- Baars, B. (1988). *A Cognitive theory of consciousness*. Cambridge University Press
- Birdwhistell, R. (1959). The frames in the communication process. *Annual scientific assembly of American Society of Clinical Hypnosis*, October, 10.
- Biografías y Vidas. (s.f.). *La enciclopedia biográfica en línea*.  
<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/ausubel.htm>
- Berlo, D. (1987). *El proceso de la comunicación. Introducción a la teoría y la práctica*. El Ateneo. 15ª edición.
- Bonwell, C. y Eison, J. (1991). *Active Learning: creating excitement in the Classroom*. ERIC. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED336049.pdf>
- Canal Platzi. (25 de diciembre de 2022). Habilidades blandas: qué son y cómo desarrollarlas. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BPwvzGGajEQ>

Crissman, J. (2002). The impact of clustering first year with English composition courses on new student's retention rates. *Journal of College Student Retention*, 3(2), 137-152.

Crispín Bernardo, M. L., Caudillo Zambrano, M. D. L., Doria Serrano, M. D. C., & Esquivel Peña, M. (2011). Aprendizaje autónomo. [Archivo PDF].  
[https://ri.iberomex.mx/bitstream/handle/iberomex/3367/CZML\\_Cap\\_Lib\\_01.pdf?sequence=1](https://ri.iberomex.mx/bitstream/handle/iberomex/3367/CZML_Cap_Lib_01.pdf?sequence=1)

Cloninger, S. (2003). *Teorías de la Personalidad*. Pearson Educación.  
[https://www.academia.edu/35898632/Teorias\\_de\\_la\\_personalidad\\_susan\\_cloninger](https://www.academia.edu/35898632/Teorias_de_la_personalidad_susan_cloninger)

Coll, C., y Monereo, C. (2008). *Psicología de la educación virtual*. Morata.

Covey, S. R. (2000). *Primero, lo primero: Vivir, amar, aprender, dejar un legado*. Paidós.

Competencias Digitales. (31 de octubre de 2018). En *Wikipedia*.  
[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Competencias\\_digitales&oldid=162938785](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Competencias_digitales&oldid=162938785)

Campos, I. (s.f). *Breve historia de la educación a distancia*. Libros multimedia.  
<https://multimedia.uned.ac.cr/pem/libros/criterios-asignaturas-cursos-en-linea/chapter/breve-historia-de-la-educacion-a-distancia/>

Capistrán Gracia, R. W. (2018). Retomando el enfoque de Émile Jaques-Dalcroze en la formación del profesional de la música. *Revista de las artes*, 78 (2), 37-55.  
<https://doi.org/10.15517/es.v0i0.35593>

Cooper, R. y Sawaf, A. (1997). *Estrategia Emocional para ejecutivos*. Martínez Roca.

Decreto Ley 801 de 1925. Organización de la enseñanza musical. 30 diciembre de 1925. N° 801.

- Delotell, P., Millam, L. y Reinhardt, M. (2010). The Use of Deep learning strategies in online business course to impact student retention. *American Journal of Business Education*, 3(12), 49-55. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1058303.pdf>
- Driscoll, M. (2000). *Psychology of Learning for Instruction*. Needham Heights, MA, Allyn & Bacon.
- Díaz, M. y Giráldez, A. (Coord.) (2007). *Aportaciones teóricas y metodológicas a la educación musical. Una selección de autores relevantes*. Graó.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=275714>
- De Fleur, M. y Ball-Rokeach, S. (1993). *Teorías de la comunicación de masas*. Paidós.
- Del Bianco, S. (2007). Jaques-Dalcroze. En M. Díaz y A. Giráldez (Coords.). *Aportaciones teóricas y metodologías a la educación musical*. Graó
- Del Prete, A., & Cabero Almenara, J. (2019). Las plataformas de formación virtual: algunas variables que determinan su utilización. *Apertura*, 11(2), 138-153. [Las plataformas de formación virtual: algunas variables que determinan su utilización | Del Prete | Apertura](#)
- De la Ossa Martínez, M. A. (2017). Apuesta por la Educación Musical, instrumental Orff y Pedagogía de la creación musical: Antonio Alcázar y el 'Con cierto Desconcierto' de la Facultad de Educación de Cuenca (UCLM). *Artseduca*, (18), 100-137.  
<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/6126451.pdf>
- Dewey, J. (1900). *The school and society*. Chicago: The University.
- Dweck, C. (2017). *Mindset-updated edition: Changing the way you think to fulfil your potential*. Hachette UK.

- Dutica, L. (2014). Melody, rhythm, color. A genuine vision upon Orff method. *Review of Artistic Education*, (07-08), 74-91.  
<http://www.tinread.usarb.md:8888/tinread/fulltext/rae/revista7.pdf#page=75>
- Drucker, P. F. (2014). La administración en una época de grandes cambios. Penguin Random House Grupo Editorial Argentina.
- Eyzaguirre, T., Pérez, Q., Mayta, H., Ruiz, L., y Álvarez, D. (2004). Educación virtual basada en tecnologías de información. *Industrial Data*, 7(2), 58-69.  
<https://www.redalyc.org/pdf/816/81670210.pdf>
- Evaluación. (21 de octubre de 2024). En Wikipedia.  
<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Evaluaci%C3%B3n&oldid=163150485>
- Esquivel, N. (2009). Orff Schulberk o Escuela Orff: Un acercamiento a la visión holística de la educación y al lenguaje de la creatividad artística. *La Retreta*, (2), 1-6.  
<http://laretreta.net/0202/orff.pdf>
- Escudero, T. (2010). *Sin tópicos ni malentendidos: fundamentos y pautas para una práctica evaluadora de calidad en la enseñanza universitaria*. ICE de la Universidad de Zaragoza.
- Farías, G. (31 de Enero de 2024). *Lev Vigotsky*. Enciclopedia Humanidades.  
<https://humanidades.com/lev-vygotski/>
- Good, T. L., & Brophy, J. E. (1990). Educational psychology: A realistic approach. Longman Publishing Company.
- García, R. y Alexander, H. (2016). Desarrollo de la competencia digital en estudiantes universitarios: un estudio de caso. *Opción*. 32(10) 603-616.  
<https://www.redalyc.org/pdf/310/31048901033.pdf>

- García, F., Portillo, J., Romo, J. y Benito, M. (2007). Nativos digitales y modelos de aprendizaje. [archivo PDF]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7752572>
- García Arieto, L. (2001). *La educación a distancia. De la teoría a la práctica*. Ariel
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books
- Garza Vizcaya, E. (2004). La evaluación educativa. *Revista Mexicana de Investigación*, 9(32), 807-816. <https://www.redalyc.org/pdf/140/14002302.pdf>
- Guzmán, N. (2021). Microsoft Teams como LMS en la educación superior virtual. *Revista Compás Empresarial*, 11(32), 58-75. <http://doi.org/10.52428/20758960.v11i32.61>
- Graetzer, G., & Yepes, A. (1961). *Introducción a la práctica del Orff-Schulwerk*. Barry Editorial.
- Goleman, D. (2022). *La inteligencia emocional: Por qué es más importante que el cociente intelectual*. EDICIONES B.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Goleman, D. (1999). *La práctica de la Inteligencia Emocional*. Paidós.
- Hallam, S. (2010). The power of music: Its impact on the intellectual, social and personal development of children and young people. *International Journal of Music Education*, 28(3), 269-289.
- Hervás, G. (1998). *Cómo dominar la comunicación verbal y no verbal*. Playor.
- Hernández, A., y Garay, O. (2005). La comunicación en el contexto deportivo. *Psicología del deporte. Fundamentos*, 1, 199-265.

Hemsey de Gianza, V. y García, S. (1997). *Construyendo con sonidos*. Tiempos Editoriales.

[https://www.academia.edu/61683096/Construyendo con Sonidos Violeta Hemsey de Gainza](https://www.academia.edu/61683096/Construyendo_con_Sonidos_Violeta_Hemsey_de_Gainza)

Jennings, C. (2012). Learning Management. *The Really Useful e-learning Instruction Manual: Your toolkit for putting e-learning into practice*, 195-218.

<https://doi.org/10.1002/9781118375860.ch11>

Jaques-Dalcroze, É. (1909). L'éducation par le rythme. *Le Rythme*, 7, 63-70.

James, W. (1890). *The principles of psychology*. Henry Holt and Company.

Jaques-Dalcroze, E. (1915). *The Eurhythmics of Jaques-Dalcroze*. Boston.  
<https://archive.org/details/eurhythmicsofjaq00jaqu/page/30/mode/2up>

James, w. (1890). *The principles of psychology: William James*. Cosimo Classic.

Kabat-Zinn, J. (2010). *La práctica de la atención plena*. Kairós.

Lahoza-Estarriaga, L. I. (2012). El pensamiento pedagógico de Orff en la enseñanza instrumental. *Arista Digital*, (24), 31-36. 1.  
[https://www.afapna.com/aristadigital/archivos\\_revista/2012\\_septiembre\\_0.pdf#page=3](https://www.afapna.com/aristadigital/archivos_revista/2012_septiembre_0.pdf#page=3)

Lanz, M. Z. (2006). *El aprendizaje autorregulado* (Vol. 63). Noveduc Libros.

Lamata, R., y Domínguez, R. (2003). *La construcción de procesos formativos en educación no formal*. Narcea.

Lezcano, L., & Vilanova, G. (2017). Instrumentos de evaluación de aprendizaje en entornos virtuales. Perspectiva de estudiantes y aportes de docentes. *Informes Científicos*

*Técnicos-UNPA,*

9(1).

1-36.

<https://publicaciones.unpa.edu.ar/index.php/ICTUNPA/article/download/560/539>

Ley General de Educación Federal de 2023. Promueve y apoya la educación artística en las escuelas. 13 de marzo de 2023. Art. 60.

Ley Nacional de Educación Argentina (2006). Proceso de recuperación de la educación para la construcción de una sociedad más justa. N°20.206.

Ley 115 de 1994. Por el cual se expide la ley general de educación. 8 de febrero de 1994. Art. 21.

Ley Orgánica de Educación de 2009. Disposiciones fundamentales. 15 de agosto de 2009. Gaceta Oficial N° 5.929 Extraordinario.

López Belmonte, J., Pozo Sánchez, S., Fuentes Cabrera, A., y López Núñez, J. A. (2019). Creación de contenidos y flipped learning. *Revista española de pedagogía*, 77(274), 535-556.  
<https://www.jstor.org/stable/26768197>

Lago, P. y González, J. (2012). El pensamiento del solfeo dalcroziano, mucho más que rítmica. *Ensayos. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (27), 89-100.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4202813>

Morinigo, C y Fenner, I. (2019). Teorías del Aprendizaje. Ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano. *MINERVA, Magazine of science*, 9(2) 1-36.  
<https://www.minerva.edu.py/articulo/374/>

Morris, C. (1992). *Introducción a la Psicología*. Prentice-Hall Hispanoamericana.

Méndez, H. (2002). *La visión moderna del aprendizaje encarnada en el constructivismo*. Vol.6

Morales, E. (31 de enero de 2013). Universidad de Barcelona. Contexto.  
<http://www.ub.edu/diccionarilinguistica/content/contexto>

- Mateo, M., & Rucci, G. (2019). El futuro ya está aquí. Habilidades transversales en América Latina y el Caribe en el siglo XXI. *Banco Interamericano de Desarrollo BID*.  
<http://dx.doi.org/10.18235/0001950>
- Martín Serrano, M. (1992). Los cambios acontecidos en las funciones de la comunicación y en el valor de la información. *Reis (Revista Española de Investigaciones Sociológicas)*, 57, pp. 13-20.
- Mayne, T. J. (2001). *Emotions and health*. American Psychological Association
- Mikropoulos, T. A., & Natsis, A. (2011). Educational virtual environments: A ten-year review of empirical research (1999 2009). *Computers & Education*, 56(3), 769-780.  
<http://alexcazeli.pbworks.com/w/file/fetch/48700146/Educational>
- Maslow, A. (1954). *Motivation and Personality*. Harper & Row.
- Ministerio de educación nacional de la república de Colombia, (s.f.). Competencias: Términos en la letra de calidad. <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-79364.html>
- Marín, P. (2017). *Teorías de la comunicación*. Areandino.  
<https://digitk.areandina.edu.co/server/api/core/bitstreams/ce4f0761-461a-4411-ac3a-43186d820bb6/content>
- Marín-Marín, F. J. y Gómez-Núñez, M. I. (2018). *Metodología de la enseñanza musical*. Diego Marín.
- Molina, A. (2015). El proceso de comunicación mediado por las tecnologías de la información. Ventajas y desventajas en diferentes esferas de la vida social. [archivo PDF]. <http://scielo.sld.cu/pdf/ms/v13n4/ms04413.pdf>
- Moreno Olivos, T. (2016). Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje: reinventar la evaluación en el aula. Universidad Autónoma Metropolitana.



- Morales, E., & Puentes, U. (2019). El uso de la herramienta Zoom y el aprendizaje colaborativo en un entorno virtual. *Obtenido de Repositorio Académico Institucional UAPA*. <https://rai.uapa.edu.do/handle/123456789/544>
- Microaprendizaje, (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 14 de Noviembre de 2024 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Microaprendizaje>
- Ortiz, A. (2013). Modelos Pedagógicos y Teorías del Aprendizaje. [archivo PDF]. [https://www.researchgate.net/publication/315835198\\_Modelos\\_Pedagogicos\\_y\\_Teorias\\_del\\_Aprendizaje](https://www.researchgate.net/publication/315835198_Modelos_Pedagogicos_y_Teorias_del_Aprendizaje)
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 19 (2), pp. 93-110. doi: 10.17163/soph.n19.2015.04
- Ojeda, E. (s.f.). Gestión Emocional: Qué es y para qué sirve. Metacontratas. <https://www.metacontratas.com/gestion-emocional-que-es-y-para-que-sirve/>
- Orff, C., & Keetman, G. (1950). *Orff-Schulwerk: Music for Childen*. Schott Music.
- Pascual, P. (2002). *Didáctica de la música para primaria*. Prentice Hall.
- Pascual, P. (2010). *Didáctica de la música para Primaria (2ª edición)*. Pearson.
- Papalia, D., Wendkos, S., y Duskin, R. (2007). *Desarrollo humano*. McGraw-Hill Interamericana.
- Pastor, A., Aubalat, C. (2006). Comunicación en la consulta de Oncología. [archivo PDF]. [https://seom.org/seomcms/images/stories/recursos/sociosyprofs/documentacion/buletinseom/2006/44/punto\\_vista.pdf](https://seom.org/seomcms/images/stories/recursos/sociosyprofs/documentacion/buletinseom/2006/44/punto_vista.pdf)
- Piaget, J. (1967). *Biología y conocimiento*. Siglo veintiuno editores. <https://www.scribd.com/doc/315292869/Biologia-y-Conocimiento-PDF>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently?. *On the Horizon*, 9(6), pp. 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424843>

- Pittman, V. (2003). *Correspondence Study in the America University: A second Historiographic Perspective*. LEA
- Quinn, C. N. (2005). *Engaging learning: Designing e-learning simulation games*. John Wiley & Sons.
- Quesada, R. (2006). Evaluación del aprendizaje en la educación a distancia “en línea”. *RED. Revista de educación a distancia*, 6. <http://www.um.es/ead/red/M6>
- Rodríguez Gómez, G., e Ibarra Saiz, S. (2011). *e-Evaluación orientada al e-aprendizaje estratégico en Educación Superior*. Narcea.
- Romero, F. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza*. 3(1) 1-7.  
<https://matematicasiesoja.wordpress.com/wp-content/uploads/2021/01/el-aprendizaje-significativo.pdf>
- Ruiz, Y. (2010). Aprendizaje Vicario: Implicaciones Educativas En El Aula. *Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza*. 10, 1-6. <https://cmapspublic.ihmc.us/rid=1SK24RZ1S-S5JLJT-37K1/BADURA%202.pdf>
- Ruiz, C. y Dávila, A. (2016). Propuesta de buenas prácticas de educación virtual en el contexto universitario. *RED-Revista de Educación a Distancia*. 49(12), 1-21.  
<http://dx.doi.org./10.6018/red/49/12>
- Reyzábal, V. (2012). Las Competencias Comunicativas y Lingüísticas, Clave para la Calidad Educativa. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(4), 64-75. <http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num4/art5.pdf>
- Ros, I. (2008). Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar. Ikastorratza, e- Revista de Didáctica 2. [https://www.ehu.eus/ikastorratza/2\\_alea/moodle.pdf](https://www.ehu.eus/ikastorratza/2_alea/moodle.pdf)

Rodríguez, M. R. (2018). Aprendizaje con MOODLE. *Revista Multi-Ensayos*, 4(8), 18-25.

<https://revistas.unan.edu.ni/index.php/Multiensayo/article/view/1477>

Ruesch, J. (1972). *Semiotic Approaches to human relations*. Mouton.

Real Academia Española, (2024). Diccionario, Motivación.

<https://dle.rae.es/motivaci%C3%B3n>

Rojas, C. (2021). Sincronía y asincronía en la educación virtual. *Runin, Informática, educación y pedagogía*, 12(1), 6-12. <https://doi.org/10.22267/runin>

Sadler, D. R. (1989). *Formative assessment and the design of instructional systems*. Kluwer Academic Publishers.

Sanz, A. (2008) *La evaluación de los aprendizajes: construcción de instrumentos*. Editorial Octaedro

Secretaría de Educación Pública de 2011. Programa de estudio secundaria, Artes y Música. 19 de agosto de 2011.

Schafer, R., M. (1967). *Limpieza de oídos: Notas para un curso de música experimental*. Ricordi America.

[https://www.academia.edu/24975801/Schafer R Murray Limpieza de oidos](https://www.academia.edu/24975801/Schafer_R_Murray_Limpieza_de_oidos)

Simonson, M. (2019). *Teaching and Learning at a Distance*. LAP.

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría del aprendizaje para la era digital. [archivo PDF]. [https://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/media/cursos/tic/s1x1/modul\\_3/conectivismo.pdf](https://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf)

Silberman, M., (1996). *Aprendizaje Activo, 101 estrategias para enseñar cualquier materia*. Troquel.

Seelbach, G. (2013). *Teorías de la personalidad*. Red Tercer Milenio.

<https://www.scribd.com/document/548998421/Seelbach-Gonzalez-G-Teorias-de-La-Personalidad>

Servián, F. (23 de noviembre de 2023). *Piaget y su teoría sobre el aprendizaje*. La mente es maravillosa.

<https://lamenteesmaravillosa.com/piaget-y-su-teoria-sobre-el-aprendizaje/>

Sobrino, Á. (2014). Aportaciones del Conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista. *Propuesta educativa*, (42), 39-48.

Shannon, C. & Weaver, W. (1948). *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana.

Shannon, C. (1949). Communication Theory of Secrecy Systems. *Bell System Technical journal*, 28(1) 656-715.

Sloboda, J. A. (1994). What makes a musician? *EGTA Guitar Journal*, 5 (1), 18-22.

Swanwick, K. (1988). *Music, Mind and Education*. Routledge.

Universidad internacional de la Rioja, Ciencias de la salud. (29 de agosto de 2024). *El aprendizaje conductista en el aula: ¿cómo aplicarlo de forma eficaz?*.

<https://www.unir.net/revista/salud/aprendizaje-conductista/>

Consejo de la Unión Europea, (2018). Recomendaciones del consejo: relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. [Archivo en PDF].

[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))

Universidad Internacional de la Rioja, Educación. (26 de agosto de 2020). La zona de desarrollo próximo y su aplicación en el aula.

<https://www.unir.net/revista/educacion/zona-desarrollo-proximo/>

Universidad Europea. (7 de noviembre de 2024). *Soft skills: qué son y qué valor tienen en el mercado laboral*. <https://universidadeuropea.com/blog/habilidades-blandas/#que-son-softskills>

Universidad internacional de Valencia. (19 de agosto de 2022). La evaluación psicopedagógica. <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/la-evaluacion-psicopedagogica#:~:text=La%20evaluaci%C3%B3n%20psicopedag%C3%B3gica%20est%C3%A1%20formada,%C3%A1mbito%20escolar%20como%20del%20familiar.>

Universidad de Piura. (s.f.). *La importancia de las habilidades blandas en la educación*. <https://www.udep.edu.pe/admision/lima/la-importancia-de-las-habilidades-blandas-en-la-educacion/>

UNESCO, (s.f.). Educación para el desarrollo sostenible: Aprender a actuar en favor de las personas del planeta. <https://www.unesco.org/es/sustainable-development/education>

Vite, H. (2020). Estrategias tecnológicas y metodológicas para el desarrollo de clases online en instituciones educativas. *Revista Conrado*, 16(75), 259-265. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-259.pdf>

Villar, L. M. y Alegre, (2013). *Los portafolios electrónicos en el hemisferio de la evaluación autentica*. Síntesis.

Vroom, V. (1964). *Work and motivation [Trabajo y motivación]*. Wiley

Wolf, U. (1997). *Propedéutica lógica-semántica*. Anthropos.

Zimmerman, B. (2000) *Attaining self-regulation: a social cognitive perspective*. En M. Boakerts, P. Pintrich y M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation*. Academic Press, pp. 13-39

Zimmerman, B. J., Martinez-Pons, M. (1986). Developing a structured interview for assessing student use of self-regulated Learning Strategies. *American Educational Research Journal*, 23, 614-628.