

**CONSERVATORIO REGIONAL DE MÚSICA DEL
NORTE PÚBLICO**

“CARLOS VALDERRAMA”



TÉSIS

**LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE MUSICAL “DIGITAL
MUSIC MENTOR Y GUITAR PRO” EN LA EJECUCIÓN DE
LA GUITARRA EN LOS ALUMNOS DEL TALLER DE
MÚSICA DE LA I.E.P. “SAN JUAN” - TRUJILLO 2023.
PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN MUSICAL**

AUTOR:

Br. Víctor Manuel DELICIO CHÁVEZ.

ASESOR

Mg Santos Oswaldo Orbegoso Dávila.

TRUJILLO - PERÚ

2023

La Aplicación del Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro” En La Ejecución de la Guitarra en Los alumnos del Taller de Música de la I.E.P. “San Juan” - Trujillo 2023.

DEDICATORIA

A mis Padres Víctor y Consuelo, a mis queridas hijas Merylee, Estrella y a mí querida esposa Gloria, por su comprensión y apoyo

Víctor Manuel

AGRADECIMIENTO

A Dios, por brindarme las fuerzas necesarias para vencer los obstáculos y trabajar con esmero.

Expreso mi más sincero agradecimiento al profesor Santos Orbegoso Dávila por su eficiente orientación, dedicación y apoyo incondicional en la realización del presente trabajo.

Y a todas aquellas personas que de una u otra forma coadyuvaron al desarrollo de este trabajo de investigación

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

REPORTE VÍCTOR DELICIO.docx

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	renati.sunedu.gob.pe Internet Source	3%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Student Paper	2%
3	docplayer.es Internet Source	2%
4	documents.mx Internet Source	1%
5	es.wikipedia.org Internet Source	1%
6	es.slideshare.net Internet Source	1%
7	repositorio.unc.edu.pe Internet Source	1%
	repositorio.ucv.edu.pe	1%

PRESENTACIÓN

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO:

En cumplimiento a las disposiciones establecidas por el reglamento de titulación del Conservatorio Regional de Música del Norte Público “Carlos Valderrama”, pongo a consideración el trabajo titulado:

“LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE MUSICAL “DIGITAL MUSIC MENTOR Y GUITAR PRO” EN LA EJECUCIÓN DE LA GUITARRA EN LOS ALUMNOS DEL TALLER DE MÚSICA DE LA I.E.P. “SAN JUAN” - TRUJILLO 2023”.

La motivación de mi decisión de llevar a cabo la presente investigación, es haber encontrado constantemente dificultades en la ejecución y acompañamiento de la Guitarra que me hicieron pensar en la necesidad de contar con una alternativa metodológica que permita mejorar la ejecución de la guitarra, para lograr un buen desarrollo en el proceso de enseñanza – aprendizaje con metas a corto plazo.

Pongo a consideración y criterio el presente trabajo para su respectiva evaluación.

EL AUTOR

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
PRESENTACIÓN.....	iii
RESUMÉN.....	vii
ABSTRAC.....	viii

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	12
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	14
1.4. ANTECEDENTES.....	15
1.4.1. Nivel Internacional.....	15
1.4.2. Nivel nacional.....	16
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
1.5.1. Objetivo General.....	17
1.5.2. Objetivos Específicos.....	18

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. ELEMENTOS ASOCIADOS A LA EJECUCIÓN DE LA GUITARRA Y A LA DIMENSIÓN.....	20
A. Postura.....	20
B. Diapasón y emisión del sonido.....	21
C. Ubicación y ejecución de las notas con las figuras musicales.....	22
D. Ejecución de melodía sencilla utilizando la tablatura con los softwares.....	22
2.2. INSTRUMENTOS DE CUERDA.....	23
A. Definición.....	23
B. Clases de instrumentos de cuerda.....	23
C. Historia de los instrumentos de cuerda.....	23
D. Cuidado adecuado de los instrumentos de cuerda.....	24
E. Descripción del instrumento.....	24
2.3. TALLER DE MÚSICA.....	43
A. Definición.....	43

B. Origen	44
C. Clases de talleres de música	44
D. El aula de taller de música	46
E. Perfil ideal musical del alumno de taller de música	47
F. Taller de música en una institución educativa	47
G. Finalidad del taller de música	47
H. Importancia del taller de música	48
2.4. MÚSICA	49
A. Concepto	49
B. Efectos de la música	50
C. Educación y música	51
D. Música en la educación de los niños	53
E. Importancia de la música en la educación	54
2.5. SOFTWARE	55
A. Definición	55
B. Definición del Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro”	56
C. Recursos didácticos Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro”	56
D. Software en la educación musical	57
E. Tipos de software	58
F. Características esenciales del software educativo	60
G. Funciones del software educativo	61
H. Softwares didácticos de evaluación	63

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. HIPÓTESIS	66
3.2. VARIABLES	66
3.2.1. Definición conceptual	66
3.2.2. Definición operacional	68
3.2.3. Operacionalización de la Variable	69
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	70
3.4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	70
3.5. PROCEDIMIENTO	70
3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS	71

3.6.1. Técnica.....	71
3.6.2. Instrumento.....	74
3.7. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS.....	73

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. DESCRIPCION DE RESULTADOS	75
4.2. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	87

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. CONCLUSIONES	90
5.2. SUGERENCIAS.....	91

CAPITULO VI: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

Anexo N°01 Guía de observación	97
Anexo N°02 Validación por juicio de experto.....	100
Anexo N°03 Prueba de confiabilidad.....	101
Anexo N°04 Autorización.....	102
Anexo N°05 Base de datos pre - test	103
Anexo N°05 Base de datos post - test.....	103
Anexo N°06 Programa experimental Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro”	104
Anexo N°07 Sesiones de clase	115
Anexo N°08 Fotos de las actividades del Programa	135

RESUMEN

El presente trabajo denominado LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE MUSICAL “DIGITAL MUSIC MENTOR Y GUITAR PRO” EN LA EJECUCIÓN DE LA GUITARRA EN LOS ALUMNOS DEL TALLER DE MÚSICA DE LA I.E.P. “SAN JUAN” - TRUJILLO 2023. Es una investigación explicativa pre experimental.

Treinta alumnos del taller de música I. E. P. "San Juan" de Trujillo, que cursaban primero y quinto de secundaria, constituyeron la población de estudio.

Diez alumnos de primero y quinto de secundaria, que eligieron libremente tocar la guitarra, constituyeron la muestra.

Los resultados obtenidos en este trabajo de investigación fueron muy esenciales, ya que el porcentaje obtenido en el pre-test fue de 100% bajo y en el post-test después de aplicar el método alcanzó 80% en el nivel alto y 20% en el nivel medio. Este resultado lleva a la siguiente conclusión: el uso de software musical permite avances notables en la enseñanza fundamental de la guitarra en el nivel académico escolar.

Todo esto implica que la validez de mi hipótesis se ha verificado de forma inequívoca: “La aplicación del Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro”, contribuye significativamente en la ejecución de la guitarra en los alumnos del primer y quinto año de secundaria, que forman parte del taller de música de la I. E. P. “San Juan” - Trujillo – 2023.

Palabra clave: software musical, enseñanza guitarra

ABSTRACT

Work the present denominated INFLUENCE OF the APPLICATION OF MUSICAL SOFTWARE "DIGITAL MUSIC MENTOR and GUITAR PRO" IN the EXECUTION OF the GUITAR IN the STUDENTS OF the FACTORY OF MUSIC OF the I.E.P. "SAN JUAN" - TRUJILLO 2023. Pre is experimental an explanatory investigation.

It was taken as population from study to the students of first and fifth año from secondary, integral of I factory of music of I. E. P. "San Juan" of Trujillo, existing a total of 30 students.

The sample was constituted by the students of first and the fifth secondary year of who voluntarily decide to execute the guitar, which constitutes a total of 10 students.

The obtained results of the present work of investigation were very important; then, the percentage obtained in the pre-test was 100 % low and the post-test after applying the method was reached in the high level 80 % and the mean level 20 %. From this result can be arrived at the following conclusion: the use of I Musical Software, allows to reach significant profits in the basic learning of the guitar, at a scholastic level.

To all this it is possible to be alluded that the validity of my hypothesis has been confirmed with certainty: "the use of I Musical Software" Digital Music Mentor and Guitar Pro ", favors and n significantly the execution of the guitar in the students of first and fifth año secondary, integral of I factory of music of the I. E. P. "San Juan" - Trujillo - 2023.

INTRODUCCIÓN

Un área de la educación que sigue teniendo carencias en la mayoría de los centros educativos actuales es la educación musical, sobre todo en lo que se refiere a la interpretación instrumental, en instrumentos de cuerda, pues no se cuenta con métodos adecuados que permita orientar una educación musical eficiente, lo cual propicia la improvisación de las clases realizándose en forma empírica y desordenada, sobre todo, si tomamos en cuenta la carencia de métodos y por ende la escasa utilización y Aplicación del Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro”, lo cual conlleva inevitablemente hacia un aprendizaje deficiente.

En el capítulo I: se detalla la realidad problemática referida a la ejecución de la guitarra que se genera en el contexto escolar en la I.E. “San Juan”; se hace la formulación del problema, así como las limitaciones que se ha tenido en el desarrollo del trabajo, justificando el fortalecimiento de la guitarra en mejora del proceso enseñanza del taller de música de la institución educativa.

Como antecedentes se ha tenido en cuenta investigaciones de nivel internacional, nacional y local.

Se plantea el objetivo general de la investigación, así como los objetivos específicos que nos permitan alcanzar la meta propuesta.

En el capítulo II: se presenta la base teórica de nuestra investigación que sirve de estructura y sustento de la presente investigación.

Se define el software musical “digital music mentor y guitar pro”, y las teorías que sustentan el desarrollo de la ejecución de la guitarra.

En el capítulo III: Corresponde al marco metodológico donde se presenta la Hipótesis: La aplicación del software musical “digital music mentor y guitar pro” influye significativamente en la mejora de la ejecución de la guitarra en los alumnos integrantes del taller de música de la I.E. “San Juan” de Trujillo

Se define de manera concreta las dos variables tanto conceptual como operacional.

El tipo diseño de estudio es pre-experimental con un solo grupo de estudio; siendo una muestra no pro balística intencionada, los alumnos del primer y quinto grado de educación secundaria integrantes del taller de música de la I.E. “San Juan” de Trujillo.

En la recolección de datos se utilizó como técnica la observación como instrumento la guía de observación validados por expertos.

En el capítulo IV: se presenta la descripción y discusión de resultados, donde se hace la descripción de los resultados obtenidos en el pre test y post test.

En la discusión de los resultados se evidencia que con la aplicación del software musical “digital music mentor y guitar pro” se logró mejorar la ejecución de la guitarra en los alumnos integrantes del taller de música de la I.E. “San Juan” de Trujillo.

En el capítulo V: se exponen las conclusiones y sugerencias con el propósito de concienciar sobre la importancia de la aplicación del software musical “digital music mentor y guitar pro” para mejorar la ejecución de la guitarra de los alumnos integrantes del taller de música.

Se concluye afirmando que la aplicación del programa si influye significativamente en la ejecución de la guitarra en los alumnos integrantes del taller de música de la I.E. “San Juan” de Trujillo.

Capítulo VI: El presente trabajo de investigación finaliza con la bibliografía que indica a los diferentes libros y autores consultados en mi trabajo. Finalmente, los anexos que pueden ayudar a los lectores a comprender mejor el contenido del presente informe de investigación.

EL AUTOR

CAPÍTULO I
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1- DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.

Actualmente el mundo está sumergido en cambios difíciles, sean estos políticos, económicos, sociales, educativos y culturales. Nos hemos encaminado hacia una nueva era, en donde los cambios vertiginosos que esta sociedad exige llegan tan rápido que no nos permiten adaptarnos a sus características inmediatas. Las innovaciones tecnológicas en todas sus representaciones han cambiado nuestra manera de vivir en todos los ámbitos. Todo el entorno es distinto. Toda nuestra realidad es distinta y debemos actualizarnos para poder desenvolvernos en este nuevo entorno. En lo referente al aspecto cultural, el arte como expresión de la realidad a través de imágenes bellas no se queda a la zaga, aunque no en la misma intensidad que la ciencia y la tecnología, sin embargo, vislumbran la escultura, el teatro, la danza, el grabado, el cine, la literatura, y la música.

Cultivar el arte es de carácter mundial y es importante, porque aparte de ser expresión del alma, es la comprensión y admiración de los rasgos que se encuentran tanto en su propia cultura como en otras. Dentro del arte para nuestra preferencia, destaca nítidamente la música como expresión popular nacional e internacional, que permite el desarrollo del pensamiento divergente y creativo, fortalece la comprensión, el deleite por el arte y construye la personalidad reconociendo y articulando sus gustos individuales.

Tanta es la importancia de la música, pero no se le da su debida identidad, es decir existen factores adversos, como por ejemplo el poco apoyo de los diferentes Estados al no invertir en bien de su cultivo; dejando muchas veces, solo a iniciativa personal o entidades privadas, como también al poco conocimiento y utilidad práctica por parte de los pobladores.

En el Perú, la danza y la música, como expresión del pueblo, también está un poco olvidado. Numerosos factores impiden su manifestación real. Para proporcionar a los alumnos experiencias artísticas, el Estado, actuando a través del Ministerio de Educación, tiene en cuenta el campo del arte y la cultura dentro del Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. Pero no basta con desarrollar aptitudes y destrezas musicales; como sustituto, se están introduciendo los "Talleres de Música", con su propio currículo y evaluaciones; significativo para los estudiantes como una oportunidad de entender un proyecto de vida significativo basado en su experiencia musical;

por lo tanto, sirve de plataforma para un proceso creativo y formativo, así de esta manera los estudiantes al terminar sus estudios secundarios y por ende retirarse de los talleres de música pueden formar parte del Conservatorio Nacional y Regional de Música; de las "Peñas criollas", "Orquestas", gerente, empresario, director de sus propios peñas de música, o de su propia orquesta, de modo que, los talleres de música son esenciales porque son una alternativa para alcanzar un estatus más alto y una mejor calidad de vida.

Es evidente que, en todo proceso educativo, la utilización de software o métodos es indispensable para lograr los objetivos planteados y en el menor tiempo posible.

Según algunos entendidos, el software educativo es crucial porque utiliza un medio pedagógico como el ordenador para facilitar la participación constante en diversas fuentes de información generadas por los usuarios y agilizar el acceso al conocimiento académico. Para ello, tanto el profesor como los alumnos deben utilizar una didáctica que promueva el aprendizaje y fomente la participación en el proceso educativo. El alumno también tiene que comprender la importancia del programa en su desarrollo global.

Docentes, alumnos y cualquier persona interesada en aprender utilizarán como material de apoyo programas informáticos creados especialmente para este fin. En el léxico de la pedagogía, Ander (2003) afirma que el método es el medio para alcanzar el objetivo. En el ámbito de la ciencia, se refiere al conjunto de métodos o técnicas empleados por una disciplina para obtener y organizar la información. Por otro lado, los docentes de música son los encargados de facilitar los procesos de aprendizaje que realizan los estudiantes para alcanzar sus objetivos educativos; sin embargo, esto no se da porque los talleres de música en la mayoría de las instituciones educativas que cuentan con ella están bajo la responsabilidad de docentes intitutados que por lo general no tiene preparación alguna para conducir dicho aprendizaje, lo cual imposibilita la utilización de software, métodos, y más aún si no existe una organización establecida para cada propósito, y en otros casos, El área de especialización de un profesor de música titulado se limita a un instrumento de banda, lo que dificulta enseñar otros instrumentos, como son los de cuerda.

Se ha determinado a través de una investigación de los problemas que enfrentan los talleres de música en las instituciones educativas de la ciudad de Trujillo que el problema más oculto es de la mala ejecución del instrumento de guitarra. Esto sugiere que los alumnos tienen una variedad de problemas de aprendizaje, muy probablemente como resultado de su mala planificación y el uso de herramientas de aprendizaje adecuadas.

La I.E "San Juan" no está lejos de esta realidad y agregado a ello el docente que dirige la banda de músicos y el taller de música, solamente ha realizado estudios musicales básicos, y se desconoce si se pueden utilizar técnicas de enseñanza adecuadas para mejorar de forma eficaz y armónica la competencia de los alumnos que empiezan a tocar la guitarra.

Dado que los talleres de música son una actividad extraescolar con un importante valor cultural para los centros educativos, es imprescindible proyectar mejoras en los resultados de aprendizaje de los alumnos. Esto significa que el profesor director de los talleres de música debe cumplir ciertos requisitos (sólida formación en música, preparación didáctica y metodología adecuada),

Los talleres de música representa una importante actividad extracurricular de gran valor cultural para las instituciones educativas, y por ello se debe proyectar mejoras en su logros de aprendizaje en los estudiantes, lo cual implica que el docente director de los talleres de música debe poseer un perfil adecuado (formación musical sólida, preparación didáctica y metodología adecuada), Además, el centro educativo debe disponer de un aula de música adecuada, climatizada, con buena acústica, grande y con suficiente material musical, psicomotriz e instructivo informatizado.

En relación a lo antes mencionado, el objetivo de esta investigación es ordenar y evaluar la efectividad de la aplicación del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro". En la ejecución de la guitarra de los alumnos del Taller de Música de la I.E.P "San Juan" - Trujillo 2023.

1.2- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿En qué medida el uso del Software Musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro" influye en la mejora del Aprendizaje en la Ejecución del Instrumento de la Guitarra de los alumnos del Taller de Música de la I.E.P. "San Juan" - Trujillo 2023?

1.3- JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

El presente estudio es importante y necesario porque aborda un problema que surge con los estudiantes principiantes de guitarra en la Institución Educativa "San Juan" de Trujillo. Este problema se relaciona con el método tradicional de enseñanza de la guitarra, el cual no da resultados rápidamente y produce un bajo rendimiento en el aprendizaje.

En "Las orientaciones específicas para la educación secundaria" (DCR) de la Región la Libertad, se señala que "El Docente debe aplicar estrategias metodológicas que fomenten en el estudiante el desarrollo de capacidades y la creación de su propio aprendizaje, teniendo en cuenta los requisitos de los alumnos y la naturaleza de las actividades que apoyan el desarrollo global del mismo.

Este trabajo se demuestra de la siguiente manera:

- El tema de la investigación no es objeto de ningún estudio.
- Permitirá utilizar programas informáticos para introducir nuevos enfoques de aprendizaje en el taller de música.
- Permitirá comprobar la influencia o no de la aplicación del Software Musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro", para enseñar a tocar la guitarra a principiantes.
- El alumno mejorará sus conocimientos y aprenderá fácilmente su instrumento y el lenguaje musical.
- El taller de Música podrá participar en diversos eventos culturales debidamente acompañada con melodías sincronizadas.
- Los resultados de la investigación podrán ser tomado como referente para otras investigaciones

1.4- ANTECEDENTES.

He localizado los siguientes estudios que son relevantes para mi tema de investigación:

1.4.1- A nivel Internacional:

- William, (2003) en su tesis titulada: "Didáctica para la formación de talleres escolares de música en Panamá", dictada en la Universidad de Panamá. Los resultados de la investigación descriptiva son los siguientes:

Que la música sea el centro de la vida de cada alumno y profesor, y que deben demostrar lo que se les enseña esto es para su propio bien y el de la comunidad, un buen ambiente promueve el aprendizaje musical evitando de hacer música sin sentido y apreciar los distintos estilos de la música, los alumnos pueden ser genios creativos un minuto y caos y sinsentido al siguiente, por lo que los profesores deben inculcarles un sentimiento de confianza en sí mismos y optimismo en que pueden alcanzar cierta felicidad.

- **Clemente**, (2002) en su tesis doctoral, "El contenido melódico en la enseñanza instrumental de la guitarra", que presentó en la Universidad de Murcia. Investigación cuantitativa, con el uso del cuestionario como técnica de recojo de información y del método descriptivo. Presenta las siguientes conclusiones.

Para enseñar a ejecutar la guitarra de manera general puede fraccionarse concretamente en tres etapas: inicial, intermedia y avanzada, la enseñanza instrumental en sus inicios es complicados y lo han sido siempre, se ha utilizado para facilitar la iniciación a los instrumentos, por ejemplo, una de esas herramientas es la tablatura, que aún se utiliza hoy en día para enseñar instrumentos como la guitarra clásica y flamenca. Su particularidad es que facilita la visión gráfica del instrumento al escribir música, bajo mi punto de vista las etapas Inicial, intermedia y avanzada, tienen similares componentes en cuanto a la organización; Basándome en mi experiencia docente, puedo confirmar que un programa de música alternativa que cuente con material melódico evocador de las dimensiones emotivas de los alumnos es el complemento perfecto para la enseñanza instrumental. Sin embargo, captar alumnos que se interesen por la guitarra es sin duda una tarea difícil sin materiales alternativos que el profesor haya creado y pueda emplear con cada alumno.

1.4.2- A nivel local:

En 2001, Rodríguez finalizó su tesis titulada "Las canciones infantiles como recurso didáctico para reforzar el aprendizaje significativo" en el Conservatorio Regional de Música del Norte "Carlos Valderrama" con

el objetivo de convertirse en Profesora de Educación Artística con orientación musical. La tesis dio lugar a las siguientes conclusiones: El logro de aprendizajes sustanciales ha aumentado en un 21% gracias al empleo de canciones infantiles como herramientas didácticas.

En cuanto a los objetivos musicales estos se desarrollaron satisfactoriamente notándose un incremento global del 36% con respecto al nivel de aptitudes antes de la aplicación de este recurso.

A través de los resultados obtenidos podemos dejar constancia de la eficacia de la utilización de este recurso como refuerzo para otros aprendizajes. Aunque son escasos los trabajos de investigación sobre la ejecución instrumental de manera específica algunos nos brindan la posibilidad de comprobar lo exitosos que resultan los programas o software de música cuando se aplican en cualquiera de los niveles del sistema educativo peruano.

Rivasplata, (2000) en su tesis titulada "Influencia del taller de motivación" Amadeus de Mozart "en la mejora de los niveles de apreciación de la música clásica empleando la obra de Wolfgang Amadeus Mozart en estudiantes de 13 a 15 años del Colegio Nacional de San Juan de Trujillo" para obtener el título profesional de Profesor de Educación Artística, especialidad música, en el Conservatorio Regional de Música Carlos Valderrama de Trujillo. En su informe llegó a las siguientes conclusiones:

Los alumnos del grupo experimental mostraron un aumento del 58% en su apreciación de la música clásica y una mejora del 66% en su comprensión de la cultura musical tras utilizar el Taller Motivacional "Amadeus".

La metodología de enseñanza indirecta empleada en el taller permitió al grupo experimental una fácil comprensión y cambio de actitud hacia la música clásica.

Se han localizado estudios relevantes para el tema de esta investigación, tanto a nivel local como internacional.

Esta investigación reconoce la importancia y el valor de la enseñanza de la música como medio para mejorar y fortalecer la capacidad humana de aprendizaje.

1.5- OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.5-1. Objetivo General.

Determinar en qué medida la aplicación de los Software Musicales “Digital Music Mentor y Guitar Pro” influye en la mejora de la ejecución de la Guitarra en los alumnos del Taller de Música de la I.E.P. “San Juan” - Trujillo 2023.

1.5-2. Objetivos Específicos.

- Comprobar en qué medida la aplicación del software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro”, influye en el mejoramiento de los acordes en la interpretación de la Guitarra en los alumnos integrantes del taller de música de la I.E.P. “San Juan” Trujillo antes y después de utilizar el software musical.
- Precisar en qué medida la aplicación del software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro”, influye en el mejoramiento para representar la música por medio de diagramas de la tablatura en la interpretación de la Guitarra en los alumnos integrantes del taller de música de la I.E.P. “San Juan” Trujillo antes y después de aplicar el software musical.
- Establecer en qué medida la aplicación del software musical "Guitar Pro", influye en la mejora de la localización y ejecución de notas con las figuras musicales en el pentagrama en compás de 4/4 utilizando el rasgueo en la ejecución de la guitarra en los alumnos del taller de música del I.E.P. "San Juan" Trujillo antes y después de aplicar el software musical.
- Conocer en qué medida el uso del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro" mejora la capacidad de los alumnos del Taller de Música del I.E.P. "San Juan" - Trujillo - 2023 para interpretar melodías sencillas con técnica adecuada y notas musicales afinadas mediante el uso de la tablatura del software.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1- ELEMENTOS ASOCIADOS A LA EJECUCIÓN DE LA GUITARRA Y A LA DIMENSIÓN

A. Postura

Cuando tomamos una guitarra tenemos que saber cuál es la correcta posición de sentarnos para sostenerla y empezar a tocarla, para ello debes sentarte en una silla adecuada para optar una posición en la cual tus piernas formen un ángulo de 90 grados con tus pies totalmente asentados sobre el piso y las rodillas separadas a la altura de los hombros, tu espalda recta y tus hombros relajados y nivelados.

a) Postura normal: Para esta posición lo primero que debes hacer es

La curvatura de la guitarra en el pie izquierdo y coloque el antebrazo en el borde del cuerpo, el mástil está pegado al cuerpo, ligeramente doblado a la altura de la oreja, la guitarra no debe estar atada al estómago, inclínese hacia un poco de lado La parte superior de la guitarra gira hacia adentro para que no tengas que inclinarte demasiado para ver dónde pones los dedos de ambas manos.

b) Postura clásica: En esta posición para tocar una guitarra, apoye la curvatura de la guitarra en la pierna izquierda, incline el mástil hacia arriba y coloque el antebrazo en el borde de la caja, asegurándose de que el peso esté equilibrado y la pierna ligeramente levantada.

c) Postura de pie: Todas las guitarras pueden tocarse de pie con correa, ya que requieren un buen centro de gravedad y peso para permitir el movimiento libre de manos y brazos.

d) Posición correcta del cuerpo e instrumento: El estudiante debe estar sentado sobre una silla de madera confortable liza con espaldar. La pierna izquierda del estudiante debe estar sobre un pedal o pedalera; en donde el muslo sostendrá el arco de la guitarra. La pierna derecha descansará sobre el piso. Entre la pierna izquierda y la derecha debe hacer un ángulo aproximadamente de 40° grados. La guitarra debe estar en forma horizontal, es decir la cabeza de la guitarra debe estar a la altura de la cabeza del aprendiz. La tapa inferior o posterior de la guitarra debe estar al ras del cuerpo del aprendiz.

- e) Posición correcta de la mano Derecha:** La mano derecha debe estar colocada en la boca de la Guitarra, con los dedos semicerrados. El lado del brazo derecho a la altura del Puente de la Guitarra. Por ningún motivo el antebrazo debe estar a la altura del arco de la Guitarra. El antebrazo debe estar de forma oblicua del puente dirigido hacia la boca de la Guitarra. Los dedos de la mano derecha deben colocarse encima de las cuerdas, no en la tapa superior. La mano derecha debe lograr rapidez y técnica correcta para su ejecución.
- f) Posición correcta de la mano Izquierda:** El codo del brazo izquierdo debe estar en forma cóncava y las manos puestas sobre los trastes de la Guitarra. La muñeca de la mano debe hacer un dobléz sin que la palma de la mano roce el mástil o diapasón de la Guitarra. Los dedos de la mano izquierda deben estar curvados y las uñas cortas para una buena pulsación. El antebrazo no debe estar pegado al cuerpo del aprendiz de guitarra. La mano izquierda debe lograr técnica, fuerza y velocidad concordante con la mano izquierda.

B. Diapasón y Emisión del Sonido

a) Colocación del diapasón

El diapasón tiene trastes, que dividen las cuerdas en notas. Cuando se toca con la mano derecha, una cuerda vibra entre el traste y el puente, produciendo una nota.

b) Emisión del sonido

Teniendo en cuenta que para tocar la guitarra es necesario tocar sus cuerdas, el tono del sonido producido por la cuerda depende de su longitud y masa: cuanto más corta es la longitud, más alto es el sonido, y cuanto más larga es la cuerda, más grave suena, si la masa varía, cuanto menor es la masa, más fuerte es el sonido y más grave cuanto mayor es la masa.

Vale la pena señalar que todas las cuerdas de la guitarra tienen la misma longitud, pero su grosor y densidad varían, por lo que tocarlas produce sonidos de diferentes alturas si acortamos la longitud de la cuerda, es decir, si tocamos una cuerda al aire y luego volvemos a tocarla, pero pisando en un traste, el sonido que se obtiene es más agudo porque la longitud de la cuerda que vibra es menor.

Más corta	←	LONGITUD	→	más larga
Más agudo	←	SONIDO	→	más grave
Menor masa	←	MASA	→	mayor masa

La vibración de una cuerda produce un sonido débil, amplificado por la caja de resonancia. La vibración se transmite a través de un puente a la caja de resonancia, lo que produce un sonido enriquecido y amplificado.

C. Ubicación y Ejecución de las Notas con las Figuras Musicales

Las notas son sonidos musicales de frecuencia constante, representados por vibraciones en diferentes tonos, escritas en distintas líneas y espacios del pentagrama.

Cuando se toca la guitarra colocamos los dedos de la mano izquierda sobre las cuerdas, presionando el diapasón entre ellos, para asegurarse de que la longitud de la nota musical deseada está libre.

La mano derecha puntea, rasguea o arpegian las cuerdas, creando melodías, acordes o armonía en función del número de sonidos tocados.

D. Ejecución de Melodías Sencillas

Las líneas principales son canciones populares o clásicas, así como una estructura sólida y una secuencia pedagógica suficiente basada en el éxito científico con aplicaciones para el desarrollo psico-evolutivo de los estudiantes, tal como propone la aplicación del Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro” de este software se escoge la canción popular para desarrollar los contenidos. Actualmente, otro software utiliza sistemáticamente canciones populares como herramienta de aprendizaje (www.wikipedia.org).

2.2- INSTRUMENTOS DE CUERDA.

A. Definición

Cabe precisar que los instrumentos de cuerda son instrumentos musicales que producen sonido mediante la vibración de una o varias cuerdas. Para que estas cuerdas vibren, deben de ser mantenidas y accionadas de algún modo, según cual sea la acción necesaria para poner en vibración las cuerdas, tenemos:

Los instrumentos de cuerda frotada, cuerda pulsada o punteada y de cuerda percutida.

B. Clases de instrumentos de cuerda

El mismo De Azpiazu (1984) afirma que desde los tiempos más remotos se formaron tres grupos de cuerdas:

a) Instrumentos de Cuerda Frotadas O De Arco

Denominamos instrumentos de cuerda frotada a aquellos que para producir su sonido sus cuerdas se deben frotar con un arco, que es un palo de madera flexible y ligeramente curvado.

b) Instrumentos de Cuerda Pulsada o punteada

Estos instrumentos requieren que las cuerdas deben ser pulsadas o punteadas por los dedos o utilizando un plectro para que las cuerdas vibren y puedan de esta manera producir el sonido, este grupo se compone de los siguientes instrumentos: arpa, clave, cítara, clavicordio, guitarra acústica y laúd.

c) Instrumentos de Cuerda Percutidas o Golpeadas

Estos instrumentos de cuerda se ponen en vibración cuando son golpeadas por un pequeño martillo para producir su sonido, éste grupo comprende varios instrumentos musicales, como el címbalo, el clavecín y el clavicordio, el piano de cola y el piano de pared. (Blasco, F. 1994).

C. Historia de los instrumentos de cuerda

Para De Azpiazu (1984) la Hipótesis emitida por ciertos historiadores y arqueólogos, los primeros instrumentos de música fueron sencillas cañas provistas de agujeros (instrumentos de viento), siguieron después otros hechos de cráneo, de caparazones de tortuga etc. Recubiertos estos de parches de cuero, se obtiene los primeros instrumentos de percusión: tom-tom, bongó y tambor, al atar cuerdas a los instrumentos de percusión se da comienzo a los instrumentos de cuerda, también se cree que los instrumentos de cuerda tienen su origen en el arco, un arma para disparar flechas inventada durante el Paleolítico Epi (9.000 a.C.).

D. Cuidado adecuado de los Instrumentos de Cuerda

Si se siguen rigurosamente las siguientes directrices, los instrumentos deberían funcionar siempre según lo previsto. No obstante, si su instrumento se avería, funciona mal o deja de funcionar correctamente, no intente repararlo usted mismo. En su lugar, devuélvalo a un reparador de instrumentos profesional o al fabricante para que lo revise.

La forma más sencilla de mantener el acabado de los instrumentos de cuerda es limpiarlos con una toalla de algodón suave después de cada uso. Esto mantendrá el acabado brillante durante mucho tiempo y evitará que se acumulen impurezas a medida que se liberan los ácidos de la piel. El agua es la solución de limpieza más básica y versátil. Un brillo apagado o desgastado puede reavivarse con una toalla de algodón húmeda. Después de limpiar, seca. El agua por sí sola no nos devolverá el brillo deseado, aunque hay momentos en los que dejamos que las cosas lleguen a un punto en el que necesitamos un poco de ayuda. (Véase [https://es.wikipedia.org/wiki/Cuidado de instrumentos encordados](https://es.wikipedia.org/wiki/Cuidado_de_instrumentos_encordados)).

E. Descripción del Instrumento de la Guitarra

a). Definición:

La guitarra es un instrumento musical de cuerda pulsada compuesto por seis cuerdas, una caja de madera y un mástil que soporta el diapasón o fondo y suele tener una boca en el centro. Los trastes que permiten las distintas notas están incrustados en el diapasón. Conocida con diversos nombres, como guitarra clásica, española, criolla o guitarra acústica, es el instrumento más utilizado en géneros como el blues, rock, metal y el flamenco. Los cantautores también la utilizan con frecuencia. Además de formar parte del folclore de muchas naciones, puede escucharse en géneros como el tango, las rancheras y las gruperas. La familia de la guitarra comprende el ukelele, el charango, el guitarrón y el requinto, este último utilizado habitualmente por los mariachis.

b). El Cuerpo en la Guitarra Clásica y Acústica

El cuerpo de una guitarra acústica o clásica es esencialmente una caja de resonancia que transmite cualidades conocidas como timbre y amplifica la vibración inicial de las cuerdas. El timbre de una guitarra diferirá mucho de una a otra en función del tipo de madera utilizado en el cuerpo.

FIGURA N° 1



Fuente: aulafacil.com

c). Clases de Guitarra:

Existen diversas clases de guitarras, las más destacadas son:
Clásica moderna, Acústica, Eléctrica.

1. Guitarra Clásica

La guitarra clásica es un instrumento musical de seis cuerdas, cuerpo de madera y mástil que sostiene el diapasón. Suele tener un agujero acústico en el centro. Sin utilizar electricidad ni tecnología, hace música que suena natural. Debido a su mástil más ancho y a sus cuerdas de nylon, la guitarra clásica española puede tocarse pulsando las cuerdas con los dedos. El sonido que producen las cuerdas de nylon es suave y algo apagado. Debido a su construcción, la guitarra es cómoda para tocar incluso melodías complejas, como las que se encuentran en el jazz, el flamenco, las obras clásicas barrocas y la música clásica española. La amplia técnica de la mano derecha de la guitarra clásica la distingue de la guitarra acústica, ya que permite a los guitarristas crear melodías intrincadas que son inalcanzables con esta última.

FIGURA Nª 1



Fuente: superguitarras.blogspot.com.

2. Guitarra acústica

La guitarra acústica es un instrumento de cuerda con mástil, diapasón, clavijero y puente, donde se colocan las cuerdas. También cuenta con una caja de resonancia acústica de madera o acrílico para realzar el sonido creado por la vibración de las cuerdas. De la palabra inglesa "acoustic guitar" procede el adjetivo "acústica", que los angloparlantes utilizan para distinguir entre una guitarra eléctrica y una guitarra de caja. Este tipo de guitarra se presenta en extensos estilos, entre los que se incluyen las guitarras clásicas, españolas y country más populares. Se denominan así porque utilizan exclusivamente la fuerza mecánica para transmitir las ondas sonoras; en ningún caso se emplea la electricidad para amplificarlas.

FIGURA Nª 2



Fuente: taringa.net

3. Guitarra eléctrica

Una guitarra eléctrica es un instrumento musical con transductores electromagnéticos, también conocidos como pastillas o micrófonos, que convierten las vibraciones de las cuerdas en señales eléctricas para su amplificación y procesamiento. Las guitarras eléctricas se presentan en tres variedades básicas: de cuerpo hueco, de cuerpo semisólido y de cuerpo macizo. Como las guitarras de cuerpo macizo no tienen caja de resonancia, el cuerpo suele ser de madera maciza. Sin embargo, los modelos experimentales a veces presentan cuerpos de plástico o metal con pastillas incrustadas. Algunas guitarras eléctricas de cuerpo semisólido tienen agujeros externos en forma de "f" que recuerdan a las cajas de resonancia de los violines y otros instrumentos acústicos. En las guitarras semisólidas hay un bloque central para evitar la realimentación. Además, algunas guitarras eléctricas vienen equipadas con un mecanismo de vibrato que se activa tirando de una palanca en el puente. Un amplificador o sistema de amplificación siempre debe estar conectado a una guitarra eléctrica mediante un cable. Gibson, B.C. Rich, Fender, Epiphone, Squier, Ibanez, Yamaha, Jackson y otros son conocidos fabricantes de guitarras de este tipo (https://en.wikipedia.org/wiki/guitarra_electrica).

FIGURA N° 3



Fuente: hispasonic.com

d). Otras clases de guitarras

Además de las tres principales, existen otras diferentes:

4. Guitarra Flamenca

Debido a la menor distancia entre las cuerdas y el diapasón, que permite ejercer menos presión con los dedos de la mano izquierda sobre el diapasón, la guitarra flamenca tiene un sonido más percusivo que una guitarra española de concierto. Su cuerpo es ligeramente más estrecho, ofrece menos sonoridad y suena más brillante, las clavijas de afinación específicamente eran elaboradas en su totalidad de madera y se insertaban en el mástil de la guitarra perpendicularmente a la posición de las cuerdas. Suele llevar un golpeador, golpeador o protector bajo la roseta o el agujero (a veces también uno superior), para evitar que la madera se dañe con los golpes y rasgueos flamencos sobre la caja de resonancia. (<https://www.guitarfromspain.com/es/content/11-la-guitarra-flamenca>) Tradicionalmente

5. Guitarra electroacústica

Una guitarra electroacústica, también conocida como guitarra electrificada, es una guitarra acústica con características adicionales como pastillas, micrófonos o transductores para mejorar su sonido.

Gracias a su electrificación, una guitarra acústica puede tocarse sin necesidad de un micrófono externo, ya que se conecta a un amplificador de forma similar a una guitarra eléctrica. Esto facilita el trabajo del técnico de sonido en las grabaciones y, sobre todo, evita la retroalimentación. Sin embargo, el sonido de la guitarra no es idéntico debido a que el micrófono está colocado dentro de la caja y no fuera del sonido real de la guitarra. (http://es.wikipedia.org/wiki/guitarra_electroacustica)

6. Guitarras del Renacimiento y Barroco

Las guitarras clásicas tienen sus raíces en las guitarras renacentistas y barrocas. Tienen un sonido más suave y son más delicadas. Su cuerpo es más plano y estrecho que el de otras guitarras, lo que facilita su identificación.

(http://es.wikipedia.org/wiki/guitarra_renacimiento_y_barroco)

7. **Guitarras rusas**

Estas guitarras no son simplemente guitarras acústicas con una cuerda más, como la guitarra española, sino que tienen siete cuerdas en lugar de seis, y están afinadas de forma totalmente distinta. La balalaika, un popular instrumento folclórico ruso con afinación abierta en sol mayor, se asemeja a una guitarra. (http://es.wikipedia.org/wiki/guitarra_rusas)

8. **Guitarra italiana**

Las guitarras italianas, también conocidas como chitarra battente, son guitarras tradicionales del sur de Italia, incluidas Calabria, Apulia, Basilicata, Abruzos, Molise y Campania. Su forma alargada en forma de ocho es una de sus características distintivas, y se remonta al siglo XIV. (http://es.wikipedia.org/wiki/guitarra_italiana)

9. **Guitarra Midi**

Las guitarras especializadas o los adaptadores de guitarra acústica permiten la transmisión de datos MIDI para controlar sintetizadores, lo que permite transferir datos musicales entre dispositivos con cable. Esto permite a un guitarrista dispararlos desde una guitarra MIDI, aunque no domine los teclados o los órganos electrónicos. Según Jan Vermeer (1672), en la actualidad se comercializan puentes más avanzados que tienen la capacidad de detectar individualmente la vibración de cada cuerda para producir acordes. Esto significa que los puentes tienen seis voces de polifonía o disparo simultáneo de notas.

(http://es.wikipedia.org/wiki/guitarra_midi).

10. **Guitarra campesina (Viola Caipira)**

Esta guitarra, típica del folclore brasileño, es más pequeña que una guitarra española, pero tiene dimensiones comparables. A diferencia de las guitarras acústicas, tiene cinco órdenes de cuerdas metálicas que se pueden pulsar con las uñas. Hay varias formas de afinarla; las afinaciones abiertas son una opción popular. (http://es.wikipedia.org/wiki/guitarra_campesina)

e). Partes de la Guitarra

FIGURA N° 2



Fuente: escuelamusicativa.com

1. Clavijero:

Es el conjunto de clavijas o componentes mecánicos que mantienen las cuerdas en su sitio y nos permiten ajustar su tensión para conseguir la altura musical deseada (afinación). Puesto que de él depende la estabilidad (afinación) del instrumento, es uno de los componentes más cruciales del aparato. Existen varias marcas y tipos, pero la precisión del engranaje -es decir, el hecho de que el engranaje manual tenga más dientes que el otro- determina su calidad superior.

FIGURA N° 3



Fuente: musicasajoe.es

2. Cejuela:

Se trata de una pieza alargada que se inserta entre el clavijero y el mástil de madera dura o hueso. Hace las veces de puente para las cuerdas, permitiendo que éstas se separen y quedando fijadas por las ranuras de su parte superior. A pesar de su feo aspecto, es uno de los componentes que más afecta al sonido final de la guitarra ya que, junto con el puente, sirven como puntos de apoyo de las

cuerdas y son los conductores de las características sonoras del cuerpo, el mástil y la caja.

FIGURA N° 4



Fuente: manuelsoler.com

3. Traste:

Los "agujeros" que existen entre los componentes de metal o hueso y las propias piezas también se denominan trastes.

Los trastes son las piezas de alambre metálico que dividen el diapasón en secciones de semitono. Los hay de distintas alturas y formas, y cada uno divide el mástil en semitonos. Tanto en términos de sonido como de comodidad de ejecución, creemos que los trastes son una de las partes más significativas de la guitarra.

Aunque a primera vista puedan parecer en buen estado, unos trastes mal colocados tienen el poder de arruinar por completo el tono de una guitarra. Esto es realmente muy común, incluso con "guitarras de marca" y reparaciones mal ejecutadas. Además, experimentaremos la misma "sensación"

FIGURA N° 5



Fuente: Aulafacil.com

4. El Mástil

Es la pieza de madera que sujeta el diapasón y permite colocar la mano de forma que los dedos puedan pisar las cuerdas, además de

soportar la cejilla y el clavijero. Las únicas características que diferencian unos mástiles de otros dentro del mismo modelo de guitarra son su tamaño y la composición del material. Las necesidades del mercado también han provocado variaciones en los perfiles de los mástiles. El objetivo de insertar una barra metálica en el mástil es evitar variaciones en la "Acción" manteniendo el mástil recto debido a la mayor resistencia del metal a la deformación. Aunque es una buena idea, el sistema es un poco defectuoso porque todo el mundo sabe que las barras de metal pueden deformarse. Para solucionarlo, el núcleo es ajustable. En un extremo, tiene una fuerza y una rosca correspondiente que, cuando se gira a la derecha, "aprieta" el mástil, y viceversa cuando se gira a la izquierda.

FIGURA N° 6



Fuente: guitarristas.info

5. Diapasón:

Es una parte de la guitarra que puede ser de madera o de algún material sintético, y está ubicado sobre el mástil y donde van incrustados los trastes y es la pieza que soporta mayor desgaste debido al roce continuo, de preferencia tiene que ser de un material de buena resistencia, puede utilizarse maderas resistentes como el Iron Wood, ébano, Rose Wood, Pauferro, Maple, Brazilian, etc, a la hora de elegir una guitarra, el diapasón es crucial, ya que influye directamente en la comodidad al tocarla. Hay varios tamaños de diapasón, y cuantos más números haya, más plano será el diapasón. En los diapasones se pueden ver varios tamaños, o "escalas". Dependiendo de esta escala tendremos más o menos trastes; entre ellos están los trastes 3, 5, 7, 9, 12, 15, 17, 19 y 21 que tienen ciertas marcas o "incrustaciones" para ayudarnos a posicionarnos en el mástil.

FIGURA N° 7



Fuente: guitarristas.info

6. **Cuerpo o Caja:**

El cuerpo hueco de una guitarra acústica o española crea una caja de resonancia que "amplifica" el sonido de cierta manera.

FIGURA N° 8

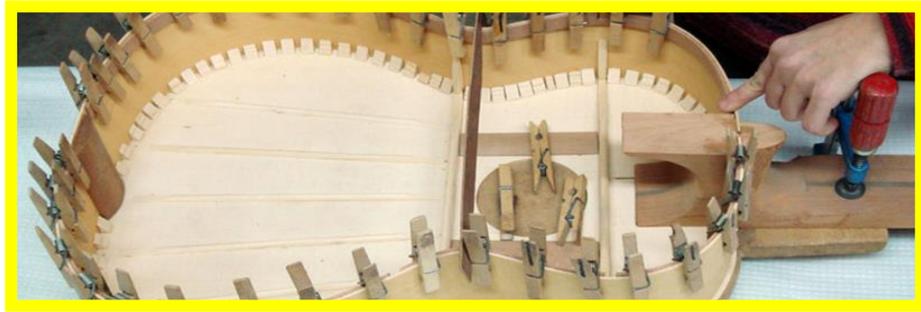


Fuente: pianomundo.com.ar

7. **La Caja de Resonancia**

Sus componentes se preparan de palisandro para el fondo, la caja de resonancia y los laterales (los dos primeros son planos), con pino, abeto, cedro u ocasionalmente ciprés para la tapa. La caja de resonancia está sostenida por siete finas barras de madera, llamadas "varetas", que están colocadas en su interior y tienen la apariencia de un abanico. La perforación del centro se conoce como "boca" o "tarraja". Los aros son dos piezas largas y finas de palisandro que se unen en la parte superior e inferior de la caja tras ser curvadas al fuego. Dos tapones de madera, uno en la base del asa y otro en el lado opuesto, aseguran su unión desde el interior. Las "tapajuntas" son dos listones de madera que recorren el borde interior de los aros.

FIGURA N° 9



Fuente: miacorde.com

8. **Boca:**

El orificio circular que permite la salida del sonido de la caja de resonancia es el que permite la entrada de las vibraciones de las cuerdas.

Costado:

Los costados de las guitarras tienen una función diferente a la del frente. Mientras que la parte superior hace la mayoría de la resonancia, los costados deben reflejar esas vibraciones hacia el frente de la guitarra, añadiendo un poco de calidez y tono al hacerlo. Por esta razón, los costados de la guitarra han sido tradicionalmente hechos de maderas más densas, tales como palo de rosa y caoba

9. **Cuerdas**

Componente importante de la guitarra, las cuerdas, lisas y de tamaño uniforme, son las que producen la música gracias a su vibración. Para las guitarras clásicas, se utiliza el nylon, mientras que para las acústicas, el acero. Encordadas, formadas por un "núcleo" uniforme (acero en las guitarras acústicas y eléctricas, seda o nailon en las clásicas). La forma del alambre y la sustancia utilizada para hacer el entorchado afectan directamente al sonido que obtendremos. Existen pastillas diseñadas para proporcionar una respuesta comparable con las cuerdas entorchadas de bronce, pero sólo se utilizan en guitarras acústicas. Fretless Se encuentran sobre todo en bajos sin trastes y cuerdas de jazz, este tipo es el más utilizado y tiene un tono y una precisión óptimos, en comparación con las redondas, los semiplanos ofrecen menos brillo. Las cuerdas de nylon se utilizan en la guitarra española.

FIGURA Nº 12



Fuente: es.aliexpress.com

Las cuerdas metálicas se utilizan en guitarras eléctricas y acústicas.

FIGURA Nº 13



Fuente: es.aliexpress.com

f). Historia de la Guitarra

En cuanto a los orígenes de la guitarra, existen dos teorías. Por un lado, se confirma que la guitarra se originó en la cultura árabe tras la invasión del siglo XVIII. El laúd árabe, del que procede el término "laúd" por evolución fonética, fue el primer instrumento con mástil, y se desarrolló de acuerdo con las preferencias de la población musulmana. Sin embargo, existe una idea contraria que afirma que se originó con los instrumentos de tambor o cítara, que los romanos trajeron a España hacia el año 400 d.C. Sus lados lisos y curvos eran su característica más distintiva. Es probable que la cítara romana y el laúd árabe se fusionaran tras la llegada de los árabes a España. El laúd y la vihuela, que se introdujeron a finales del siglo XV, eclipsaron a la guitarra hasta el siglo XVII, cuando se añadieron las dobles cuerdas del laúd, lo que hizo que el instrumento resultara extremadamente difícil de tocar y afinar. A la inversa, la vihuela fue dejando paso a la guitarra de cinco o seis cuerdas, y fue entonces cuando la guitarra adquirió realmente protagonismo. Hay argumentos

que apoyan la idea de que el antepasado de la guitarra llegó a España en el siglo VIII, durante la conquista árabe. Sin embargo, algunas teorías sostienen que los orígenes de la guitarra se remontan a los griegos, que inventaron un instrumento parecido a la guitarra moderna pero con cuatro cuerdas y bordes rectos. Los romanos copiaron y modificaron este instrumento, y otros autores afirman que fue el que se introdujo por primera vez en España hacia el 400 a.C. Sin embargo, otros registros demuestran que ya existía un instrumento de 4 cuerdas con bordes curvos en la época hitita (1300 a.C.). Sea cual sea su historia, la primera guitarra surgió a finales del siglo XVIII y principios del XIX, con un aspecto muy parecido al de la guitarra clásica moderna, de la que descienden todas las demás guitarras que se fabrican hoy en día.

g). Afinación de la Guitarra

1. Método Básico de afinación para guitarras de 6 cuerdas

El método convencional de afinar una guitarra es de oído; para ello, hay que atenerse a una serie de reglas y afinar una cuerda, preferiblemente la quinta, a nuestro gusto o, en caso de que pretendamos actuar con acompañamiento, a un punto de referencia (110 Hz es el ajuste normal).

- Cuando la sexta cuerda se pulsa en el quinto traste, produce el mismo sonido que cuando la quinta cuerda se pulsa suelta, o "al aire".
- Cuando la quinta cuerda está pulsada en el quinto traste, produce el mismo sonido que cuando la cuarta cuerda está pulsada suelta, o "al aire".
- La tercera cuerda "al aire" y la cuarta cuerda pulsada en el quinto traste producen el mismo sonido.
- Es crucial tener en cuenta que el sonido de la tercera cuerda pulsada en el cuarto traste es el mismo que el de la segunda cuerda suelta, o "al aire".
- Si pulsas la segunda cuerda en el quinto traste, sonará igual que si fuera la primera cuerda suelta, o "al aire".

Aunque puedes afinar utilizando la "afinación por sobretonos" o una combinación de ambas, este procedimiento se denomina "afinación al unísono."

FIGURA N° 15

Cuerda	1° traste	2° traste	3° traste	4° traste	5° traste	6° traste	7° traste	8° traste	9° traste	10° traste	11° traste	12° traste
I - Mi	Fa	Fa#	Sol	Sol#	La	La#	Si	Do	Do#	Re	Re#	Mi
II - Si	Do	Do#	Re	Re#	Mi	Fa	Fa#	Sol	Sol#	La	La#	Si
III - Sol	Sol#	La	La#	Si	Do	Do#	Re	Re#	Mi	Fa	Fa#	Sol
IV - Re	Re#	Mi	Fa	Fa#	Sol	Sol#	La	La#	Si	Do	Do#	Re
V - La	La#	Si	Do	Do#	Re	Re#	Mi	Fa	Fa#	Sol	Sol#	La
VI - Mi	Fa	Fa#	Sol	Sol#	La	La#	Si	Do	Do#	Re	Re#	Mi

Fuente: cuerdafacil.blogspot.com

2. Posibles referencias para afinar

La guitarra también puede ajustarse en relación con:

- Un instrumento acústico conocido como diapasón o silbato, que proporciona un medio para guiar el afinador.
- Una aplicación informática, un afinador electrónico, etc.

h). Carácter de la guitarra

AGUADO (1958) definió un instrumento como aquel que permite a la imaginación del músico expresar ideas de muchos tipos. Esto lo hace apropiado para la improvisación. Entre ellos, la guitarra lo es debido a las cualidades únicas del instrumento, así como a la gama de combinaciones sonoras posibles con la calidad y cantidad de sonido de sus cuerdas. Cada cuerda de guitarra tiene un carácter único basado en su grosor, calidad y composición. El mismo sonido permite cambios íntimos de volumen, que van del pianissimo al fortissimo, dependiendo de la fuerza con que la puntee la mano derecha. Dependiendo de cómo se pulsen los dedos de la mano derecha, cada cuerda tiene una calidad de sonido diferente; si la cuerda se toca con las uñas, esta variación se amplifica. Cuando se juntan los sonidos de las finas primeras cuerdas y los gruesos bajos, se puede crear una gran variedad de combinaciones de efectos. Los sonidos pueden sostenerse, extenderse o acortarse para representar una armonía precisa e intangible.

Utilizando estas técnicas, puedes dar a la música una expresión genuina y añadir convenientemente cualquier colorido que elijas.

i). Técnica guitarrística

Olivera, J. (2009) afirma que cuando hablamos de técnica guitarrística, nos referimos a las fórmulas que nos proporcionan resultados agradables y útiles para superar los retos que conlleva el estudio de cualquier instrumento. Sus propios maestros fueron de los primeros guitarristas. Nacido en España, Fernando Sor se nacionalizó francés, estudió de forma independiente, buscó fórmulas compositivas adecuadas y desarrolló un repertorio personal. Como nadie conocía el método en aquel momento, cada guitarrista utilizó el que le pareció más eficaz. Algunos no utilizaban clavos, pero otros sí. A Dionisio Aguado le gustaba usar uñas, pero a Sor no.

Tampoco se utilizaba con frecuencia el dedo anular. Como pensaban que les faltaba fuerza, el dedo anular está ausente. Tárrega fue quien ejercitó este dedo, asignando al anular la porción del borde que antes había completado el dedo corazón. Además, ajusta la alineación de su torso y mano derecha, doblando la muñeca y apretando fuertemente los dedos en una sola unidad.

La guitarra tiene muchas cuestiones técnicas, por lo que no deberíamos seguir un método en particular, ya que cada estudiante se enfrentará a retos únicos al seguir el corto camino de estudio de la guitarra. Creemos que un guitarrista debe esforzarse por conseguir una técnica depurada sin convertirla en una obsesión ya que, cuando nos centramos demasiado en lo técnico, perdemos de vista la interpretación, lo que disminuye la belleza de lo que tocamos.

PUJOL, E. (1954) afirma que la evolución constante de la técnica guitarrística ha venido creando necesidades de orden didáctico que no pudieron ser previstos en métodos, precedentes y el sistema lógico capaz de resolverlas. Nuestro propósito ha sido el de llenar estas lagunas ofreciendo de paso, un material inédito que, mediante la aplicación y el tiempo necesarios, pueda dar un resultado eficaz en el dominio del arte.

Por esta razón, nos esforzamos desde el primer momento en dar aún a los simples balbuceos de la técnica, un sentido musical que sin empanar la finalidad práctica que les era encomendada pudiera despertar y renovar en el ánimo del discípulo, el más dinámico y favorable interés. Consideramos que conducido así a través de la senda abrupta que supone el llegar a dominarlas seis rebeldes cuerdas de la guitarra irían adiestrándose sus dedos casi imperceptiblemente en los rigores de la técnica mientras se afirmaría y desarrollaría a la vez, su sentido musical y artístico.

Partiendo pues de la base, que la marcha progresiva del estudio debe ir íntimamente unida, en cuanto se refiere al mecanismo de los dedos, con lo que es exclusivo del sentido musical y de la sensibilidad, cuidamos de recoger en cada ejercicio y en cada estudio parte de las diferentes espiritualidades de la música (popular, clásica, romántica o moderna) a fin de acostumar al discípulo a dar preponderancia a la música misma.

j). Facilidad y dificultad en la ejecución de la guitarra

Según PUJOL, E. (1950), se sabe que el método debe ser un medio, no un fin, para alcanzar la perfección del arte. No todos los instrumentos presentan los mismos desafíos; no todas las personas tienen la misma distribución de las facultades personales que deben regirlos; y no todas las técnicas producen el mismo resultado. La guitarra, como cualquier otro instrumento, tiene dos niveles de dificultad: uno que le es propio y que aumenta y se intensifica a medida que aumentan los elementos técnicos y con la sensibilización del instrumento; y otro que está relacionado con el mecanismo de los dedos, que es la base de todos los instrumentos. La verdadera dificultad de un instrumento comienza en el instante en que decidimos someterlo a nuestra voluntad y crece o decrece en función del nivel de rendimiento que cada uno espera de sí mismo y que es proporcional a sus capacidades inherentes. Ningún instrumento ofrece tantos recursos con medios tan sencillos.

Si bien es cierto que la guitarra encierra a la perfección la sonoridad del arpa y las cualidades polifónicas del clavicémbalo o el piano, también

presenta el inconveniente de amplificar sus desafíos, lo que en última instancia beneficia más al intérprete.

k). Ejecución de la Guitarra

Van Halen (1970) afirma que el método fret tapping consiste en utilizar ambas manos para tocar las notas del diapasón.

El diapasón de la guitarra, o mástil, debe colocarse a la izquierda, y la caja de resonancia debe descansar sobre el regazo. Por lo tanto, las cuerdas más agudas están en la parte inferior, mientras que las más graves están en la parte superior. Al tocar la guitarra, la longitud que corresponde a la nota musical deseada se libera presionando los dedos contra el diapasón entre los trastes que siguen inmediatamente al que delimita el segmento de cuerda vibrante con la mano izquierda (o derecha para los zurdos). La mano derecha rasguea, puntea o arpeggia las cuerdas después de determinar su longitud de esta manera. Esto produce una melodía cuando se toca un sonido a la vez, un acorde cuando se producen dos o más sonidos, o una armonía cuando se arpeggia ese acorde. La guitarra eléctrica es un instrumento versátil que se utiliza mucho, sobre todo en la música rock. Algunos ejemplos son el sweep picking de Yngwie J. Malmsteen y Jason Becker, el tapping de Eddie Van Halen, el palm mute y otros métodos.

l). Ejecución de las notas de larga duración

Según Sachs (1947), la caja de resonancia concentra y la boca amplifica las ondas de vibración producidas por todos los instrumentos de cuerda, al igual que la voz. Al pisar un traste, la vibración cambia de longitud, produciendo tonos agudos o graves. También tiene que ver con el grosor de las cuerdas (p. 45).

Empieza presionando la cuerda con una nota especial etiquetada como "sonido largo" hasta que el instructor te indique que pares (silencio).

Para mejorar tu sonido, practica sonidos prolongados todos los días.

F. Acorde

a. Definición

Un acorde está formado por tres o más notas distintas que suenan al mismo tiempo y juntas forman una unidad armónica; un acorde también puede oírse, aunque no todas sus notas sean audibles. Las notas de

un mismo instrumento o las notas tocadas simultáneamente en varios instrumentos, incluida la voz humana, pueden combinarse para formar acordes. Formalmente, un acorde consta de tres a siete notas, de un total de ocho en una octava. (Acorde en <https://es.wikipedia.org>)

Acorde implica "conforme, igual y correspondiente; con armonía, en consonancia", según la RAE. Es apropiado para hablar de voces e instrumentos en música y de entonación y color en pintura.

b. Tipos

- Acordes mayores
- Acordes menores
- Acordes disminuidos
- Acordes aumentados

G. Tablatura

a). Definición: - En vez de emplear flechas para representar el sonido y el ritmo, como se hace en una partitura, la tablatura usa diagramas para indicar al músico la posición de los dedos en el mástil del instrumento.

b). Estructura de la tablatura: - Está compuesta por seis líneas, cada una representando una de las seis cuerdas de la guitarra. La línea inferior denota la sexta cuerda, la más gruesa, mientras que la superior indica la primera cuerda, la más delgada. El comienzo o el final de un compás se indican con una línea vertical, mientras que el final de la tablatura se indica con una doble línea vertical.

c). MELODÍA Y RITMO:

1. Definición de melodía

La melodía es definida como "una sucesión de sonidos ordenados de tal manera que presentan un sentido musical que satisface al oído y a la inteligencia" por BRENET, Michel en el Diccionario de Música (p. 313). Al dar a entender en su definición que una melodía debe ser agradable, la Academia ha aprobado la creencia común de que una melodía debe cautivar los sentidos para tener derecho a este título.

De hecho, el imperio que una bonita melodía puede ejercer a veces instantáneamente sobre nuestras almas es una manifestación del misterioso poder de los sonidos; las razones de este poder son aún

algo desconocidas, e incluso si uno puede analizar una melodía a través del estudio, la habilidad para elaborar otras nuevas con el mismo nivel de impacto emocional está más allá de la instrucción. Esta circunstancia es la que dio origen a la noción ampliamente aceptada de inspiración musical.

En el Diccionario de la Música (p. 457), Michel BRENET caracteriza el ritmo como "la relación mantenida entre la duración de un movimiento y otra diferente". Todo en la naturaleza tiene un ritmo. Porque pueden descubrir el equivalente de los ritmos respiratorio y circulatorio en el ritmo sonoro, los niños, el hombre incivilizado e inculto están más atentos al ritmo de la frase musical que a la línea melódica. Los movimientos que se realizan al bailar, nadar o trabajar deben rimar. Un niño o un vocalista inexperto que aprenda una canción de oído captará el patrón rítmico antes que el tema melódico; puede cometer más errores y equivocarse más a menudo con sus entonaciones, pero no con los puntos de referencia rítmicos. Del mismo modo, el ritmo utiliza señales emocionales para despertar imágenes motrices. La contrapartida musical de la puntuación del habla se llama ritmo. El fraseo en la interpretación musical es la realización y observancia del ritmo; sin él, no se puede expresar ni dar sentido al pensamiento musical. El fraseo es una forma de arte que se compone de una buena ejecución rítmica. Además, una melodía puede definirse como una secuencia de sonidos que se perciben como una entidad única. Tiene una identidad y un significado distintos dentro de un entorno acústico determinado, y se desarrolla de forma lineal.

En el ámbito musical, el ritmo hace alusión a la cadencia de repetición o cambio entre sonidos intensos y suaves, prolongados y breves, agudos y graves dentro de una pieza musical.

El ritmo es la forma en que los acentos y los pulsos se organizan en una estructura para que el oyente pueda percibirlos en relación con el tiempo. Como hemos organizado mentalmente esta secuencia de tiempo, podemos percibir una forma. Estado de ánimo y ritmo son conceptos que están estrechamente relacionados.

El ritmo rápido, potente y estimulante de la música folclórica caribeña pretende inducir estados de ánimo eufóricos en los oyentes. En la música clásica se pueden encontrar ritmos lentos y tranquilizadores, al igual que en la música africana se pueden escuchar ritmos fundamentales y naturales. El compás, el tipo de compás que determina el acento y los elementos musicales que lo componen están muy influidos por el ritmo. Para escribir el ritmo se utiliza la figura musical que especifica la duración del pulso en lugar de un pentagrama. El sonido se produce si se añaden más notas melódicas al pentagrama. La melodía surge cuando se añaden acentos, figuras y un compás determinado por el ritmo; en otras palabras, los acentos apoyan el ritmo y proporcionan estructura. Todo ello viene determinado por la melodía y el ritmo (<https://es.wikipedia.org/wiki/Melodia>).

2. Ejecución de melodías

Las ideas esenciales están presentes en "La aplicación del software musical Digital Music Mentor y Guitar Pro", que sugiere la utilización de una canción tanto popular como clásica, fusionada con una estructura lógica y una secuencia pedagógica eficiente fundamentada en conocimientos científicos, aplicando el desarrollo psicoevolutivo de los estudiantes. La música conocida se selecciona a partir de este software para crear los contenidos. En la actualidad, la conocida canción es utilizada habitualmente como herramienta pedagógica por diversos programas informáticos (www.wikipedia.org).

2.3- TALLER DE MÚSICA

A. Definición

El Taller de Música es una línea de acción educativa incluida dentro del currículo educativo de la I.E. "San Juan", el cual fomenta la formación artística en el campo de la música, así como el inicio hacia una futura opción ocupacional.

El principal objetivo pedagógico del taller es ayudar a los alumnos a adquirir las habilidades, aptitudes, actitudes e información necesarias para sus primeras lecciones de interpretación de los instrumentos de teclado, percusión, viento y cuerda, valorándolo como un componente crucial e importante del taller. La metodología aplicada tendrá como eje

fundamental la práctica instrumental, que permitirá una enseñanza-aprendizaje más activa, significativa y motivadora dados los contenidos programados. ([https://es.wikipedia.org/wiki/Taller de música](https://es.wikipedia.org/wiki/Taller_de_música))

B. Origen

En cuanto a los inicios de este programa de formación, diríamos que se remontan a 1985, cuando D. Joaquín Almunia Amáñn, Ministro de Trabajo, se reunió con Tomás Rodríguez Bolaños, entonces Alcalde de Valladolid, y también con José María Pérez "Peridis". Allí nació el concepto de Escuelas Taller, plataformas de formación académica y práctica para alumnos de 16 a 25 años. La idea se concretó velozmente, y la restauración del Monasterio de Santa María la Real de Aguilar de Campoo comenzó sin demora.

Los alumnos de las Escuelas Taller recibirán apoyo en lectura y escritura por parte de un monitor de apoyo, además de clases teóricas y prácticas. A continuación, y bajo la dirección de los Monitores Pedagógicos, dispondrán de dieciocho meses para desarrollar un proyecto que la Escuela Taller les haya propuesto. En la Casa de Oficios se destinan doce meses en total, que se dividen en seis meses de prácticas y otros seis meses para el desarrollo del proyecto bajo la dirección de los Monitores Pedagógicos. Esto motivó que más adelante en algunas Instituciones Educativas, ya sean públicas o privadas se formen los Talleres artísticos, ya sea de música, pintura, teatro o danza. <https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAsica>, Origen del taller de música

C. Clases de Talleres

a) Taller de Música

Los niños y adolescentes pueden experimentar la música a través de la práctica instrumental y vocal, la instrucción rítmica, el entrenamiento auditivo y la lectura y composición musicales en El Taller de Música, un lugar de encuentro para grupos.

Este tipo de trabajo se construye sobre material instrumental especial (Orff), que comprende, entre otros instrumentos, flauta, guitarra, piano, batería, clarinete, metalófonos, pequeña percusión y batería.

Esta propuesta musical se basa en el entrenamiento auditivo, los ritmos corporales, la lectoescritura musical y la práctica vocal e

instrumental (https://es.wikipedia.org/wiki/Taller_of_Music). (Página de Taller en es.wikipedia.org)

b) Taller de instrumentos de Percusión

Este plan puede servir como un excelente inicio al estudio en solitario de la batería para adolescentes, adultos y niños en edad escolar que hayan participado en talleres de música. Durante esta sesión exploraremos diversos instrumentos de percusión (cajón peruano, djembé, timbales, redoblante, etc.) y ampliaremos nuestros conocimientos de lectura y composición musical. Percusión (https://es.wikipedia.org/wiki/Taller_Inst.)

c) Taller Recreando

Se trata de una novedosa idea de taller dirigida a niños de preescolar y escolares. Combina diversos medios artísticos, como la plástica, la escenografía, la música, el movimiento, los juegos teatrales y la grabación. El objetivo principal es potenciar la capacidad lúdica y creativa a través de la exploración, y este esfuerzo está supervisado por un equipo interdisciplinar de nuestro instituto. (Taller de recreación: <https://es.wikipedia.org/wiki/Taller>).

d) Taller de Música en vivo

Uno de los grupos que ofrece tanto clases como conciertos es el Taller de Música en Directo. Flauta, trombón, guitarra eléctrica, bajo eléctrico, batería, saxofones tenor y soprano, y trombón son los siete instrumentos que componen este conjunto de cinco intérpretes. Eliseo Gómez, su director, ideó el concepto en 1987. Este proyecto se profesionalizó en 2002 tras muchos años de aprendizaje, estudio y dedicación en los ámbitos musical, pedagógico y didáctico. Desde entonces ha presentado numerosas actuaciones, para deleite de muchas personas (https://es.wikipedia.org/wiki/Taller_de_música_en_vivo).

e) Taller de Teatro

Los objetivos del taller son fomentar el desarrollo de los recursos expresivos de los niños, encender su imaginación e investigar a través del juego los elementos de una representación teatral. Pretende fomentar el desarrollo tanto individual como grupal fomentando la

creatividad, la comunicación, la concentración y la seguridad en uno mismo. Ver el artículo de Wikipedia sobre Teatro Taller aquí. ([https://es.wikipedia.org/wiki/Taller teatro](https://es.wikipedia.org/wiki/Taller_teatro))

f) Taller Literario

El Taller Literario es un espacio atractivo y lúdico diseñado para ayudar a descubrir el placer de la lectura y fomentar su conexión cotidiana con el apasionante mundo de la lectura. Valorar y disfrutar de los sentidos, la inventiva y la sensibilidad a través de la escritura y la producción de textos, tanto individualmente como en grupo. El niño recibe una identidad y se hace partícipe de una cultura de pertenencia a través del libro que oye, ve, toca y lee. Es más capaz de disfrutar de la lectura y de interactuar con la escritura en este espacio común. La palabra se convierte en voz, contacto, piel, caricia y asombro en un entorno cercano y de confianza que fomenta la exploración de sentimientos y emociones. El rastro auditivo que resucita una memoria llena de recuerdos afectuosos para cimentarse en el habla y la escritura. Funciona para dos franjas de edad.

(Taller literario: <https://es.wikipedia.org/wiki/>)

g) Taller de Plástica

El taller de artes plásticas es un espacio de investigación y aprendizaje. El joven artista tendrá la oportunidad de explorar, elegir y alterar diversos materiales, como témperas, acuarelas, tintas, pasteles, arcilla, carboncillo, etc., al aplicarlos sobre el plano y el volumen. A través de este proceso, el niño nos dará algo más que una escultura o un dibujo: compartirá con nosotros un pedazo de su yo interior, incluyendo sus pensamientos, sentimientos y percepciones, dentro de un marco de expresión sin restricciones, donde el desarrollo del yo creativo será nuestro objetivo. ([https://es.wikipedia.org/wiki/Taller de plástica](https://es.wikipedia.org/wiki/Taller_de_plástica))

D. El aula del taller de música

Es un espacio donde se fomenta el cultivo de la creatividad, donde los alumnos pueden crear y reproducir imaginativamente experiencias o escenarios artísticos musicales, solos o en grupo, en un entorno fluido y abierto. El objetivo del taller de música es fomentar en los alumnos

el estudio de diversos instrumentos para que puedan expresarse libremente, desarrollar su sensibilidad y mejorar su capacidad para interpretar piezas musicales. El número de alumnos que lo practican y las realidades institucionales determinan la cantidad y calidad de instrumentos musicales que integran estos talleres ([https://es.wikipedia.org/wiki/Taller de música](https://es.wikipedia.org/wiki/Taller_de_música)).

E. Perfil Ideal Musical del Alumno del Taller de Música.

- Estudiante proactivo y musical.
- Toca un instrumento y sincroniza los movimientos de las manos.
- Cordial, tenaz y cooperativo.
- Condiciones motrices ideales.
- Memoria táctil para la música.
- Música activa y valorada.

F. Taller de música en una Institución Educativa

Un grupo de estudiantes de secundaria de una institución educativa, con interés en aprender a tocar instrumentos musicales, como los de viento (madera, metal), percusión o cuerda, conforma un taller de música. Estos alumnos son seleccionados para dar inicio a su viaje en el aprendizaje de instrumentos.

G. Finalidad del taller de Música:

El propósito de los talleres de música en las escuelas es instruir a los estudiantes en el arte de tocar un instrumento, estimular sus habilidades y talento artísticos como parte de su crecimiento integral, mientras se promueve una mayor participación estudiantil. Además, se utiliza la música como medio para difundir y promover las actividades artísticas de la institución en la comunidad.

Los talleres de música de los centros educativos participan activamente en los diversos actos y actuaciones que componen el calendario cívico escolar, así como en celebraciones religiosas, retretas, concursos de música y festivales. Estos eventos sirven como una poderosa fuente de motivación, encendiendo un sentimiento de alegría y entusiasmo, así como un fuerte sentido de patriotismo y religiosidad en la comunidad. Adicionalmente, ayudan a fortalecer el reconocimiento y la valoración tanto de la institución educativa como del arte musical.

H. Importancia del Taller de Música:

Dado que ofrecen a los alumnos la posibilidad de practicar, crear e interpretar música, los talleres de música son importantes iniciativas educativas artísticas. A continuación, se exponen las ventajas que la escuela puede obtener de los alumnos que opten por integrarlo y participar en él:

a. En lo musical y educativo.

- Desarrollo de la inteligencia musical, inteligencia auditiva, inteligencia intra personal, inteligencia inter personal, lógico matemático y comunicativa.
- Un método de enseñanza de la música que ayuda a los estudiantes a comprender la importancia de la música para la existencia humana y para su propio crecimiento musical.
- La toma de conciencia por parte de los alumnos de su propio potencial musical y el desarrollo de relaciones que les den confianza para creer en los demás, en sí mismos y en la percepción que los demás tienen de ellos.
- Las ventajas de la música para el crecimiento cognitivo, demostradas por un mayor rendimiento académico y una disminución de las tasas de abandono escolar.
- La comunicación entre los ámbitos de la educación y la cultura, principalmente a través de las tradiciones musicales locales.

b. En lo social y cultural.

- Fomenta la cooperación y establece entornos pacíficos que ayudan a las personas a apreciarse mutuamente, lo que permite resolver disputas y aumentar la tolerancia. Una banda de música es un equipo, no un conjunto de individuos, cuyos miembros deben colaborar para mejorar sus interpretaciones musicales.
- Fomentar la participación de la comunidad, principalmente de los padres, en un proyecto que beneficie tanto a la comunidad como al centro educativo.
- Les permite seguir una carrera u otro trabajo remunerado, porque muchos de ellos acabarán tocando en bandas privadas donde se les compensará por su talento musical.

- Desde la misma perspectiva, el estudiante al tener una oportunidad laboral, se aleja de los vicios u otros problemas sociales que puedan perjudicarlos.
- El desarrollo de nuevos enfoques de participación y socialización de la comunidad que nos permitan abordar los problemas de la drogadicción y la violencia, tanto individual como colectivamente.

2.4. MÚSICA

A. Concepto de Música

La definición más aproximada de música es el arte de colocar sonidos en orden cronológico ([Http://dmoz.org/World/Espa%C3%B1ol/Artes/M%C3%B3sica/desc.html](http://dmoz.org/World/Espa%C3%B1ol/Artes/M%C3%B3sica/desc.html)).

La música es una forma de expresión que ejerce una gran influencia en nuestra vida diaria y es altamente valorada por la sociedad. Además, se considera un lenguaje que facilita la comunicación de ideas, emociones y pensamientos. Se puede percibir como una disciplina científica, ya que está regulada por principios físicos y teorías musicales, lo que la convierte en un arte riguroso y estructurado.

- Acústicamente se refiere a las oscilaciones que se propagan a través de ondas de sonido.
- Desde una perspectiva fisiológica, se trata de la vibración sonora que el oído capta y que posteriormente es interpretada por el cerebro.
- Desde un punto de vista psicológico, se refiere a la experiencia que surge al escuchar notas musicales organizadas de cierta manera.
- Desde el punto de vista creativo: Es el arte de utilizar el sonido para pensar.
- Desde una perspectiva científica, incluye la comprensión y la investigación de los símbolos, la jerga, las leyes y las normas que dirigen la creación de la expresión artística.
- Desde una perspectiva espiritual, está claro que Dios nos ha dado la virtud de ser modelados a su imagen y semejanza. <http://www.biblioredes.cl/biblioRed/Nosotros+es+Internet/teriamusical/teoria.htm> es el sitio web.

Más que nunca, la música, como lenguaje universal, ha demostrado su inmensa influencia en todos los campos en los que se ha estudiado. Nos

parece oportuno señalar que el acto sonoro, o la producción más compleja e intrincada que hoy conocemos como música, es el que está más íntimamente asociado a la vida y a la historia de la humanidad. Nos ha demostrado cómo se han desarrollado los individuos y las civilizaciones, mostrándonos cómo han cambiado y se han expandido de formas notablemente diversas. Nos atreveríamos a afirmar que el tremendo poder expresivo y comunicativo de la música es abiertamente visible en la sociedad actual, ya que pocas personas se dan cuenta de que la importante cualidad del silencio también forma parte de ella.

B. Efectos de la música

Investigaciones recientes llevadas a cabo por científicos han evidenciado que la música puede generar significativas alteraciones fisiológicas en el organismo humano. Entre las funciones biológicas primarias (ritmo cerebral, circulación, respiración, digestión y metabolismo) destacan las que puede acelerar o ralentizar. Asimismo, puede influir en la energía y la tensión muscular, impactar en el sistema inmunológico, alterar la actividad neuronal en áreas del cerebro vinculadas a las emociones y potenciar la resistencia durante el trabajo y actividades de riesgo, entre otros resultados (Cambell, 1998). Desde una perspectiva psicológica, la música tiene el poder de despertar, evocar, estimular, desarrollar y reforzar una amplia gama de emociones. Es agradable y tiene el potencial de inducir la sublimación y la catarsis. Además, puede alterar el estado de ánimo del oyente y su percepción del tiempo y el espacio, así como evocar recuerdos de olores y colores (Poch, S. 1999). El placer estético y la contemplación son evocados por la música, que también fomenta la autoexpresión, la cooperación intergrupala y el entendimiento intercultural.

Desde el punto de vista intelectual, escuchar música mejora la capacidad de concentración, potencia la creatividad y la imaginación, refuerza la memoria a corto y largo plazo y cultiva una mentalidad organizada y analítica. Como fomenta el empleo de varios razonamientos a la vez al ver sus piezas de forma diferente y sintetizarlas para crear un mensaje cohesionado, lógico y bello, ejercita la inteligencia y ayuda al aprendizaje al mantener activas las neuronas cerebrales (Poch, S. 1999).

Desde una perspectiva terapéutica, la música se utiliza para tratar afecciones como la hipertensión arterial, la ansiedad, el estrés, la depresión y las dificultades para dormir, autismo y anomalías de comportamiento en el tratamiento de pacientes psicóticos (Alvin J. 1997). La disciplina que se dedica a conservar, mejorar y fortalecer la salud tanto física como mental mediante el uso de la música se denomina musicoterapia. Se ha observado que ciertos métodos musicoterapéuticos pueden activar los neurotransmisores naturales del cerebro, facilitando así el proceso de aprendizaje (Cruz J. 2001).

C. Educación y música

La instrucción ha representado constantemente uno de los desafíos más significativos para las sociedades humanas a lo largo de la historia. Las más variadas civilizaciones han dejado su impronta tomando medidas para garantizar que la siguiente generación esté preparada para encajar, adaptarse e impulsar el desarrollo de una sociedad cada vez más sofisticada e ideal.

Según una cita atribuida a Platón por Prieto Figueroa (1990), el propósito de la educación radica en "embellecer y perfeccionar tanto el cuerpo como el alma, en términos de su estética y los valores morales del individuo". La educación desempeña múltiples roles en la sociedad, como prolongar la vida humana, mejorar y expresar la propia condición física, intelectual, espiritual y moral, transmitir conocimientos, tradiciones y costumbres (lo cual implica necesariamente comunicación) y organizar prácticas efectivas que impacten significativamente en los miembros de la sociedad.

Conscientes de las exigencias tanto comunitarias como individuales, algunas personas empiezan a buscar y elegir las disciplinas que, como caminos hacia la perfección, deberían incluirse en un sistema de educación superior. Entre estas disciplinas se incluyen los campos de la educación musical, la cual ha sido reconocida por numerosos filósofos y pedagogos como una de las formas más efectivas de influir en el crecimiento del estudiante, así como en los métodos de enseñanza y aprendizaje. Además de una variedad de otros beneficios, la instrucción continua de la música en las escuelas ayuda a los niños y adolescentes

a explorar su propio potencial expresivo, aprovechando las cualidades emocionales de la melodía, el ritmo y el timbre. También fomenta el desarrollo de habilidades sociales a través de la práctica musical en grupo; ayuda a comprender el significado de la forma y el orden, permitiendo un resultado positivo compartido sin menoscabo de la individualidad o el sentimentalismo. La ventaja de todo esto es que va más allá de las fronteras que con demasiada frecuencia traza artificialmente el currículo en torno a las disciplinas académicas; no se limita al ámbito puramente musical. Considerando que la mayor parte de las experiencias que un estudiante recibe son las que conformarán su aprendizaje, su internalización, procesamiento, repetición, aplicación y perfeccionamiento se darán en el contexto de sus vivencias personales. Estas vivencias, en última instancia, influirán en su desarrollo y comportamiento emocional, tanto en su interacción con la sociedad como en su vida personal. Por lo tanto, es esencial que se garantice este derecho a los seres humanos desde los primeros años de la infancia. Una sociedad socavaría su propio sentido de sí misma como sociedad democrática si restringe esta libertad o la mantiene únicamente en el ámbito privado.

Para decirlo brevemente, una perspectiva global de la educación exigirá que las disciplinas artísticas, la música en particular, se incluyan en el plan de estudios de los jóvenes estudiantes. Para ello, el instructor debe comprender la verdadera naturaleza de la música como empresa creativa. Tiene que comprender las ideas fundamentales que forman parte de lo que hace que la música sea lo que es. Tiene que comprender la relación real que existe entre el movimiento, la música y el desarrollo cognitivo y creativo del niño, además de cómo aprende el joven.

Sin educación musical, la educación es deficiente e incompleta. No es apropiado considerar la educación musical sólo como un componente adicional o complementario de la educación general.

Comprender la música implica tener una serie de conocimientos, habilidades y hechos. En consecuencia, la educación musical como componente de la educación general debe ser una herramienta que apoye el desarrollo holístico y el crecimiento cultural de las personas.

D. Música en la educación de los niños

La importancia de la música en el crecimiento personal ha sido objeto de numerosas investigaciones contemporáneas, de las que pueden extraerse las siguientes conclusiones: Para la educación de los niños, la música es vital. Por lo tanto, estamos ayudando a un niño a trabajar en áreas importantes de su educación cuando le animamos a cantar, escuchar música o tocar en grupo. Los niños se interesan mucho por los sonidos, sobre todo por la música, desde muy pequeños. También son capaces de distinguir por sí mismos el tono, el volumen y el timbre. La mayoría de los jóvenes poseen estas capacidades intrínsecas, que pueden potenciarse y pulirse a través de la educación musical; sin embargo, si no se fomentan estas capacidades, con el tiempo se atrofiarán y desaparecerán (Soto Villaseñor, 2003).

¿Aunque creamos que la música ayuda mucho al desarrollo personal de una persona? ¿Más allá del campo de los efectos? ¿Y en el plano racional? ¿Y en términos de capacidad de comunicación?

- Aunque la música habla a todas las emociones, puede alterar la sensibilidad de un joven. Cuando se trata de entretenerse en clase, los niños que participan en la música involucran más de un sentido: sus oídos. Además, la música despierta los sentidos visuales y táctiles.
- La música facilita la planificación, la organización y la sincronización del movimiento.
- La música estimula las facultades creativas e imaginativas. Desarrolla tanto el sentido estético como el sistema de expresión musical.
- La música aumenta la atención sostenida. Incide directamente en el aprendizaje de las matemáticas y mejora la memoria y el sentimiento estructurado de organización.
- Escuchar música ayuda a los niños a desarrollar su inteligencia porque les entrena para seguir múltiples líneas de razonamiento a la vez, lo que mejora la concentración y la capacidad de atención.
- La música tiene un impacto emocional positivo, ya que es el lenguaje de nuestras emociones. Como consecuencia, fomenta el diálogo y el intercambio de ideas y sentimientos entre nosotros y otros niños.

Participar en actividades musicales con niños puede dar lugar a experiencias gratificantes, sobre todo cuando los adultos facilitan y apoyan positivamente la interacción del niño con la música, centrándose en la expresión musical sin restricciones del niño en lugar de esforzarse por conseguir una afinación o un ritmo perfectos. Por fin, la música es accesible a todos y puede ser disfrutada por todos. Esta es la base del enfoque Suzuki. Un niño puede componer música de cualquier tipo. Algunas personas nacen con la capacidad de componer música, pero también se puede aprender.

E. Importancia de la música en la educación

La música es un pasatiempo universal para los niños. Les gusta tanto la música que muchas de sus experiencias musicales están relacionadas con cosas que hacen en casa, como ver la tele, ver películas o cantar con sus padres. El amor por la música crea una conexión entre lo que los alumnos aprenden en clase y en casa. Aprender la letra de una canción es una forma fantástica de iniciarse en la lectura literaria. Su capacidad para comprender y apreciar la música proporciona a los niños los conocimientos necesarios para avanzar en sus habilidades de lenguaje simbólico y matemáticas. (Susan BERNARD. 2004). Otra razón por la que la música es importante es que ayuda a los alumnos a concentrarse en las materias que están aprendiendo. Los alumnos pueden encontrarse constantemente con estructuras lingüísticas específicas a través de una canción con letra que disfrutan cantando en voz alta. Estar familiarizado con una canción es poder compartirla con los demás, ya que un grupo puede cantarla a la vez. Como muchas otras, usted es libre de modificar la letra de la canción. Ofrece incontables horas de diversión.

2.5. SOFTWARES

A. Definición

Según Rae.es (2013), el software es un conjunto de programas informáticos, directrices e instrucciones para realizar determinadas tareas en un ordenador.

El diccionario Larousse (2013) afirma que (voz i.) m. INFORM. frase general para las partes no físicas de un sistema informático que le permiten funcionar, como los sistemas operativos y las aplicaciones.

Una noción más amplia de software va mucho más allá de las aplicaciones. En esta definición se incluyen:

- Programas, planos de arquitectura, especificaciones escritas en lenguaje formal, requisitos del sistema y detalles de diseño representados en un lenguaje de descripción de programas son ejemplos de piezas que componen la representación del software.
- Conocimientos de ingeniería de software: Consiste en toda la información relativa al desarrollo de software (como la forma de utilizar un proceso de diseño específico) o la información relativa al desarrollo de una pieza específica de software (como el plan de pruebas de un proyecto). Contiene datos exhaustivos sobre diagnóstico y resolución de problemas técnicos, conocimientos sobre sistemas analógicos, detalles sobre tecnologías de software y datos relacionados con los proyectos.

Los ordenadores emplean software, o un conjunto de instrucciones, para manipular datos. Sin software, el ordenador no sería más que un conjunto de soportes inservibles. Cuando se cargan programas en un ordenador, el aparato se comporta como si hubiera sido educado al instante; "sabe" cómo funcionar y pensar.

El software es una colección de documentos, rutinas, procedimientos y programas utilizados en el funcionamiento de un sistema informático.

A diferencia del hardware, es decir, los componentes físicos reales. El software, a veces conocido como programas informáticos, se encarga de garantizar que un sistema o programa alcance adecuadamente sus objetivos, funcione sin problemas, cuente con documentación suficiente y sea suficientemente fácil de usar. Se trata simplemente de una serie de órdenes diversas que se transmiten al microprocesador con el fin de que pueda analizar la entrada y generar los resultados que se esperan.

B. Definición del Software Digital Music Mentor y Guitar Pro

- a) Digital Music Mentor:** - es un software que facilita la obtención de los tabulados de bajo y guitarra de cualquier melodía. Incluso puedes

aprender a tocar los acordes a partir de él. Su uso es bastante sencillo.

Con más precisión que cualquier otra herramienta, Digital Music Mentor puede procesar cualquier tipo de música y extraer los acordes y las tablaturas de bajo. Nos esforzamos por brindar a cada uno de nuestros clientes la posibilidad de potenciar su habilidad musical y interpretar las melodías que más les gustan.

Características:

- Mostrar notas de bajo;
- Mostrar acordes;
- Buscar tonos "ocultos"
- Reducir la velocidad
- Aprender a tocar acordes
- Repetir partes concretas.

(<https://es.wikipedia.org/wiki/DigitalMusic>).

C. Recurso didáctico del Software Digital Music Mentor y Guitar Pro

a). Digital Music Mentor. – Con Digital Music Mentor, puedes encontrar, transcribir y reproducir fácilmente tu música digital desde CD, WMA, MP3, etc.

Digital Music Mentor permite un acceso más rápido a funciones musicales avanzadas como la transposición, la reproducción y la transcripción. Junto con muchas otras opciones, puede diseñar su propio diseño y seleccionar entre una variedad de servicios de transcripción. El diccionario de acordes incluido en Digital Music Mentor es uno de los mejores. Puede experimentar y tocar acordes en la guitarra utilizando DMM, útil tanto para guitarristas principiantes como experimentados. Puedes obtener los solos, riffs y partes inalcanzables con Digital Music Mentor para localizar "tonos ocultos" y/o ralentizarlos sin alterar el tono. Mediante el uso de la búsqueda de tono, DMM también asegura que usted está constantemente "afinado" a la canción.

b) Guitar Pro. – es un programa informático que permite a los músicos componer música y modificarla directamente en tablatura o partitura. Como resultado, el estudio dispone de sofisticadas funciones de

reproducción. También pueden utilizarse como secuenciadores MIDI. Guitar Pro es un editor de partituras que funciona tanto con guitarra como con bajo, aunque puede funcionar con cualquier instrumento que pueda reproducir archivos MIDI. Es una herramienta realmente útil para aprender a tocar la guitarra ya que, además de permitirte escuchar la música, también te muestra la partitura, la tablatura y un diagrama que te indica dónde debes colocar los dedos en el mástil del instrumento. La parte de audio está en formato MIDI y utiliza el motor de audio RSE (Realistic Sound Engine), que puede descargarse de la web oficial a partir de la versión 5. Arobas Music es la empresa creadora del software. Con Guitar Pro, tanto los guitarristas experimentados como los inexpertos pueden componer, transcribir, editar y estudiar música con facilidad. También facilita el intercambio de composiciones entre conjuntos y otros artistas. El estudio y la composición de música clásica también se adaptan bien a Guitar Pro 5, que ofrece notación estándar y tablatura de alta calidad. Este método crea un sonido muy parecido al de un instrumento real reproduciendo sonidos previamente grabados de instrumentos auténticos. El inconveniente de este método de reproducción es su elevado consumo de recursos de la máquina. También dispone de una útil herramienta de construcción de acordes. Cuenta con varias herramientas, como un metrónomo, un entrenador de velocidad, herramientas para practicar escalas e instrumentos para afinar guitarras eléctricas y clásicas.

D. Software en la educación musical.

También conocidos como programas educativos o didácticos, fueron específicamente diseñados para ser empleados como herramientas en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de computadoras. En una variedad de enfoques en desarrollo, esta definición abarca desde los programas conductistas tradicionales hasta los sistemas de Enseñanza Inteligente Asistida por Computadora (ICA). Estos programas hacen uso de técnicas de inteligencia artificial para emular la tutoría personalizada que ofrecen los profesores y proporcionan modelos de representación del conocimiento adaptados a los procesos cognitivos desarrollados por los

alumnos. No obstante, este concepto de software educativo, que prioriza el propósito sobre la funcionalidad, deja fuera todos los programas empresariales que también se emplean en entornos educativos con objetivos didácticos o prácticos, como los procesadores de texto, los sistemas de gestión de bases de datos, las hojas de cálculo, los editores gráficos y otros similares. Aunque algunos de estos programas puedan ser utilizados con fines educativos, no fueron originalmente desarrollados con ese propósito. (Poole, 1999).

E. Tipos de Software

- a) Software de sistema,** Se refiere al conjunto de aplicaciones informáticas empleadas para gestionar los recursos de hardware. Cada computadora personal incorpora un sistema operativo, que constituye una categoría de software de sistema. Este es el software primordial que opera en la computadora, ya que es el programa principal que determina las acciones y el modo en que se ejecutan. Además, actúa como plataforma estándar para el software de aplicación. Los sistemas operativos abarcan, entre otros, DOS, Windows 95, Windows 98, Windows XP, Windows Vista, Unix y Linux.
- b) Software de programación,** Proporciona herramientas destinadas a facilitar a los programadores la creación de programas informáticos y el uso eficiente de distintos lenguajes de programación. Este conjunto incluye, entre otras utilidades, editores de texto, compiladores, intérpretes, enlazadores, depuradores y entornos de desarrollo integrados (IDE). Estas herramientas suelen ser agrupadas debido a sus interfaces gráficas de usuario (GUI) avanzadas, las cuales eliminan la necesidad de que el programador tenga que ingresar múltiples comandos para llevar a cabo tareas como compilar, interpretar, depurar, entre otras.
- c) Software de aplicación,** Esta herramienta facilita a los usuarios la ejecución de una o varias actividades particulares en cualquier ámbito donde la automatización o el apoyo sean factibles, con un enfoque principal en el entorno empresarial.

d) Clasificación de los tipos de software.

Los elementos como los contenidos, los destinatarios, las bases de datos (abiertas o cerradas), los roles (Taylor, tutor, herramienta, alumno), la función en el aprendizaje (Hooper y Rusbhi, instructiva, reveladora, conjetural, emancipadora), los fundamentos psicopedagógicos (conductista, constructivista), la interacción facilitada (Kemmis, reconocitiva, reconstructiva, intuitiva/global, constructivista), la estructura y el grado de control del usuario son solo algunas de las múltiples categorías que Majo (2002) menciona para los materiales didácticos multimedia.

La siguiente clasificación se centra en la organización de los contenidos y el nivel de control que el usuario posee al interactuar con ellos:

- Programas directivos (preguntas y actividades de comportamiento, oferta y corrección).
- Regímenes de acondicionamiento físico.
- Programas instructivos.
- Bases de datos, que ofrecen una visualización ordenada de los datos.
- Programación tipo historia o libro.
- Sistemas de bases de datos tradicionales.
- Repositorios de expertos.
- Modelos interactivos o simuladores.
- Modelos de física y matemáticas.
- Entornos sociales. Los niños aprenden a través de la heurística y programan ordenadores en constructores, a menudo conocidos como talleres creativos.
- Constructores particulares
- Lenguajes utilizados en programación
- Programas herramienta de entorno instrumental
- Programas con un propósito general
- Según el autor de lenguajes y sistemas Poole (1999), se han creado aplicaciones para ayudar a los alumnos a aprender y a los profesores a educar. Instrucción asistida por ordenador, o EAO,

es el término que engloba varias aplicaciones: Los ejercicios de repetición, a menudo conocidos como drill and practice, son muy beneficiosos para el trabajo de recuperación.

- Tutoriales, que permiten a los estudiantes aprender nuevas materias y avanzar a su propio ritmo.
- Simulaciones, en las que los alumnos juegan en entornos virtuales creados artificialmente.
- Laboratorios de microinformática, a menudo conocidos como LBM, en los que los niños utilizan ordenadores para realizar experimentos.
- Aprendizaje cooperativo, en el que los alumnos organizan sus proyectos de grupo para un objetivo de aprendizaje utilizando un ordenador.
- Mediante el uso de redes informáticas conectadas por teléfono, la enseñanza a distancia permite a los estudiantes asistir a clase desde lugares algo cercanos o incluso de todo el mundo.
- Con las aplicaciones multimedia, educadores y alumnos pueden crear entornos de aprendizaje combinando texto interactivo, gráficos, audio y vídeo en una amplia gama de modalidades.
- Instrucción gestionada por ordenador, o E GO, en la que el instructor sigue de cerca el desarrollo educativo de cada alumno utilizando el ordenador como herramienta
(<https://en.wikipedia.org/wiki/software-types>).

F. Características Esenciales del software Educativos:

Los programas educativos tienen la capacidad de cubrir una diversidad de temas (matemáticas, idiomas, geografía, dibujo, etc.) de múltiples formas (a través de cuestionarios, presentación de información estructurada a los alumnos, simulación de fenómenos, etc.), y pueden ofrecer un entorno de trabajo altamente interactivo o adaptarse significativamente a las necesidades individuales de los estudiantes. No obstante, comparten cinco elementos clave en su estructura:

- El término hace evidente que se trata de recursos desarrollados con un objetivo didáctico.

- Los alumnos ejecutan los ejercicios propuestos utilizando el ordenador como soporte.
- Posibilitan la interacción y la transferencia de datos entre el equipo informático y los estudiantes, siendo interactivos y respondiendo de inmediato a las acciones de los alumnos.
- Personalizan el trabajo que realizan los chicos porque se ajustan a la velocidad a la que trabaja cada alumno y modifican sus planes en respuesta a las acciones de los estudiantes.
- Utilizarlos es sencillo. La mayoría de estos programas sólo exigen unas pequeñas habilidades informáticas, del mismo modo que utilizar un vídeo requiere unas habilidades electrónicas mínimas, aunque cada programa tiene ciertas pautas de funcionamiento que debes conocer.
Wikipédia.org/es/wiki/Educacional-software

G. Funciones del Software Educativo

Cuando se utiliza junto con materiales educativos, el software educativo cumple las funciones básicas de los medios educativos. Dependiendo de cómo lo utilice el profesor, puede ofrecer además ciertas funcionalidades. Sin embargo, al igual que otros productos modernos de tecnología educativa, el software educativo no puede considerarse bueno o malo en sí mismo, sino que su eficacia depende de cómo se utilice en cada circunstancia concreta. Los atributos del contenido, lo bien que se integre en el entorno de aprendizaje y la disposición del instructor para su uso determinarán en última instancia su utilidad y las ventajas e inconvenientes de su utilización.

Funciones que pueden realizar los programas:

- a) Función informativa.** Como ocurre con otros recursos educativos, la mayoría de los programas emplean sus actividades con el fin de proporcionar a los estudiantes conocimientos que les permitan comprender cómo organizar y representar la realidad. Destacan entre estos los simuladores, las bases de datos y las aplicaciones tutoriales, que desempeñan una función educativa más marcada.
- b) Función instructiva.** Debido a que promueven comportamientos concretos con el propósito de facilitar el logro de objetivos educativos específicos, ya sea de manera directa o indirecta, todos los programas

educativos guían y supervisan el proceso de aprendizaje de sus estudiantes. Asimismo, influyen en el tipo de aprendizaje que se lleva a cabo, ya que pueden proporcionar, por ejemplo, un enfoque secuencial (común en los materiales escritos) o un enfoque integral del conocimiento (común en los medios audiovisuales).

Mientras que el ordenador sirve generalmente de mediador en el proceso de ayudar a los alumnos a crear sus conocimientos y Meta conocimientos, los programas tutoriales desempeñan en realidad esta función instructiva de forma más explícita, guiando las actividades de los alumnos en función de sus respuestas y progresos.

c) Función motivadora. En términos generales, los estudiantes suelen mostrar atracción e interés hacia el software educativo, ya que estos programas suelen incorporar elementos diseñados para captar su atención, mantener su interés y, cuando es necesario, dirigirlo hacia los aspectos fundamentales de las actividades. Por lo tanto, la capacidad motivadora es una de las características distintivas de este tipo de recursos didácticos, lo que los convierte en herramientas muy útiles para los profesores.

d) Función evaluadora. Estos medios son particularmente idóneos para evaluar el desempeño de los estudiantes con ellos gracias a su naturaleza interactiva, que les permite responder de inmediato a las respuestas y acciones de los alumnos. Hay dos modalidades de evaluación posibles:

Implícita, el alumno se autoevalúa a partir de las respuestas del ordenador cuando reconoce sus errores. Explícita, en los casos en que el programa proporciona informes sobre el rendimiento del alumno.

e) Función investigadora. Los estudiantes pueden explorar entornos atractivos utilizando programas no directivos, como bases de datos, simuladores y software de construcción, para realizar tareas como buscar información específica o ajustar variables del sistema. Además, estos programas, en combinación con herramientas educativas, pueden proporcionar recursos valiosos para que educadores y estudiantes desarrollen proyectos de investigación que,

en su mayor parte, se realizan sin necesidad de estar conectados en línea.

- f) Función expresiva.** Los ordenadores tienen un amplio abanico de opciones de herramientas expresivas, ya que son dispositivos capaces de procesar los símbolos que utilizamos para representar nuestros conocimientos y comunicarnos. En esta situación, es crucial considerar que los ordenadores generalmente no toleran ambigüedades en sus interacciones con los alumnos, lo que implica que se debe tener precaución adicional con respecto a la precisión de los mensajes que se transmiten.
- g) Función metalingüística.** Los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir conocimientos sobre lenguajes de programación mediante el uso de sistemas operativos como MS-DOS y Windows, así como también mediante lenguajes de programación como BASIC, LOGO, entre otros.
- h) Función lúdica.** Cuando utilizan ordenadores con fines didácticos, los alumnos suelen asociar estas tareas con la diversión y la celebración. Además, algunas aplicaciones potencian aún más esta función añadiendo aspectos humorísticos que acentúan aún más su atractivo.
- i) Función innovadora.** Puesto que los programas educativos utilizan tecnología que se ha integrado recientemente en los centros de aprendizaje y puesto que con frecuencia permiten una amplia gama de usos, pueden considerarse materiales didácticos con este propósito, aunque sus prácticas pedagógicas no sean necesariamente novedosas.

Esta adaptabilidad crea una gran cantidad de oportunidades para los métodos de enseñanza innovadores y la experimentación didáctica en el aula. <https://en.wikipedia.org>.

H. Softwares Didácticos de Evaluación:

Se utiliza con la finalidad de verificar el nivel de aprendizaje logrado por los alumnos, esto de una manera dinámica e interactiva, que generalmente potencia el interés y las capacidades psicomotrices de

los estudiantes. Existe software de este tipo, como son el software Jclíc y el Hot Potatoes. (http://es.wikipedia.org/wiki/software_didáctico)

I. El Software Jclíc. Los profesores pueden crear de forma sencilla recursos educativos digitales con esta herramienta de autor. Se compone de una colección de programas informáticos que se utilizan para llevar a cabo varios tipos de tareas de aprendizaje, como asociaciones, crucigramas, rompecabezas y ejercicios de texto. Normalmente, las actividades se agrupan en proyectos en lugar de ofrecerse por separado. Un proyecto está conformado por un conjunto de actividades y una o más secuencias que detallan su forma de presentación.

J. El Software Hot Potatoes. "Hot Potatoes constituye un conjunto de diversas utilidades diseñadas para la elaboración de materiales digitales. Facilita a los docentes la creación de actividades de evaluación destinadas a fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, empleando enfoques novedosos con el propósito de fomentar su motivación y estimular su iniciativa en el proceso de aprendizaje." Estas tecnologías permiten crear ejercicios interactivos en varias modalidades y en distintos idiomas o mezclándolas.

K. El Software Libre:

Cualquier programa que permita a los usuarios acceder a su código fuente se considera software libre. Los desarrolladores pueden utilizarlo para examinarlo, sugerir cambios o subsanar cualquier fallo o vulnerabilidad, de modo que la aplicación mejore gradualmente en su conjunto. El acceso al código también permite realizar un análisis exhaustivo del programa y determinar si contiene una puerta trasera que permita a agencias como la NSA, por ejemplo, obtener nuestros datos (https://en.wikipedia.org/wiki/software_libre).

L. El Software Comercial:

Cuando se compra un programa informático, en realidad está comprando una licencia para utilizarlo, a una empresa propietaria de los derechos de autor. Los términos y condiciones del contrato de licencia difieren entre diferentes programas y es crucial examinarlos detenidamente. La mayor parte del software adquirido se clasifica como software comercial y se obtiene a través de editores y tiendas de

informática comercial. Se puede encontrar más información en el enlace https://en.wikipedia.org/wiki/Commercial_Software.

En resumen, podemos sostener que los términos "programa" y "método" tienen dos significados distintos en el ámbito musical: uno es un texto utilizado en la enseñanza y el aprendizaje de la música, mientras que el otro es un conjunto de ejercicios dispuestos según la noción de que el aprendizaje debe comenzar por las tareas más sencillas y progresar hacia las más difíciles.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1 HIPÓTESIS

Se plantean las siguientes Hipótesis:

▪ **Hipótesis de investigación (Hi):**

La Aplicación del Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro” influye significativamente en la mejora de la Ejecución de la Guitarra en Los alumnos del Taller de Música de la I.E.P. “San Juan” - Trujillo 2023.

▪ **Hipótesis de investigación (Ho):**

La Aplicación del Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro” No influye significativamente en la mejora de la Ejecución de la Guitarra en Los alumnos del Taller de Música de la I.E.P. “San Juan” - Trujillo 2023.

3.2 VARIABLES

3.2.1 Definición Conceptual

A. Variable independiente: La aplicación del software musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro”

Guitar Pro es un editor de partituras que funciona tanto con guitarra como con bajo, aunque puede funcionar con cualquier instrumento que pueda reproducir archivos MIDI. Es un recurso increíblemente útil para aprender a tocar la guitarra ya que, además de permitirte escuchar la música, también muestra la partitura, la tablatura y un gráfico que te indica dónde deben colocarse los dedos en el mástil del instrumento. Está estructurado en base a experiencias pedagógicas orientadas a internalizar el uso del software musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro” y para la Ejecución Musical de la guitarra relacionadas con la simbología apropiada que permita traducir el lenguaje musical oral en una secuencia musical escrita y ejecutada.

B. Variable dependiente: ejecución de la Guitarra.

Son logros de aprendizaje del taller de Guitarra, que comprenden:

- Acordes.
- Tablatura.
- Colocación y interpretación de las notas y figuras musicales en la partitura en un compás de 4/4 mediante el uso del rasgueo.
- Ejecución de melodías sencillas utilizando la tablatura con el Software.

Para la ejecución de la Guitarra se necesita realizar un conjunto de procedimientos acordes con la naturaleza del instrumento (postura, diapasón, forma de producir el sonido, reconocimiento y ejecución de las figuras musicales, digitación, coordinación de los músculos de los dedos, la mano derecha e izquierda, muñeca, etc.), así como el estudio de figuras y notas musicales en el pentagrama, etc.

Como todos los instrumentos, la guitarra requiere complejidad para dominarla. Cualquiera que haya estudiado la guitarra para convertirse en un guitarrista experto sabe lo insoportable que es tener las puntas de los dedos doloridas. Lo primero es tener una guitarra que te ayude, aparte de la ambición de serlo. Debe ser fácil de tocar, con cuerdas de nailon; si se adapta a tu tipo de cuerpo, esto evitará que tus dedos presionen más de lo debido, lo que te dará flexibilidad y, en consecuencia, aumentará la velocidad de la mano. Adquirir la destreza de tocar la guitarra no es difícil. Aunque no es nada difícil, sí requiere una estructura y unas prácticas que pueden ayudar a agilizar el proceso.

Para tocar la guitarra, se coloca la caja de resonancia sobre el pecho con la cabeza o el diapasón a un lado. Esto resulta en que las cuerdas más graves estén más altas y las más agudas más bajas. Luego, con la mano izquierda, se colocan los dedos en algunas cuerdas y se presionan contra el mástil o el diapasón, en el espacio entre los trastes metálicos incrustados periódicamente en el mástil, para ajustar la longitud de las cuerdas según el tono o sonido deseado. Una vez determinada la longitud, la mano derecha hace sonar, puntea o arpeggia las cuerdas. Tocando un sonido a la vez se genera una melodía, un acorde al producirse dos o más sonidos simultáneamente, o una armonía cuando se arpeggia dicho acorde. La parte más difícil de tocar la guitarra para un principiante es apoyar las yemas de todos los dedos, a excepción del pulgar, que suele colocarse firmemente detrás del mástil del instrumento. Aquí es donde entra en juego la mano izquierda. Sin embargo, para los guitarristas más experimentados, una vez que han aprendido los movimientos de

la mano derecha, el verdadero reto reside en la habilidad con la mano derecha.

El sonido en todas las guitarras se genera mediante la vibración de las cuerdas. Dado que una cuerda tiene una capacidad limitada para mover aire, se requiere amplificar el sonido para que sea audible. En la guitarra acústica, así como en otros instrumentos de cuerda, esta función es desempeñada por la caja de resonancia. La caja de resonancia recibe las vibraciones de las cuerdas a través del puente. Gracias a su tamaño, la caja de resonancia puede generar un sonido mucho más potente que una sola cuerda vibrando, ya que desplaza más aire. Las ondas sonoras se propagan hacia los lados y la parte posterior de la caja de resonancia, que también vibran, al igual que la propia caja de resonancia. Por este motivo, elegir la madera adecuada es crucial: maderas duras como el palisandro, el ciprés, la caoba o el arce para los aros y el fondo, y abeto o cedro para la tapa. La boca también influye en el sonido. Este sonido se combina con el que sale de la parte delantera de la caja de resonancia o quizá de varias bocas pequeñas. Cada guitarra tiene su propio tono único como consecuencia de una sofisticada mezcla armónica.

En realidad, no se utiliza ninguna amplificación externa para aumentar la fuerza del sonido a lo largo de este procedimiento. La pulsación de las cuerdas proporciona toda la energía. Esto implica que el sonido producido por las cuerdas en una guitarra sin caja de resonancia sería mucho más débil, pero duraría mucho más.

3.2.2 Definición operacional

A. “Software musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro”:

Elementos físicos, gráficos, partituras, escritos, audio, etc., de los que se vale el docente para optimizar el proceso enseñanza – aprendizaje.

B. Ejecución del instrumento de la Guitarra: Proceso de aprendizaje interno, activo, individualizado e interactivo con el instrumento de la guitarra para ser tocado en un entorno social.

3.2.3 Operacionalización de la variable.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INST.
<p style="text-align: center;">V.D. Ejecución del instrumento de la guitarra del taller de música.</p>	Acordes	<ul style="list-style-type: none"> • Ubica correctamente los acordes. • Sostiene correctamente el instrumento para ejecutar los acordes. • Posición correcta de la mano izquierda al momento de ejecutar los acordes. • Control corporal- posición relajada al momento de ejecutar los acordes en la guitarra. 	<p style="text-align: center;">Guía de Observación</p>
	Tablatura	<ul style="list-style-type: none"> • Coloca cómodamente los dedos sobre la tablatura. • Presiona los dedos correctamente sobre la tablatura. • Ejecuta sonidos de larga duración en la tablatura de forma natural. • Ejecuta ejercicios de ataque o golpes (golpe apoyado y libre), para producir sonido en los ejercicios: 16, 17, 18, 20, 21, con una digitación adecuada 	
	Ubicación y ejecución de notas y figuras musicales en el pentagrama en compás de 4/4 y usando el rasgueo.	<ul style="list-style-type: none"> • Ubica las notas y figuras musicales en el pentagrama correctamente. • Ejecuta pequeñas frases rítmicas combinando las figuras musicales “negra, blanca, redonda, corchea” y sus silencios. • Ejecuta ejercicios básicos con las cuerdas presionadas y sueltas. • Ejecuta ejercicios de rasgueo en valor de negras, alternando el ataque de los dedos índice y medio con el índice de graves a agudos. 	
	Ejecución de melodías sencillas utilizando la tablatura con el software.	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software, las melodías “TU NO ESTAS SOLO”, “FLACA” • Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software, las melodías “LAMENTO BOLIVIANO”, “TU CARCEL”, e “HIMNO A LA ALEGRIA”. • Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software, las melodías “TIEMPO DE VALS”, “CANCION DEL ADIOS” Y “ALMA CORAZON Y VIDA”. • Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software, las melodías “CUMPLEAÑOS”, “NAVIDAD” Y “NOCHE DE PAZ”. 	

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA.

Utilizando la técnica de muestreo no probabilístico e intencional, la muestra se tomó de toda la población, que incluía a los 10 alumnos guitarristas del taller de música.

3.4 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.

Esta investigación se basó en un diseño preexperimental que incluyó una "prueba previa y una prueba posterior" con un único grupo.

El esquema del diseño es el siguiente:



O1 = Obtenidas de la ejecución de la Guitarra antes de la aplicación del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro".

X = La Aplicación del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro", en los alumnos del taller de música de la institución educativa "San Juan" de Trujillo - 2023.

O2 = Logro de capacidades en el aprendizaje inicial de la ejecución de la Guitarra después de la aplicación del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro".

3.5 PROCEDIMIENTO.

Los procedimientos realizados en la presente investigación son:

- Coordinación con la Institución educativa donde se realizó la investigación.
- Coordinación con el docente responsable del taller de Música.
- Se ha evaluado a los alumnos para conocer su nivel de aprendizaje inicial (pre-test).
- Para la aplicación del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro" en el proceso enseñanza-aprendizaje se ha elegido a los alumnos que han desarrollado sus actividades musicales los días miércoles y viernes de 7:30 am a 10:00 am. Se ha optado por este grupo porque contaba con los elementos necesarios para dicha investigación. El grupo estaba conformado por 10 alumnos del primer y quinto año de secundaria (secciones "A", "B", "F", "M" y "N") comprendidos en guitarra.
(Ver desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje en Anexo N° 6: sesiones de aprendizaje)
- Se ha evaluado a los alumnos para medir el nivel de aprendizaje final

adquirido (post-test).

- Se procesaron los resultados.
- Se realizó el informe de investigación.

3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.6.1 Técnica.

En este estudio, se utilizó la observación como método de investigación. Mediante esta técnica, se pudo recolectar información sobre el nivel de habilidad en la guitarra de los alumnos tanto antes como después de la implementación del programa experimental.

3.6.2 Instrumento.

Se empleó la guía de observación como herramienta para identificar el progreso del aprendizaje en la ejecución de la guitarra por parte de los alumnos, tanto en el pretest como en el post-test. Esta guía está compuesta por un conjunto de indicadores, distribuidos para cada dimensión de la siguiente manera:

- Acordes: 04 ítems
- Tablatura: 04 ítems
- Ubicación y ejecución de notas y figuras musicales en el pentagrama en compás de 4/4 y usando el Rasgueo: 04 ítems
- Ejecución de melodías sencillas utilizando la tablatura con el software: 04 ítems

La escala de puntuación utilizada para la valoración de cada indicador es la siguiente:

Acordes	1	Ubica correctamente los acordes
	2	Sostiene correctamente el instrumento para ejecutar los acordes.
	3	Posición correcta la mano izquierda al momento de ejecutar los acordes.
	4	Control corporal- posición relajada al momento de ejecutar los acordes en la guitarra
Tablatura	5	Coloca cómodamente los dedos sobre la tablatura.
	6	Presiona correctamente los dedos dentro de la tablatura.
	7	Produce notas sostenidas en la tablatura de manera fluida y auténtica.
	8	Ejecuta ejercicios de ataque o golpes (golpe apoyado y libre), para producir sonido en los ejercicios: 16, 17, 18, 20, 21, con una digitación adecuada.

Ubicación y Ejecución de notas y figuras musicales en el pentagrama en compás de 4/4 y usando el rasgueo.	9	Ubica correctamente las notas y figuras en el pentagrama.
	10	Realiza breves secuencias rítmicas mediante la combinación de las diferentes figuras musicales, como la negra, blanca, redonda y corchea, junto con sus correspondientes silencios.
	11	Ejecuta ejercicios básicos con las cuerdas presionadas y sueltas.
	12	Ejecuta ejercicios de rasgueo en valor de negras alternando el ataque de los dedos índice y medio con el índice de graves a agudos.
Ejecución de melodías sencillas utilizando la tablatura con el software.	13	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software, las melodías "TU NE ESTAS SOLO", FLACA",
	14	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software, las melodías: "LAMENTO BOLIVIANO", "TU CARCEL" E "HIMNO A LA ALEGRIA".
	15	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software en las melodías "TIEMPO DE VALS "CANCION DEL ADIOS" y "ALMA CORAZON Y VIDA".
	16	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software las melodías "CUMPLEAÑOS", "NAVIDAD" y "NOCHEZ DE PAZ".

La escala de valoración para medir el nivel de cada dimensión es la siguiente:

- Puntaje mínimo: 00
- Puntaje máximo: 12

LEYENDA	
CALIFICACIÓN	
PUNTAJE	NIVEL
CUANTITATIVO	CUALITATIVO
0 a 4	Bajo
5 a 8	Medio
9 a 12	Alto

La escala de valoración para medir el resultado global es la siguiente:

- Puntaje mínimo: 00
- Puntaje máximo: 48

LEYENDA	
CALIFICACIÓN	
PUNTAJE	NIVEL
CUANTITATIVO	CUALITATIVO
00 a 16	Bajo
17 a 32	Medio
33 a 48	Alto

3.7 TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS.

Para analizar los datos, utilizamos la técnica estadística, que nos permitió presentar los resultados en tablas de frecuencias y porcentajes para comparar los niveles de la variable dependiente obtenidos por los participantes en el pre y post test.

Se aplicó la prueba de T de Student para realizar el análisis estadístico, escogida debido al tamaño reducido de la muestra, inferior a 30 individuos.

La fórmula utilizada para esta prueba es la siguiente:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

CUADRO N° 01

PUNTAJES Y NIVEL DE LA EJECUCIÓN DEL SOFTWARE MUSICAL “DIGITAL MUSIC MENTOR Y GUITAR PRO” EN LOS ALUMNOS DEL 1° Y 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN JUAN – TRUJILLO – 2023

N°	ACORDES				TABLATURA				Ubicación y ejecución de las notas con las figuras musicales en el				Ejecución de melodías sencillas utilizando la tablatura con el software				Ejecución del software musical “digital music mentor y guitar pro”			
	Pre-Test		Post-Test		Pre-Test		Post-Test		Pre-Test		Post-Test		Pre-Test		Post-Test		Pre-Test		Post-Test	
	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel
1	2	Bajo	10	Alto	3	Bajo	11	Alto	3	Bajo	12	Alto	3	Bajo	11	Alto	11	Bajo	44	Alto
2	2	Bajo	8	Medio	2	Bajo	10	Alto	4	Bajo	12	Alto	4	Bajo	12	Alto	12	Bajo	42	Alto
3	1	Bajo	11	Alto	3	Bajo	11	Alto	2	Bajo	10	Alto	2	Bajo	10	Alto	8	Bajo	42	Alto
4	5	Medio	10	Alto	3	Bajo	12	Alto	1	Bajo	9	Alto	2	Bajo	10	Alto	11	Bajo	41	Alto
5	6	Medio	9	Alto	2	Bajo	8	Medio	2	Bajo	8	Medio	2	Bajo	8	Medio	12	Bajo	33	Alto
6	1	Bajo	9	Alto	3	Bajo	11	Alto	1	Bajo	10	Alto	2	Bajo	10	Alto	7	Bajo	40	Alto
7	1	Bajo	8	Medio	2	Bajo	11	Alto	2	Bajo	10	Alto	2	Bajo	10	Alto	7	Bajo	39	Alto
8	3	Bajo	8	Medio	3	Bajo	8	Medio	2	Bajo	8	Medio	2	Bajo	8	Medio	10	Bajo	32	Medio
9	2	Bajo	10	Alto	3	Bajo	12	Alto	4	Bajo	12	Alto	4	Bajo	12	Alto	13	Bajo	46	Alto
10	4	Bajo	10	Alto	3	Bajo	11	Alto	3	Bajo	11	Alto	3	Bajo	11	Medio	13	Bajo	43	Alto
\bar{x}	2,7		9,3		2,7		11		2,4		10		2,6		10		10,40		40,20	
s	1,8		1,1		0,5		1,4		1,1		1,5		0,8		1,4		2,32		4,52	
cv%	65,4%		11,4%		17,9%		13,7%		44,8%		15,2%		32,4%		13,7%		22,30%		11,24%	

Fuente: Pre y post test para medir la Ejecución de la guitarra en los alumnos del primero y quinto grado de educación secundaria de la I.E.P. “San Juan” - Trujillo - 2023.

Leyenda	
CALIFICACIÓN	
PUNTAJE	NIVEL
CUANTITATIVO	CUALITATIVO
00 a 04	Bajo
05 a 08	Medio
09 a 12	Alto

Leyenda	
CALIFICACIÓN	
PUNTAJE	NIVEL
CUANTITATIVO	CUALITATIVO
00 a 16	Bajo
17 a 32	Medio
33 a 48	Alto

CUADRO N° 02

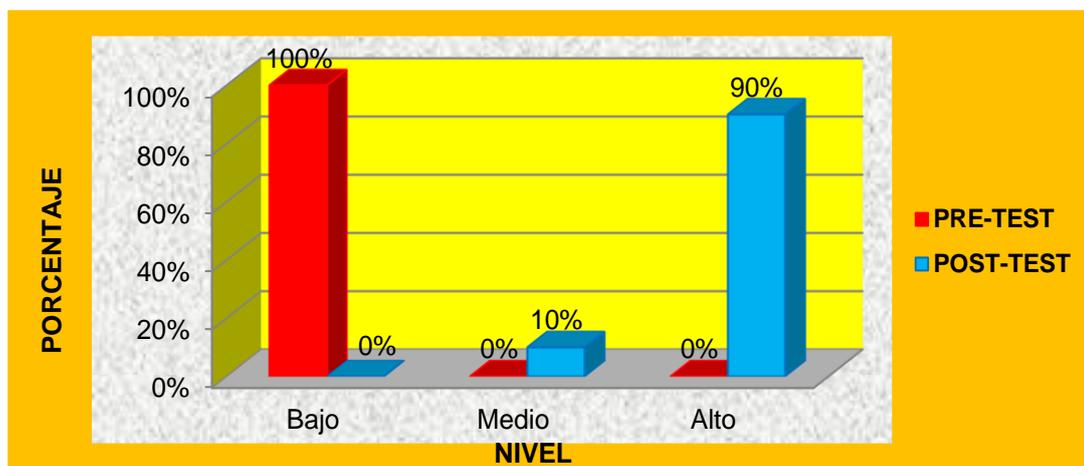
RESULTADO GLOBAL DEL PRE TEST Y POST TEST EN LOS ALUMNOS DEL 1° Y 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN JUAN - TRUJILLO

NIVEL	Pre Test		Post Test	
	fi	hi%	fi	hi%
Bajo	10	100%	0	0%
Medio	0	0%	1	10%
Alto	0	0%	9	90%
TOTAL	10	100%	10	100%

Fuente: Base de Datos: Anexo N° 05

Descripción: Los resultados globales de los pre-test y post-test se muestran en la Tabla N°02. Muestra que, en el pre-test, el 100% de los alumnos tenían un nivel de rendimiento bajo, el 0% medio y el 0% alto. Después de utilizar el software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro", el 90% de los alumnos demostró un nivel alto, el 10% un nivel medio y el 0% un nivel bajo en el post-test. Como podemos ver, se ha producido un cambio notable: del 100% de personas que estaban en un nivel bajo al 0% de personas que estaban en un nivel alto, se ha producido un aumento considerable hasta el 90%. De los que estaban en el 0%.

GRÁFICO N° 1
RESULTADO GLOBAL DEL PRE TEST Y POST TEST EN LOS ALUMNOS
DEL 1° Y 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN
JUAN - TRUJILLO



Fuente: Base de Datos: Anexo N° 05

CUADRO N° 03
MEDIDAS ESTADÍSTICAS DEL NIVEL DE LA EJECUCIÓN DE LA GUITARRA
EN LOS ALUMNOS DEL TALLER DE MÚSICA DE LA I.E.P. "SAN JUAN" -
TRUJILLO - 2023, ANTES Y DESPUES DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE
MUSICAL "DIGITAL MUSIC MENTOR Y GUITAR PRO"

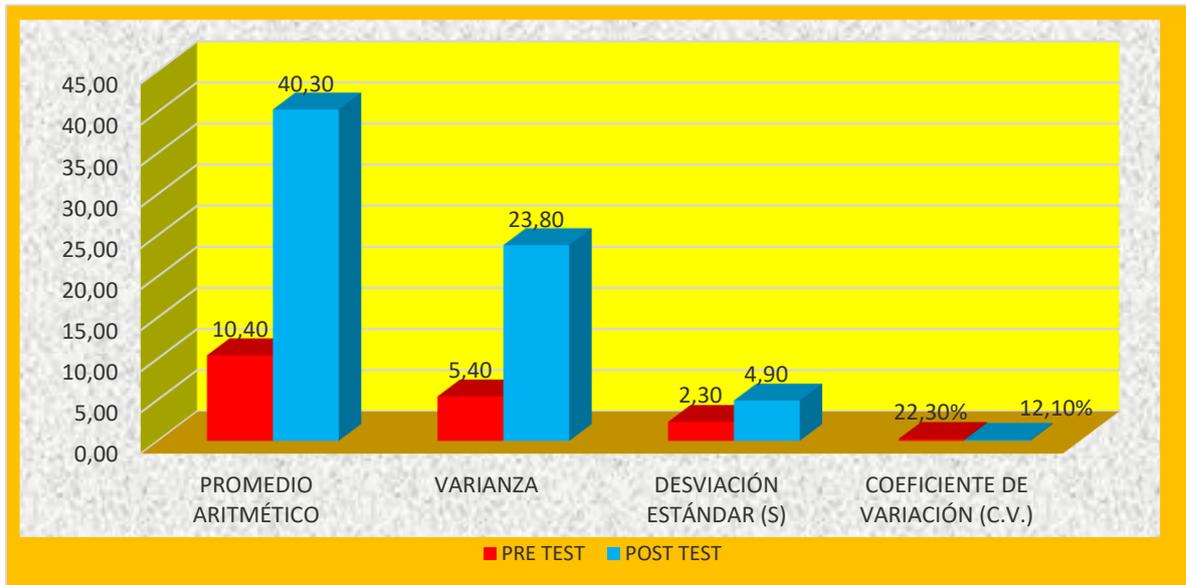
ESTADÍSTICOS	PRE TEST	POST TEST
PROMEDIO ARITMÉTICO	10.40	40.30
VARIANZA	5.40	23.80
DESVIACIÓN ESTÁNDAR (S)	2.30	4.90
COEFICIENTE DE VARIACIÓN (C.V.)	22.30	12.10

Fuente: Base de Datos: Anexo N° 05

Descripción: Se ha observado que el uso del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro" ha mejorado el nivel de aprendizaje inicial promedio de los alumnos en la ejecución de la guitarra en el taller de música de la institución educativa "San Juan" - Trujillo - 2023.

GRÁFICO Nº 2

MEDIDAS ESTADÍSTICAS DEL NIVEL DE EJECUCIÓN DE LA GUITARRA EN LOS ALUMNOS DEL TALLER DE MÚSICA DE LA I.E.P. “SAN JUAN” - TRUJILLO – 2023, ANTES Y DESPUES DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE MUSICAL “DIGITAL MUSIC MENTOR Y GUITAR PRO”



Fuente: Base de Datos: Anexo N° 05

CUADRO Nº 04

MEDIDAS ESTADÍSTICAS DE LA DIMENSION DEL NIVEL DE EJECUCIÓN DE LA GUITARRA EN LOS ALUMNOS DEL TALLER DE MÚSICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SAN JUAN” - TRUJILLO - 2023, ANTES Y DESPUES DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE MUSICAL “DIGITAL MUSIC MENTOR Y GUITAR PRO”

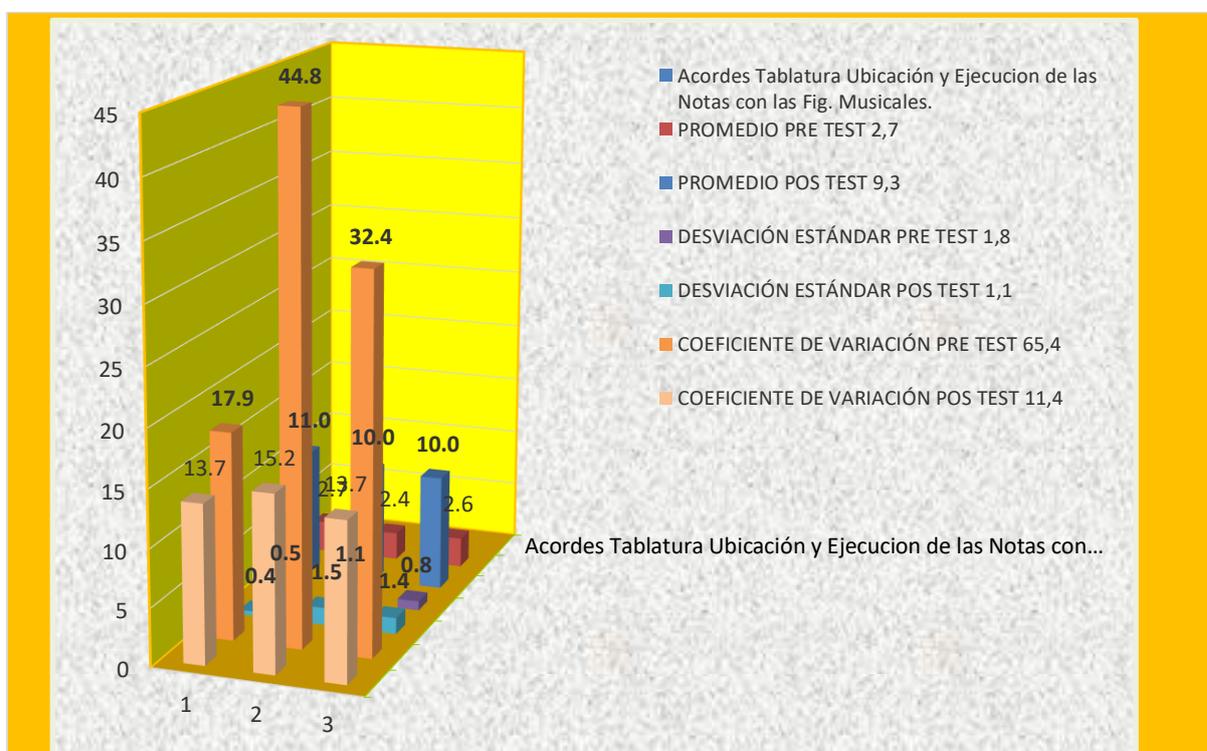
DIMENSIONES	PROMEDIO		DESVIACIÓN ESTÁNDAR		COEFICIENTE DE VARIACIÓN	
	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST
Acordes	2.7	9.3	1.8	1.1	65.4	11.4
Tablatura	2.7	11.0	0.5	0.4	17.9	13.7
Colocación y ejecución de notas y figuras musicales en el pentagrama.	2.4	10.0	1.1	1.5	44.8	15.2
Ejecución de melodías sencillas utilizando la tablatura con el software	2.6	10.0	0.8	1.4	32.4	13.7

Fuente Base de Datos: Anexo N° 05

Descripción: Tras la implementación del software musical "Digital Music Mentor" y "Guitar Pro", se evidenció una mejora general en el rendimiento de los estudiantes del taller de música de la institución educativa "San Juan" - Trujillo - 2023, en todos los aspectos del nivel de ejecución de la guitarra.

GRÁFICO Nº 3

MEDIDAS ESTADÍSTICAS DE LA DIMENSION DEL NIVEL DE EJECUCIÓN DE LA GUITARRA EN LOS ALUMNOS DEL TALLER DE MÚSICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN JUAN" - TRUJILLO - 2023, ANTES Y DESPUES DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE MUSICAL "DIGITAL MUSIC MENTOR Y GUITAR PRO"



Fuente: Base de Datos: Anexo Nº 05

La aplicación del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro" genera un notable efecto en la habilidad de los estudiantes del taller de música en la institución educativa "San Juan" - Trujillo, durante el año 2023.

CUADRO N° 05

PRUEBA DE HIPÓTESIS, DE LOS RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE MUSICAL “DIGITAL MUSIC MENTOR Y GUITAR PRO” PARA MEJORAR LA EJECUCIÓN DE LA GUITARRA EN LOS ALUMNOS DEL TALLER DE MÚSICA DE LA I.E.P. “SAN JUAN” - TRUJILLO - 2023

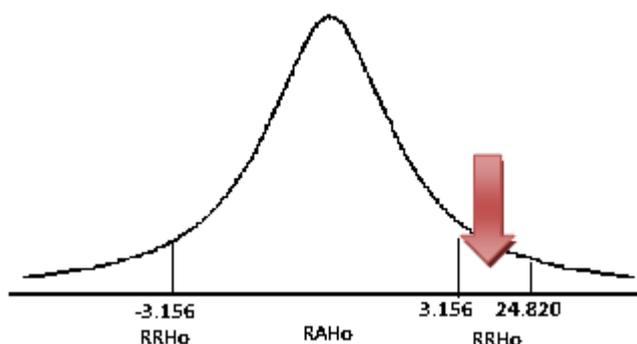
Hipótesis :			
Hi: el uso del Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro” influye significativamente en el mejoramiento de ejecución de la guitarra en los alumnos del taller de música de la institución educativa “San Juan” - Trujillo – 2023			
Ho: el uso del Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro” No influye significativamente en el mejoramiento de ejecución de la guitarra en los alumnos del taller de música de la institución educativa “San Juan” - Trujillo - 2023			
Valor T Student Calculado	Valor T Student tabulado	P	Decisión
24.820	3.156	0,0001	Rechazo Ho
Conclusión			
Existe diferencia significativa en la aplicación del Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro”.			

FUENTE: Base de datos de anexo N° 05

NIVEL DE SIGNIFICANCIA: $\alpha = 0.01$

ESTADÍSTICO DE PRUEBA: T Student

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} = 24.820$$



CUADRO N° 06

NIVEL DE LA DIMENSIÓN "ACORDES" EN EL PRE TEST Y POST TEST EN LOS ALUMNOS DEL 1° Y 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN JUAN – TRUJILLO

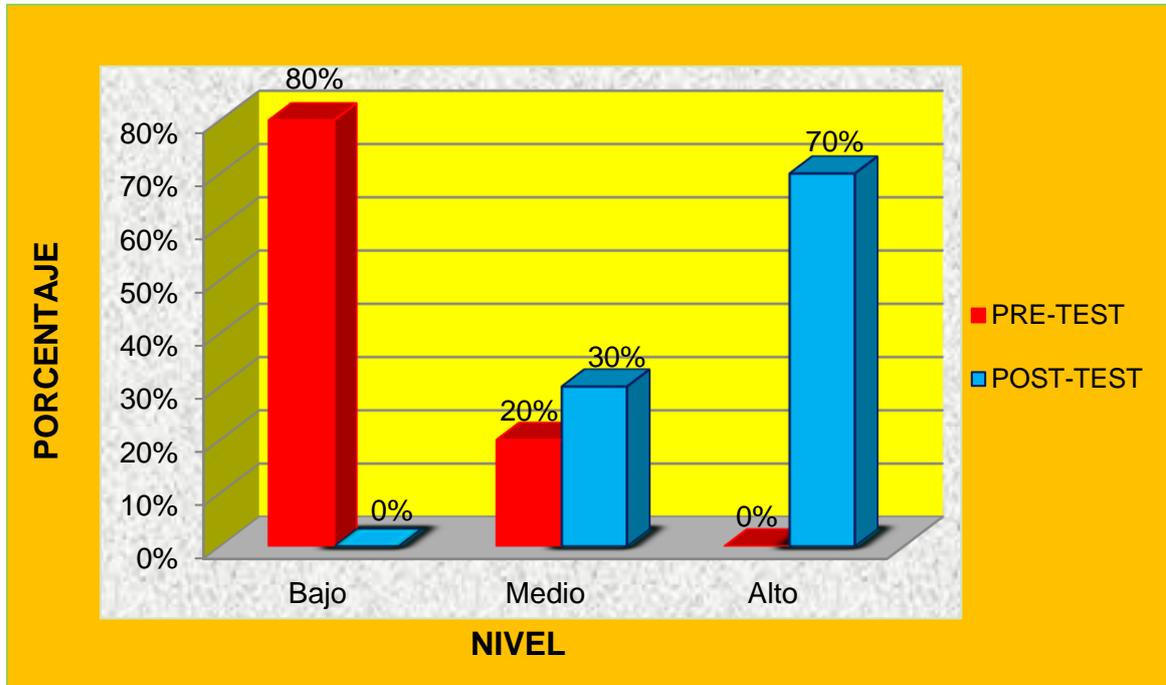
NIVEL	Pre Test		Post Test	
	fi	hi%	fi	hi%
Bajo	8	80%	0	0%
Medio	2	20%	3	30%
Alto	0	0%	7	70%
TOTAL	10	100%	10	100%

Fuente: Base de Datos: Anexo N° 05

Descripción: Los resultados de la dimensión Acordes de las pruebas obtenidas tanto en el pre-test como en el post-test se muestran en el cuadro N° 06. Muestra que en el pre-test, el 80% de los alumnos tenía una postura baja, el 20% tenía una postura media y el 0% tenía una postura excelente. En cuanto al post-test, que se realiza después de utilizar el software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro", el 70% de los alumnos demuestra un alto grado de postura, el 30% un nivel medio, y el 0% un nivel bajo. Como podemos ver, hubo un cambio notable: el porcentaje de alumnos en un nivel bajo disminuyó del 80% al 0%, mientras que el porcentaje de alumnos en un nivel alto aumentó del 0% al 70%. En la prueba posterior, los que se encontraban en el nivel medio aumentaron del 20% al 30%. El uso del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro" es el responsable de esta modificación.

GRÁFICO N° 4

NIVEL DE LA DIMENSIÓN "ACORDES" EN EL PRE TEST Y POST TEST EN LOS ALUMNOS DEL 1° Y 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN JUAN – TRUJILLO



Fuente: Base de Datos: Anexo N° 05

CUADRO N° 07

NIVEL DE LA DIMENSIÓN "TABLATURA" EN EL PRE TEST Y POST TEST EN LOS ALUMNOS DEL 1° Y 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN JUAN – TRUJILLO

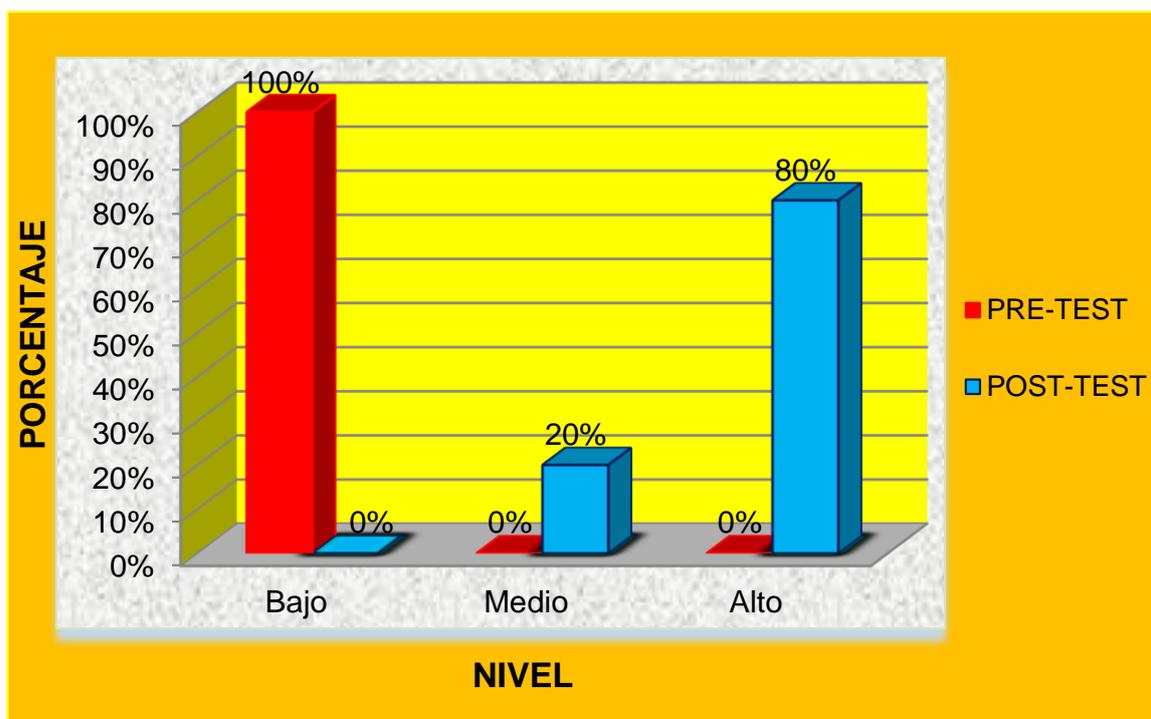
NIVEL	Pre Test		Post Test	
	fi	hi%	fi	hi%
Bajo	10	100%	0	0%
Medio	0	0%	2	20%
Alto	0	0%	8	80%
TOTAL	10	100%	10	100%

Fuente: Base de Datos: Anexo N° 05

Descripción: Los resultados de la dimensión Tablatura en los pretest y post-test se presentan en la Tabla N°07. En el pretest, todos los estudiantes mostraban un nivel bajo de competencia en tablatura (100%), mientras que ninguno presentaba un nivel medio o alto. En contraste, después del post-test, realizado tras la utilización del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro", el 80% de los alumnos alcanzó un nivel alto en tablatura, el 20% un nivel medio, y ningún estudiante se encontraba en un nivel bajo. Se evidencia un cambio significativo: del 100% de los estudiantes con nivel bajo al inicio, ningún estudiante alcanzó este nivel después del post-test, mientras que el porcentaje de estudiantes con nivel alto aumentó al 80%. Además, el porcentaje de estudiantes en el nivel medio aumentó del 0% al 20%. Estos cambios son atribuibles al uso del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro".

GRÁFICO N° 5

NIVEL DE LA DIMENSIÓN "TABLATURA" EN EL PRE TEST Y POST TEST EN LOS ALUMNOS DEL 1° Y 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN JUAN – TRUJILLO



Fuente: Base de Datos: Anexo N° 05

CUADRO N° 08

NIVEL DE LA DIMENSIÓN "UBICACIÓN Y EJECUCIÓN DE NOTAS Y FIGURAS MUSICALES EN EL PENTAGRAMA EN COMPAS DE 4/4 Y USANDO EL RASGUEO" EN EL PRE TEST Y POST TEST EN LOS ALUMNOS DEL 1° Y 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN JUAN – TRUJILLO

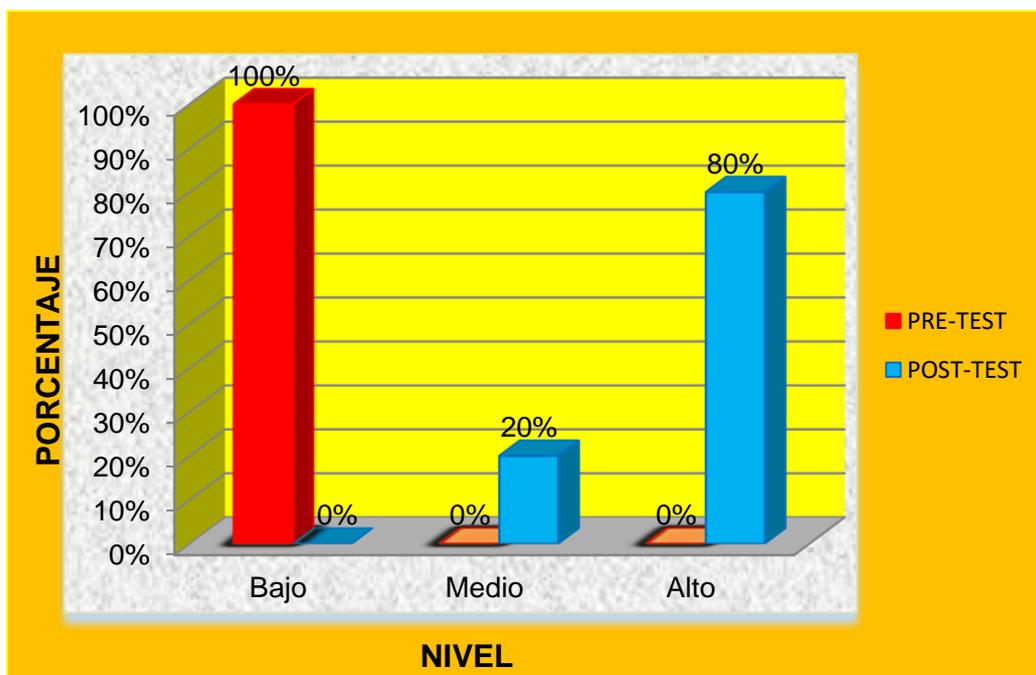
NIVEL	Pre Test		Post Test	
	fi	hi%	fi	hi%
Bajo	10	100%	0	0%
Medio	0	0%	2	20%
Alto	0	0%	8	80%
TOTAL	10	100%	10	100%

Fuente: Base de Datos: Anexo N° 05

Descripción: En el cuadro N° 8 se presentan los resultados de las evaluaciones pre-test y post-test sobre la localización y ejecución de notas y figuras musicales en el pentagrama, en un compás de 4/4 utilizando el rasgueo. Se observa que, en el pre-test, el 100% de los estudiantes demostró un nivel bajo en esta habilidad, mientras que ninguno alcanzó un nivel medio o alto. Tras el post-test, realizado luego de la intervención con el software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro", el 80% de los alumnos exhibió un alto nivel en la ubicación y ejecución de notas en el pentagrama, en un compás de 4/4 con rasgueo. Este cambio es significativo: ningún estudiante permaneció en el nivel bajo, y el porcentaje de estudiantes en el nivel alto aumentó al 80%. Además, el porcentaje de estudiantes en el nivel medio aumentó del 0% al 20%. Este cambio puede atribuirse al uso del software mencionado.

GRÁFICO N° 06

NIVEL DE LA DIMENSIÓN "UBICACIÓN Y EJECUCIÓN DE NOTAS Y FIGURAS MUSICALES EN EL PENTAGRAMA EN COMPAS DE 4/4 Y USANDO EL RASGUEO" EN EL PRE TEST Y POST TEST EN LOS ALUMNOS DEL 1° Y 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN JUAN – TRUJILLO



Fuente: Base de Datos: Anexo N° 05

CUADRO N° 09

NIVEL DE LA DIMENSIÓN "EJECUCIÓN DE MELODÍAS SENCILLAS UTILIZANDO LA TABLATURA CON EL SOFTWARE" EN EL PRE TEST Y POST TEST EN LOS ALUMNOS DEL 1° Y 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN JUAN - TRUJILLO

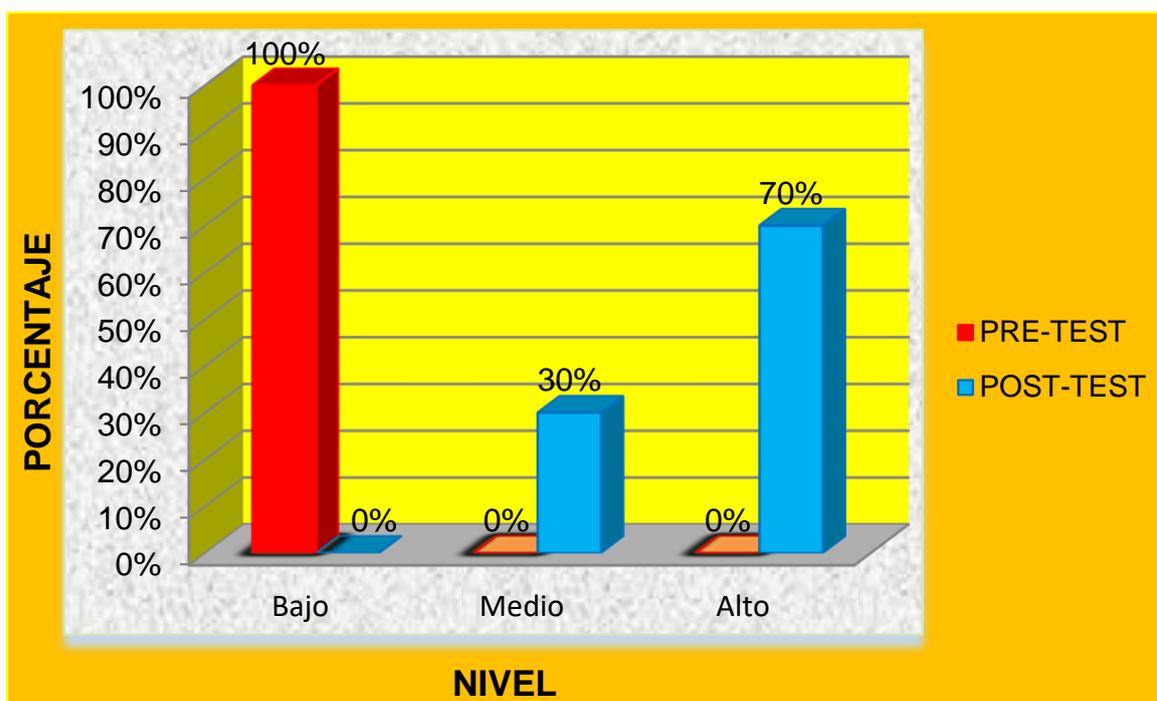
NIVEL	Pre Test		Post Test	
	fi	hi%	fi	hi%
Bajo	10	100%	0	0%
Medio	0	0%	3	30%
Alto	0	0%	7	70%
TOTAL	10	100%	10	100%

Fuente: Base de Datos: Anexo N° 05

Descripción: Los resultados de las evaluaciones pre-test y post-test para la capacidad de ejecutar melodías simples utilizando la tablatura del software se presentan en la Tabla N° 9. Se observa que, en el pre-test, el 100% de los estudiantes mostró un nivel bajo en esta habilidad, mientras que ninguno alcanzó un nivel medio o alto. Después del post-test, realizado tras la intervención con el software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro", el 70% de los alumnos demostró un alto nivel de ejecución de melodías simples utilizando la tablatura del software, el 30% alcanzó un nivel medio, y ningún estudiante permaneció en el nivel bajo. Se evidencia un cambio significativo: del 100% de estudiantes en el nivel bajo antes del post-test, ningún estudiante se mantuvo en este nivel después, y el porcentaje de estudiantes en el nivel alto aumentó al 70%. Además, el porcentaje de estudiantes en el nivel medio aumentó del 0% al 30%. Este cambio puede atribuirse al uso del software mencionado.

GRÁFICO N° 7

NIVEL DE LA DIMENSIÓN "EJECUCIÓN DE MELODÍAS SENCILLAS UTILIZANDO LA TABLATURA CON EL SOFTWARE" EN EL PRE TEST Y POST TEST EN LOS ALUMNOS DEL 1° Y 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN JUAN – TRUJILLO



Fuente: Base de Datos: Anexo N° 05

4.2 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Al analizar el cuadro N° 02 y gráfico N° 01 referente al resultado global del pre test y post test en los alumnos del 1° y 5° grado de educación secundaria de la I.E.P. San Juan – Trujillo, se observa que en el pre-test el 100% obtienen nivel bajo en la Ejecución de la Guitarra y después de aplicar el Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro”, el 90% tiene un nivel alto. Por lo que podemos decir que el Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro”, influye significativamente en la ejecución de la Guitarra. Esta información es coherente con la observación de Clemente (2002) de que "un programa musical alternativo con contenido melódico es el complemento ideal para la enseñanza."

En el cuadro N° 06 y el gráfico N° 04, se emplearon videos y software para enseñar la postura adecuada en la ejecución de la guitarra como parte de la primera dimensión de estudio. Se observó que, después de la intervención, el 30% de los estudiantes alcanzó un nivel medio, mientras que el 70% restante logró un nivel alto en la evaluación posterior. Esto indica una mejora notable en comparación con los resultados previos, donde el 100% de los alumnos tenía un nivel bajo. Joséfa LACARCEL, en su trabajo "El vídeo educativo en la formación del maestro", menciona que expertos en educación musical como LAUTZENHEISER y otros consideran el uso de videos y software como herramientas efectivas para desarrollar este indicador.

En la Tabla No. 07 y Gráfico No. 05, se determinó que, en la segunda dimensión, fue necesario utilizar videos y partituras sobre el diapasón y emisión de sonido para la ejecución de la guitarra. Se logró desarrollar efectivamente la segunda dimensión, relacionada con el diapasón y la emisión sonora, mediante el uso de estos materiales. Se determinó que, en el pre-test, el 100% de los alumnos obtuvo un nivel bajo; sin embargo, en el post-test, se observó una mejora significativa, ya que el 20% de los alumnos se ubicó en el nivel medio y el 80% restante en un nivel alto.

La Tabla No. 08 y el Gráfico No. 06 revelan que en la tercera dimensión, enfocada en la ubicación y ejecución de notas y figuras musicales en el pentagrama en un compás de 4/4 durante el rasgueo, el 100% de los estudiantes demostró un nivel bajo en el pre-test. Sin embargo, se observó una

mejora considerable en el post-test, donde el 20% alcanzó un nivel medio y el 80% logró un nivel alto. La utilización de láminas como recurso auxiliar para la colocación y ejecución de notas y figuras musicales contribuyó a este avance. Según LAUTZENHEISER y otros, estas láminas se elaboraron de manera secuencial y adaptadas a las necesidades individuales de los alumnos, haciendo uso de programas informáticos, software y audio correspondientes, lo que facilitó la comprensión de las figuras musicales.

Como material de autoevaluación se utilizó la cámara digital puesto que permitió la grabación, audición, comparación y rectificación de las actividades desarrolladas; así mismo, se utilizó el software para el aprendizaje adquirido. El empleo de dichos recursos generó resultados sobresalientes y destacados en la localización y ejecución de las notas junto con las figuras musicales en el pentagrama, en un compás de 4/4 y durante el rasgueo.

En el cuadro N° 09 y el gráfico N° 07, en la cuarta dimensión que aborda la ejecución de melodías simples utilizando la tablatura con el software, se identificó que en el pre-test el 100% de los alumnos demostró un nivel bajo. Sin embargo, en el post-test se evidenció una mejora significativa, con el 30% alcanzando un nivel medio y el 70% un nivel alto. Se utilizaron materiales similares a los del pre-test, incluyendo el software, las partituras y el audio. La utilización de estos recursos también facilitó el progreso satisfactorio en estos indicadores.

Sin embargo, dependiendo de las circunstancias durante el diseño de las sesiones de aprendizaje, se utilizaron películas de talleres de música escolar y otros tipos de talleres tanto dentro como fuera del aula como método de incentivo. Información en consonancia con la experiencia de William 2003, según la cual "...el uso de la didáctica musical y de materiales alternativos para generar ilusión y confianza en el alumno a través de este bello arte llamado música, es el complemento para la formación de talleres de música escolar."

Basándonos en todos estos datos, podemos afirmar de manera científica que el uso del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro" produjo una mejora significativa en la habilidad de ejecución de la guitarra entre los estudiantes inscritos en el taller de música de la IEP "San Juan" de Trujillo en 2023.

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1- CONCLUSIONES

Después de llevar a cabo este proyecto de investigación, se obtuvieron los siguientes resultados:

- La destreza en la guitarra de los estudiantes del taller de música en la institución educativa "San Juan" de Trujillo en 2023 fue notablemente mejorada gracias a la utilización del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro" (Cuadro N° 02).
- En el año 2023, los estudiantes del taller de música de la institución educativa "SAN JUAN" en Trujillo experimentaron una mejora significativa en la colocación adecuada de las manos al tocar los acordes, atribuida a la incorporación del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro" (Cuadro N° 06).
- El uso del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro" influyó significativamente en la ubicación y uso correcto de los dedos en la tablatura para producir sonidos durante la ejecución de la guitarra con los alumnos de la institución educativa "SAN JUAN" de Trujillo, 2023 (Cuadro N° 07).
- En el año 2023, en el taller de música de la institución educativa "SAN JUAN" en Trujillo, se observó una notable influencia del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro" (Cuadro N° 08) en la colocación y ejecución de notas y figuras musicales en el pentagrama en compás de 4/4, así como en el empleo de rasgueos y matices en la interpretación de la guitarra por parte de los alumnos.
- En el año 2023, en el taller de música de la institución educativa "SAN JUAN" en Trujillo, se observó que el empleo del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro" tuvo un impacto importante en la interpretación de melodías simples por parte de los estudiantes. Esto se logró mediante el uso de la tablatura del software, aplicando técnica adecuada y asegurando que las notas musicales estuvieran afinadas correctamente (Cuadro N° 09).

5.2- SUGERENCIAS

Considerando las lecciones aprendidas durante la realización de este proyecto de investigación, estoy capacitado para sugerir lo siguiente a los directivos de instituciones educativas y a los instructores de talleres de música:

- Se sugiere a los directores del I.E.P. que proporcionen libros de música para enriquecer los recursos de la biblioteca y facilitar su utilización en la instrucción musical.
- Se sugiere a los directores de las I.E.P. instalar Software Musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro" en la sala de computo
- Se sugiere a los directores del IEP que establezcan un entorno propicio que facilite la implementación del proceso de enseñanza y aprendizaje de la música.
- Se recomienda a los directores del I.E.P. que creen un taller de música equipado con un ordenador, programas de música y equipos de audio y vídeo que los profesores puedan utilizar cuando lo consideren oportuno.
- Se sugiere que los profesores de los talleres de música establezcan horarios de ensayo adecuados y alternativos para que los alumnos puedan estudiar guitarra. Debido a la falta de guitarras y a la gran cantidad de alumnos matriculados en el programa, algunos estudiantes se ven obligados a cambiar de instrumento o de taller.
- Recomendamos utilizar el software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro" para el aprendizaje inicial para la ejecución de la guitarra porque es esencial que tanto los profesores como los alumnos comprendan la importancia de utilizar software y métodos musicales para el estudio del instrumento de la guitarra.
- Se sugiere que los profesores del taller de música formen un Comité de Apoyo al Taller de Música con el fin de asegurar la financiación requerida para el mantenimiento y la reparación de los instrumentos musicales.
- Se aconseja a los profesores del taller de música que utilicen el software musical "DIGITAL MUSIC MENTOR Y GUITAR PRO" para realizar investigaciones sobre la interpretación de los distintos instrumentos musicales del taller.

CAPÍTULO VI
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agudelo, G. “la música: un factor de evolución social y humana”, 2000, ponencia presentada en el Consejo de la Música en México (CIM/UNESCO) en el Fórum Panamericano y Coloquio sobre Educación Musical, publicada por el Instituto de Investigación para la evolución humana.
- Aguerrondo, I., Xifra, S., Lugo, M, Pogre, P., Rossi, M y Tadei, P. (2002).
- Aguilar, (1978), “Método para leer y escribir música”. Tomo I, II, III y IV. Editora Buenos Aires.
- Alvin J. (1997). Musicoterapia. Barcelona: Paidós.
- Ander, E. (2003) Diccionario de pedagogía. Madrid: Grao.
- Bachmann, (1998). La Rítmica Jacques-Dalcroze. Una educación por la música y para la música, colección pirámide Música, ediciones Pirámide, Madrid.
- Báez, E. Apreciación artística. Universidad Nacional Mayor de San Marcos
- Bernard, (2004). El abecedario de la educación infantil. Bogotá: Ed. Mc Graw Hill.
- Biblioredes Teoría de la Música. Definición de Música. Recuperado de <http://www.biblioredes.cl/biblioRed/Nosotros+en+Internet/teoriamusical/teoria.thm>,
- Brenet. (2006). “Diccionario de la música”. Barcelona: Iberia Papers Educación, Buenos Aires.
- Cambell D. (1998). Efecto Mozart. Barcelona: Urano.
- Cañal de León, P. (2002). La innovación educativa. Madrid: Akal.
- Casas, (2004). ¿Por qué los niños deben aprender música?”, artículo extraído de las publicaciones de la revista Alumnos online. com en <http://www.alumnosonline.com/notas/aprender-musica.php>,
- Casella, V. (1950). La técnica de la orquesta contemporánea. Buenos Aires: Ricordi Americana S.A.E.C.

- Cervelló, C. (1983). Instrumentos Musicales. Barcelona, España: Parramón Ediciones.
- Cise. "Somos Música", 1993 Centro de Investigaciones de servicios educativos. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- DE Rubertis, V, "Lectura Rítmica, de práctica instrumental Bs.As. S/D. Editorial Ricordi americana.
- Dirección Nacional de Educación Básica regular. Dirección de Educación Secundaria. Como Orientaciones para el trabajo Pedagógico OTP. - Arte Escuelas del Futuro (trilogía) I. Cómo piensan las escuelas que Innovan.
- Gather, M. (2000). Innovar en el seno de la institución escolar. Barcelona: Graó.
- Graetzer y Yopez (1961). Introducción a la práctica de Orff-Schulwerk, Barry, Buenos Aires.
- Grupo Océano. "El Mundo de la Música" Barcelona: Océano
- Heigy, E. (1999). Método Kodály de solfeo, Ediciones Pirámide, Madrid.
- Jorquera, M.C. (2004) "Métodos históricos activos en educación musical" <http://musica.rediris.es/leeme/revista/jorquera04.pdf>
- Larousse (2009). Diccionario Enciclopédico Vox 1 Editorial, S.L.
- Lautzenheiser, Higgins, Menghini, Rhodes, Bierschenk, Lavender, Paul (2000). Comprehensive Band Method "Essential Elements". Hal Leonard Corporation.
- Ley N° 28044: Ley General de Educación.
- Maternot, M. (1993). Principios fundamentales de formación musical y su aplicación, Madrid Rialp.
- Ministerio de Educación 2003 "Guía Metodológica para el desarrollar Capacidades" Dinesst - Lima Perú
- Open Directory project. Definición de Música. Recuperado de <Http://dmoz.org/World/Espa%C3%B1ol/Artes/M%C3%BAsica/desc.html>

- P, Bona. Sin fechar "método completo de División Musical". Ricordi. BS. AS: Edición Trilingüe:
- Pahlen K. 1985" El niño y la música" Editorial El Ateneo. Buenos Aires.
- Pascual, M. (1994). Música 3, Música 4, Música 5, Música6.Libro del Alumno y Libro de Recursos, Ed. Alhambra Longman, Madrid
- Poch, S. (1999) compendio de musicoterapia. Volumen I. Biblioteca de Psicología. Editorial Herder.
- Pujol, E "Escuela razonada de la guitarra"
- Rivas, M. (2000). Innovación educativa: teoría, procesos y estrategias. Madrid: Síntesis.
- Sachs, Curt (1947). Historia Universal de los instrumentos musicales. Buenos Aires: Centurión.
- Salvat, J (1986). instrumentos, intérpretes y orquestas. (1ª edición). Barcelona: Arrieta.
- Santrock, J. (2004). Posología de la Educación: Condiciones Básicas para un Adecuado Aprendizaje- Volumen I, México DF: Ed. Mc Graw Hill.
- Soto G. (2002). Incidencia de la música en los procesos cerebrales, ponencia presentada en el Consejo de la Música en México (CIM/UNESCO) en el Forum Panamericano y Coloquio sobre Educación Musical. España: Red Científica en <http://www.iiih.o,rg/doc/doc200209150300.html>
- Woll, C. (2007), "Estrategias creativas para la práctica de la música". Lima: Editorial El Comercio S.A.

ANEXOS

ANEXO Nº 01

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Alumno.....
 Instrumento Musical.....
 Grado y Sección.....
 Institución Educativa.....

1) CAPACIDAD ESPECÍFICA: Discrimina la forma adecuada de utilizar los dedos para la ejecución de la Guitarra:

Discrimina la forma adecuada de controlar el cuerpo frente a un público presente

CRITERIO INDICADORES	ACORDES para la ejecución del instrumento de la Guitarra. (12 Pt).	PONDERACIÓN			PUNTAJE	
		Alto	Medio	Bajo	Pre-Obs	Post-Obs
Indicador 1	Ubica correctamente los acordes					
Indicador 2	Sostiene correctamente el instrumento para ejecutar los acordes.					
Indicador 3	Posición correcta de la mano izquierda al momento de ejecutar los acordes.					
Indicador 4	Control corporal- posición relajada al momento de ejecutar los acordes en la guitarra.					
TOTAL						

2) CAPACIDAD ESPECÍFICA: Discrimina la forma adecuada de utilizar la Tablatura para la ejecución del instrumento de la guitarra

CRITERIO INDICADORES	TABLATURA (Colocación y entrenamiento de la Tablatura) en el instrumento de la Guitarra (12 Pt).	PONDERACIÓN			PUNTAJE	
		Alto	Medio	Bajo	Pre-Obs	Post-Obs
Indicador 1	Coloca cómodamente los dedos sobre la tablatura.					
Indicador 2	Presiona correctamente los dedos dentro de la tablatura.					
Indicador 3	Ejecuta sonidos de larga duración en la tablatura de forma natural					
Indicador 4	Ejecuta ejercicios de ataque o golpes (golpe apoyado y libre), para producir sonido en los ejercicios: 16, 17, 18, 20, 21, con una digitación adecuada					
TOTAL						

3) CAPACIDAD ESPECÍFICA: Identifica los símbolos de la notación musical.

Utiliza los símbolos de la notación musical para el solfeo rítmico y melódico. Ejecuta sonidos con las cuerdas presionadas, sueltas y con la digitación adecuada.

CRITERIO INDICADORES	UBICACIÓN Y EJECUCIÓN DE NOTAS Y FIGURAS MUSICALES EN EL PENTAGRAMA EN COMPÁS DE 4/4 y USANDO EL RASGUEO.	PONDERACIÓN			PUNTAJE	
		Alto	Medio	Bajo	Pre-Obs	Post-Obs
Indicador 1	Ubica correctamente las notas y figuras en el pentagrama.					
Indicador 2	Ejecuta pequeñas frases rítmicas combinando las figuras musicales “negra, blanca, redonda, corchea” y sus silencios.					
Indicador 3	Ejecuta ejercicios básicos con las cuerdas presionadas y sueltas.					
Indicador 4	Ejecuta ejercicios de rasgueo en valor de negras alternando el ataque de los dedos índice y medio con el índice de graves a agudos.					
TOTAL						

4) CAPACIDAD ESPECÍFICA: Interpreta pequeños textos musicales en el instrumento de la guitarra en forma adecuada.

CRITERIO INDICADORES	EJECUCIÓN DE MELODÍAS SENCILLAS UTILIZANDO LA TABLATURA CON EL SOFTWARE	PONDERACIÓN			PUNTAJE	
		Alto	Medio	Bajo	Pre-Obs	Post-Obs
Indicador 1	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software, las melodías “ TU NE ESTAS SOLO”, FLACA”,					
Indicador 2	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software, las melodías: “LAMENTO BOLIVIANO”, “TU CARCEL” e “HIMNO A LA ALEGRIA”					
Indicador 3	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software en las melodías “TIEMPO DE VALS “CANCION DEL ADIOS” y “ALMA CORAZON Y VIDA”					
Indicador 4	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software las melodías “CUMPLEAÑOS”, “NAVIDAD” y “NOCHEZ DE PAZ”.					
TOTAL						

La escala de valoración para medir el nivel de cada dimensión es la siguiente:

- Puntaje mínimo: 00
- Puntaje máximo: 12

Leyenda	
CALIFICACIÓN	
PUNTAJE	NIVEL
CUANTITATIVO	CUALITATIVO
00 a 04	Bajo
05 a 08	Medio
09 a 12	Alto

La escala de valoración para medir el resultado global es la siguiente:

- Puntaje mínimo: 00
- Puntaje máximo: 48

Leyenda	
CALIFICACIÓN	
PUNTAJE	NIVEL
CUANTITATIVO	CUALITATIVO
00 a 16	Bajo
17 a 32	Medio
33 a 48	Alto

ANEXO Nº 02

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

VALIDACION POR JUICIOS DE ESPERTOS

Nombre del Proyecto: Aplicación del software musical "Digital Music Mentor y Guitar Pro" en la ejecución de la guitarra en los alumnos del taller de música de la I.E.P. "San Juan" – Trujillo 2023

Nombre del Experto: José Isaac Zavaleta Mendoza

Especialidad: Lic. en Educación Musical

Grado: Bachiller - Magister

DIMENSIONES	INDICACIONES	ESCALA			COMENTARIOS
		1	2	3	
POSTURA	Ubica correctamente las manos en el instrumento.			✓	
	Sostiene correctamente el instrumento para ejecutar.			✓	
	Posición correcta del cuerpo (sentado como de pie) al momento de ejecutar.			✓	
	Control corporal- posición relajada al momento de ejecutar la guitarra.			✓	
DIAPASON Y EMISIÓN DEL SONIDO	Coloca cómodamente los dedos sobre el diapasón.			✓	
	Presiona correctamente los acordes dentro del diapasón.			✓	
	Ejecuta sonidos de larga duración de forma natural.			✓	
	Ejecuta ejercicios de ataques o golpes (golpe apoyado y libre) para producir sonido, en los ejercicios: 16, 17, 18, 19, 20, 21, con una digitación adecuada.			✓	
UBICACIÓN Y EJECUCIÓN DE LAS NOTAS CON LAS FIGURAS MUSICALES EN EL PENTAGRAMA EN COMPÁS DE 4/4. Y USANDO EL RASQUEO	Ubica correctamente las notas y figuras en el pentagrama.			✓	
	Ejecuta pequeñas frases rítmicas combinando las figuras musicales "negra, blanca, redonda, corchea" y sus silencios.			✓	
	Ejecuta ejercicios básicos con las cuerdas presionadas y sueltas.			✓	
	Ejecuta ejercicios de Rasqueo en valor de negras alternando el ataque de los dedos índice y medio con el índice de graves a agudos.			✓	
EJECUCIÓN DE MELODÍAS SENCILLAS UTILIZANDO LA TABLATURA CON EL SOFTWARE	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software, las melodías " TU NE ESTAS SOLO", FLACA",			✓	
	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software, las melodías: "LAMENTO BOLIVIANO", "TU CARCEL" E "HIMNO A LA ALEGRIA".			✓	
	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software en las melodías "TIEMPO DE VALS "CANCION DEL ADIOS" y "ALMA CORAZON Y VIDA".			✓	
	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software las melodías "CUMPLEAÑOS", "NAVIDAD" y "NOCHEZ DE PAZ".			✓	


 Nombres y Apellidos José I. Zavaleta Mendoza
 DNI N° 18077202

ANEXO N° 03

VALIDACIÓN ESTADÍSTICA

PRUEBA DE CONFIABILIDAD																			
TABLA DE CORRELACIÓN POR ITEM vs TOTAL PUNTAJE																	P.J. MAX		
METODO DE PARES E IMPARES																	38		
ALUM	ITEMS DE TEST SOFTWARE MUSICAL "DIGITAL MUSIC MENTOR Y GUITAR PRO"																P.Direct.	SUMA DE PARES	SUMA DE IMPARES
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	15	14
2	3	2	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	1	1	2	32	16	16
3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	38	19	19
4	3	2	2	1	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	1	1	31	16	15
5	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	28	13	15
6	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	20	9	11
7	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	27	13	14
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	18	9	9
9	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	20	8	12
10	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	35	17	18
Correlación	0,79	0,86	0,52	0,67	0,88	0,93	0,60	0,84	0,60	0,95	0,77	0,84	0,41	0,14	0,31	0,48			
																	44,84		
VALIDACIÓN POR ITEM																			
DIM.	ITEM	VALOR	Conclusión																
Postura	1	0,79	VALIDO																
	2	0,86	VALIDO																
	3	0,52	VALIDO																
	4	0,67	VALIDO																
Diapason y emisión del sonido	5	0,88	VALIDO																
	6	0,93	VALIDO																
	7	0,60	VALIDO																
	8	0,84	VALIDO																
Ubicación y Ejecución de las Notas	9	0,60	VALIDO																
	10	0,95	VALIDO																
	11	0,77	VALIDO																
	12	0,84	VALIDO																
Ejecución de Melodías sensillas	13	0,41	VALIDO																
	14	0,14	VALIDO																
	15	0,31	VALIDO																
	16	0,48	VALIDO																

VALIDACIÓN DE TEST SOFTWARE MUSICAL "DIGITAL MUSIC MENTOR Y GUITAR PRO"		
Corr.Pearson		0,9187
Corelación	Spearman	Brown
R11	0,95760468	Es confiable

CONCLUSIÓN

EL TEST SOFTWARE MUSICAL "DIGITAL MUSIC MENTOR Y GUITAR PRO" ES VALIDO Y CONFIABLE

ANEXO N° 04

Emblemática, Gloriosa y Sesquicentenario
Institución Educativa Pública

“San Juan”



AUTORIZACION

El Director del Colegio Nacional de San Juan de Trujillo,

AUTORIZA que el Profesor: **VICTOR MANUEL DELICIO CHAVEZ**, docente del Área de Arte y Cultura, Desarrolle su trabajo de investigación

INFLUENCIA DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE MUSICAL “DIGITAL MUSIC MENTOR Y GUITAR PRO” EN LA EJECUCIÓN DE LA GUITARRA EN LOS ALUMNOS DEL TALLER DE MÚSICA DE LA I.E.P. “SAN JUAN” - TRUJILLO - 2023, a partir de la fecha, para obtener su Título de Licenciado En Educación Musical.

Se expide la presente a solicitud del interesado para los fines pertinentes.

Trujillo, 09 de Agosto del 2023



“159 Años de Gloria y Tradición en el Quehacer Educativo Nacional”

Av. Salvador Lara 450 - Urb. Huerta Grande - Telefax: 044 - 224112 / e-mail: iep_sanjuan_trujillo@yahoo.es
www.gloriososanjuantrujillo.edu.pe - TRUJILLO - PERÚ

ANEXO Nº 05

BASE DE DATOS DEL PRE-TEST

Dim.	Acordes					Tablatura					Ubicación y ejecución de las notas con las figuras					Ejecución de melodías sencillas utilizando la							
	Alum.	1	2	3	4	TOTAL	5	6	7	8	TOTAL	9	10	11	12	TOTAL	13	14	15	16	TOTAL		
1	1	0	0	1	2	1	0	1	1	3	1	1	1	0	3	1	1	1	0	3			
2	0	1	0	1	2	0	1	1	0	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4			
3	0	0	1	0	1	0	1	1	1	3	0	1	0	1	2	0	1	0	1	2			
4	4	1	0	0	5	1	1	0	1	3	0	0	1	0	1	1	0	1	0	2			
5	5	1	0	0	6	0	1	0	1	2	1	0	1	0	2	0	1	1	0	2			
6	1	0	0	0	1	1	0	1	1	3	0	1	0	0	1	0	1	0	1	2			
7	1	0	0	0	1	0	1	0	1	2	1	0	1	0	2	1	0	1	0	2			
8	1	0	1	1	3	1	0	1	1	3	0	1	0	1	2	0	1	0	1	2			
9	1	0	1	0	2	1	1	0	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4			
10	1	1	1	1	4	1	1	0	1	3	1	1	0	1	3	1	1	0	1	3			
PROMEDIO					2,7						2,7						2,4						2,6
VAR.					3,12						0,23						1,16						0,71

BASE DE DATOS DEL POST-TEST

Dim.	Acordes					Tablatura					Ubicación y ejecución de las notas con las figuras					Ejecución de melodías sencillas utilizando la							
	Alum.	1	2	3	4	TOTAL	5	6	7	8	TOTAL	9	10	11	12	TOTAL	13	14	15	16	TOTAL		
1	3	2	2	3	10	3	2	3	3	11	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11			
2	2	2	2	2	8	2	3	3	2	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12			
3	3	3	2	3	11	2	3	3	3	11	2	3	2	3	10	2	3	2	3	10			
4	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12	2	2	3	2	9	3	2	3	2	10			
5	2	2	3	2	9	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8			
6	3	2	2	2	9	3	2	3	3	11	2	3	2	3	10	2	3	3	2	10			
7	2	2	2	2	8	2	3	3	3	11	3	2	3	2	10	3	2	3	2	10			
8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8			
9	3	2	3	2	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12			
10	3	3	3	3	12	3	2	3	3	11	3	3	2	3	11	3	3	2	3	11			
PROMEDIO					9,50						10,50						10,20						10,20
VAR.					1,83						2,06						2,40						1,96

LEYENDA

ACORDES	1	Ubica correctamente los acordes
	2	Sostiene correctamente el instrumento para ejecutar los acordes.
	3	Posición correcta de correcta de la mano izquierda al momento de ejecutar los acordes.
	4	Control corporal- posición relajada al momento de ejecutar los acordes en la guitarra.
TABLATURA	5	Coloca cómodamente los dedos sobre la tablatura.
	6	Presiona correctamente los dedos dentro de la tablatura.
	7	Ejecuta sonidos de larga duración en la tablatura de forma natural
	8	Ejecuta ejercicios de ataque o golpes (golpe apoyado y libre), para producir sonido en los ejercicios: 16, 17, 18, 20, 21, con una digitación adecuada
Ubicación y ejecución de las notas con las figuras	9	Ubica correctamente las notas y figuras en el pentagrama.
	10	Ejecuta pequeñas frases rítmicas combinando las figuras musicales "negra, blanca, redonda, corchea" y sus silencios.
	11	Ejecuta ejercicios básico con las cuerdas presionadas y sueltas
	12	Ejecuta ejercicios de Rasgueo en valor de negras alternando el ataque de los dedos índice y medio con el índice de graves a agudos:
Ejecución de melodías sencillas	13	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software, las melodías " TU NE ESTAS SOLO", FLACA",
	14	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software, las melodías: "LAMENTO BOLIVIANO", "TU CARCEL", "HIMNO A LA ALEGRIA"
	15	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software en las melodías "TIEMPO DE VALS "CANCION DEL ADIOS" y "ALMA CORAZON Y VIDA"
	16	Ejecuta correctamente la guitarra utilizando la tablatura con el software las melodías "CUMPLEAÑOS", "NAVIDAD", "NOCHEZ DE PAZ".

ANEXO Nº 06

PROGRAMA EXPERIMENTAL

Propuesta para la iniciación de la Ejecución de la Guitarra utilizando el Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro”.

I. Datos Generales.

1.1	Institución	:	I.E.P. “San Juan” de Trujillo
1.2	Duración	:	12 semanas
1.3	Fecha	:	07/09/18/ al 30/11/23
1.4	Personal Investigador	:	Víctor Manuel Delicio Chávez Santos Enrique Corcuera Ávila

II. Fundamentación.

En muchas ocasiones, tenemos poco tiempo para hacer que los estudiantes nuevos aprendan rápido a tocar correctamente cualquier instrumento musical, como lo es la Guitarra. Muchas veces, sentimos que estamos en una carrera contra el tiempo, cuando por razones ajenas, tenemos que producir músicos en poco tiempo.

A veces, se le exige al maestro de música, que en poco tiempo prepare un taller de música en los colegios para que participe o amenice en las actividades oficiales de dichos colegios. Perdiendo la perspectiva, de que hacer que un estudiante aprenda y toque un instrumento musical, no es tarea fácil.

A continuación, presento una alternativa que puede ayudar a que podamos enseñar nuestro instrumento de forma apropiada, pero que nos ofrezca resultados para presentar nuestros músicos principiantes en pequeñas presentaciones o actividades.

No estoy prometiéndolo que en dos días los estudiantes puedan tocar el Himno Nacional o el Himno al Colegio, pero si una alternativa, que puede estimular a que los estudiantes aprendan más rápido, bien aprendido y de una forma práctica que se pueda presentar lo aprendido en presentaciones...

Se podrá utilizar la siguiente presentación para enseñar los instrumentos musicales individualmente, grupalmente o para trabajar diferentes tipos de conjuntos (quinteto de cuerdas, cuarteto de cuerdas, o talleres de música.)

Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro”

Es un software sencillo, fácil y ofrece una gran variedad de recursos pedagógicos y tecnológicos.

Es un software completo para escribir y editar partituras musicales, y luego escucharlos. Los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y abrir la puerta al mundo de la música, y al uso de las TICs.

III. Objetivos.

3.1 Objetivo general:

Los alumnos ejecutarán, en su instrumento, las combinaciones rítmicas de los ejercicios Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro”

3.2 Objetivos Específicos:

- Conocer el instrumento, la postura correcta ante el alumno, así como la forma de hacerlo sonar controlando su postura y a su vez la columna vertebral disfrutando con la propia producción del sonido y prestando atención al cuidado del instrumento.
- Conocer los distintos sonidos que se pueden ejecutar con el instrumento a su nivel, trabajando tanto el ritmo como la producción de estos sonidos.
- Disfrutar con las melodías de este instrumento fomentando a la vez el interés por escuchar música en vivo.
- Conseguir una buena calidad sonora en las notas trabajadas.

IV. Principios.

El software se basa en los siguientes principios:

A. El sistema de clases individualizado.

Se entiende como sistema individualizado, también llamado semicolectivo, aquel que agrupa a un pequeño grupo de dos o tres alumnos de un mismo curso, donde todos participan de lo colectivo y específicamente lo individual de cada uno, realizando así un aprendizaje colaborativo. Con ello:

1. Fomentamos la interacción entre los alumnos.
2. Se pueden realizar trabajos en grupo o cooperativos.
3. Valoramos o cuestionamos las opiniones de los demás.
4. Llevamos un seguimiento de los avances de nuestros alumnos
5. Podemos trabajar conjuntamente las diversas técnicas del instrumento como digitación, la afinación, el ritmo, la creatividad, dúos, y con todo ello fomentar la actividad del alumno.
6. Aprenden unos de otros.
7. Rentabilizamos el tiempo.

En resumen, la interacción que se produce en el sistema, crea dinamismo, participación, comparación y sociabilidad.

Dicho todo ello, no quiere decir que tengan que desaparecer las clases individuales.

La clase individual, está implícita en la propia dinámica de la clase individualizada.

B. El constructivismo como sistema metodológico.

El constructivismo toma como ideas fundamentales que:

1. Las personas aprenden de modo significativo cuando construyen de forma activa sus propios conocimientos.
2. Tener en cuenta el estado de los conocimientos previos (la estructura cognitiva) de una persona, es clave para la instrucción, porque determina y condiciona los aprendizajes posteriores (proceso de instrucción).

De las diferentes tendencias en concebir la construcción de los conocimientos, se propone el modelo de *Piaget*, conocido como el conocimiento dinámico, según el cual, los sujetos construimos el conocimiento mediante una constante interacción con las cosas y las personas, lo que nos obliga a ir modificando continuamente nuestra estructura cognitiva.

Y el modelo de *Ausubel*, indica que de todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más importante consiste en saber lo que el alumnado conoce y actúese en consecuencia. Su teoría se basa en el aprendizaje significativo, es decir, se trata de construir los nuevos conceptos, conectándolos con los ya existentes en la estructura cognitiva del individuo.

C. Utilización de las melodías popular.

Sus líneas básicas son la utilización de las melodías popular, unida a una estructura consistente y una acertada secuenciación pedagógica basada en discernimientos científicos con aplicaciones del desarrollo psico-evolutivo del alumnado, tal como propone el Software Musical “Digital Music Mentor y Guitar Pro” y el método Kodály. Ordog, L. (2000) refiriéndose a su método manifiesta: “El sueño y el objetivo de la vida de Kodály residía en educar musicalmente a las masas. Los medios que utilizó se centraban en:

1. La participación activa como mejor camino para conocer verdaderamente la música, apreciarla y disfrutarla.

2. Desarrollar la técnica básica de ejecución instrumental a través de los ejercicios.
3. Que los alumnos cuenten para su educación con el material más valioso posible: música folklórica, música artística nacional y universal.
4. La enseñanza de la lectura y de la escritura musical.
5. La aplicación del solfeo relativo, lo cual facilita la ejecución del instrumento musical con la partitura a primera vista.

De este software se escoge la canción popular y ejercicios para desarrollar los contenidos. En la actualidad otros métodos (Molina, C. Molina, E. 2004), utilizan de forma sistemática la canción popular como medio de aprendizaje.

D. El juego como proceso del aprendizaje.

Se trata en este capítulo de establecer en el software musical, el juego como vínculo de aprendizaje, el cual, forma parte del entorno del alumnado. Esta concepción del juego vendrá dada entre el concepto de éste y los reglamentos que toda actividad organizada debe contener, por lo que aun no pudiendo imponer al alumno el juego, sí se trata de que los contenidos sean expuestos de la forma más lúdica posible.

Existen multitud de juegos que se pueden aplicar a los distintos apartados. A modo de ejemplo:

1. Sobre la digitación:

Cronometrar los segundos que duran en hacer una nota de larga duración.

2. Sobre la afinación:

Realizar dictados entre los mismos alumnos. Primeramente, sobre un número determinado de notas, e ir aumentando según vayan profundizando en los contenidos.

Pasa la nota, consistente en que el alumnado forme un círculo y se vayan pasando la nota del anterior alumno e inventando una nueva que se tiene que acertar.

En definitiva, se trata de que los contenidos sean presentados de una forma amena, atractiva e instructiva.

E. La utilización de las nuevas tecnologías como herramienta de trabajo: software, CD de Audio, DVD de Videos y ordenador.

La utilización de las nuevas tecnologías como herramienta de trabajo, ofrece en la actualidad una serie de posibilidades desconocidas hasta hace pocos años.

El reproductor de audio y el CD, que ha sido utilizado, con el objetivo de tener un acompañamiento polifónico. El reproductor de video y el DVD, nos facilita ver a los músicos profesionales tocando el instrumento musical, y El ordenador nos ofrece las mismas posibilidades, pero con la ventaja de poder, a través del software y programas musicales como Finale, ver la partitura por la pantalla del ordenador o bien proyectada, poder cambiar la velocidad de la pieza si el virtuosismo del alumno lo requiere o añadir o quitar voces para el acompañamiento.

Estas posibilidades, ofrecen al alumno una forma de aprender más activa y motivadora que no se consiguen con el método tradicional.

V. Actividades.

N°	NOMBRE	CONTENIDOS
1	Conocemos los Acordes para la ejecución de la guitarra en el taller de música. (Sesión de Aprendizaje N°1)	<ul style="list-style-type: none"> • Ubica correctamente los acordes en el instrumento musical. • Sostiene correctamente el instrumento música para ejecutar. • Posición del cuerpo (sentado como de pie) al momento de ejecutar. • Control corporal- posición relajada al momento de ejecutar la guitarra.
2	Conocemos la Tablatura para la ejecución del instrumento musical de la Guitarra para el taller de música. (Sesión de Aprendizaje N°2 y 3)	<ul style="list-style-type: none"> • Colocación cómoda de los dedos sobre el diapasón. • Presiona correctamente los acordes dentro del diapasón. • Ejecución de sonidos de larga y corta duración en forma natural. • Ejecución de ejercicios de ataques o golpes para producir sonido, en los ejercicios 16, 17, 18, 19, 20, 21, con una digitación adecuada.
3	Conocemos la ubicación y ejecución de las notas con las figuras musicales en el pentagrama en compás de 4/4 usando el rasgueo (Sesión de Aprendizaje N°4, 5 y 6)	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicación de las notas y figuras en el pentagrama. • Ejecución de pequeñas frases rítmicas combinando las figuras musicales “negra, blanca, redonda, corchea” y sus silencios. • Ejecución de ejercicios básicos con cuerdas presionadas y sueltas. • Ejecución de ejercicios de rasgueo con valor de negras alternando el ataque de los dedos índice y medio con el índice de graves a agudo.

4	<p>Conocemos la ejecución de melodías sencillas utilizando la tablatura con el software. (Sesión de Aprendizaje N°7, 8, 9 y 10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución correcta de la guitarra utilizando la tablatura con el software. • Ejecución correcta en la guitarra de las melodías “TU NO ESTAS SOLO”, “FLACA”, “LAMENTO BLIVIANO”, “TU CARCEL”, “HIMNO A LA ALEGRIA”, “TIEMPO DE VALS”, “CANCION DEL ADIOS”, “ALMA CORAZON Y VIDA”, “CUMPLEAÑOS”, “NAVIDAD” y “NOCHE DE PAZ”, con y sin acompañamiento.
---	---	---

VI. Cronograma.

MESES	2023											
FECHA	SETIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
ACTIVIDADES	08	15	22	29	06	13	20	27	08	15	22	29
Acordes												
Tablatura												
Ubicación y ejecución de las notas con las figuras musicales en el pentagrama en compás de 4/4 y usando el rasgueo												
Ejecución de melodías sencillas utilizando la tablatura con el software												

VII. Desarrollo de actividades.

La iniciación musical en la ejecución de la Guitarra, consta de cinco etapas y son los siguientes:

1) PRIMERA ETAPA: INICIACIÓN CON VIDEOS

Presentación y postura de la Guitarra.

El profesor presentará a los alumnos el instrumento indicando las partes que lo conforman, así como también la correcta postura para su ejecución a través de impreso y videos.

POSTURA

Antes de tomar la guitarra, necesitamos saber cuál es la posición correcta de sentarnos para poder sostenerla y tocarla:

- Necesitas sentarte en una silla resistente con base plana lo suficientemente alta para que tus piernas queden flexionadas en 90 grados, con tus pies apoyando toda su base en el piso, tus rodillas deben estar separadas a la anchura de tus hombros.

- Tu espalda debe estar derecha y tus hombros relajados y nivelados.
- Procura que la ropa no te estorbe al tocar, siempre pasa que la manga está apagado el sonido de las cuerdas.

Como Sostener la Guitarra

Posición normal. - Apoya la cintura de la guitarra en tu pierna derecha y coloca tu antebrazo derecho sobre el borde de la caja. El mástil queda cerca del cuerpo y un poco inclinado hacia arriba. No pegues la guitarra a tu estómago. Inclina un poco la parte superior de la guitarra hacia dentro para que no tengas que inclinarte demasiado para ver donde pones los dedos de ambas manos.



Posición clásica

Apoya la cintura de la guitarra en la pierna izquierda, con el mástil inclinado hacia arriba, de manera que la mano izquierda llegue con facilidad al diapasón. El antebrazo derecho se apoya en el borde de la caja. En esta posición el peso de la guitarra queda bien equilibrado. El pie izquierdo se apoya en un apoyapié para que la pierna quede un poco levantada.



Posición de Pie

Cualquier guitarra se puede tocar de pie colgándola con una correa. Es importante que el instrumento cuelgue con el peso hacia el cuerpo y con un buen centro de gravedad, para que las manos y los brazos puedan moverse con libertad. Muchos guitarristas modernos tienden a colgarse la guitarra muy baja por motivos estéticos, pero así resulta más difícil tocar y no es recomendable para principiantes. Para una mayor soltura de la mano izquierda, el mástil debe de quedar inclinado hacia arriba.



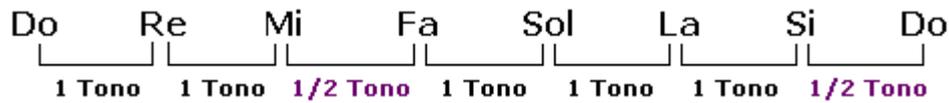
2) SEGUNDA ETAPA: UTILIZACIÓN DE SOFTWARE MUSICAL DIGITAL MENTOR Y GUITAR PRO, COMPUTADORA, VIDEOS Y AUDIO.

DIAPASÓN Y EMISIÓN DEL SONIDO (colocación y entrenamiento del diapasón).

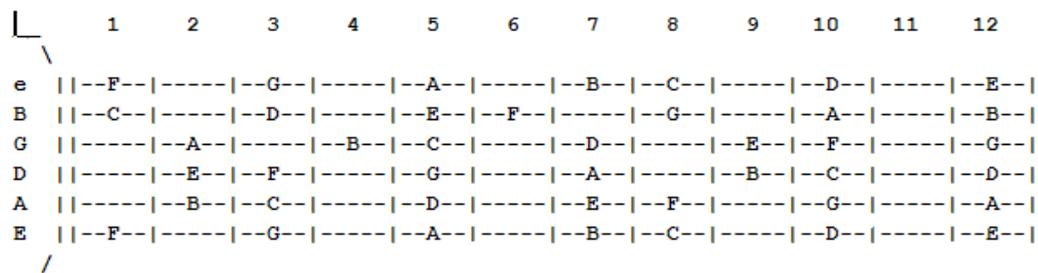
A lo largo del diapasón están los trastes instalados en intervalos, que dividen cada cuerda en notas. Cuando se pisa una cuerda sobre un espacio entre dos trastes (generalmente a estos espacios se les llama igualmente trastes) y se pulsa (o puntea) con la mano derecha, la cuerda vibra entre el traste y el puente produciéndose una nota.

COLOCACIÓN DEL DIAPASÓN

Si queremos aprender y entender cómo están situadas las notas en el diapasón tenemos que saber cómo está conformada la escala musical. Sabemos que la escala musical está conformada por los tonos Do, Re, Mi, Fa, Sol, La y Sí. Ahora, existe una distancia tonal entre cada tono:



La distancia tonal (intervalo) entre Mí y Fa, y entre Si y Do es de un semitono (ó 1/2 tono). Para entender cómo se aplica la escala musical en la guitarra, y para comprender esas distancias tonales analizaremos las notas que podemos encontrar en la 5ta. Cuerda (La - A).



El diagrama de arriba representa al diapasón, la línea de arriba es la primera cuerda (E aguda) y la línea inferior es la sexta cuerda (E grave). Y los números de arriba te dicen el número de espacio entre los trastes, se toma como primero al que está pegado al clavijero.

Como puedes observar en él, hay un espacio saltado entre la nota que produce la quinta cuerda al aire (A) y la nota B, la siguiente nota de la escala musical. Esto es porque entre A y B hay una distancia de 1 tono, o sea que si "caminamos" espacio por espacio a lo largo del diapasón sobre cualquier cuerda estaremos avanzando en semitonos. Ahora vemos que enseguida de la nota B, en el tercer espacio se encuentra la nota C. Vuelve a revisar la gráfica de las distancias tonales y te darás cuenta que entre éstas dos notas (B y C) hay una distancia de 1/2 tono, es por eso que entre esas dos notas no hay un espacio en medio de ellas como entre A y B.

Bueno, etc. hasta que llegamos al 12vo. Espacio en donde nos encontramos de nuevo a la nota A. Si recorremos las notas de cada cuerda hasta el 12vo. espacio de cada una de ellas nos pasara lo mismo, encontraremos la misma nota con la que empezamos. He aquí el diagrama con todas las notas:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
e			F									
B			C									
G			A									
D			E									
A			B									
E			F									

Produciendo el Sonido

A través de un video el alumno aprenderá la ubicación correcta de la tablatura a través del diapason producirá el sonido.

Como todos sabemos, para que suene la guitarra hay que pulsar sus cuerdas. La altura del sonido que produce una cuerda depende de su longitud y de su masa: a menor longitud el sonido es más agudo, y si la cuerda es más larga el sonido es más grave; si lo que varía es la masa, cuanto menor es la masa el sonido es más agudo, y más grave si la masa es mayor.

COLOCACIÓN DE LA TABLATURA

La tablatura es un método de representar la música por medio de diagramas que muestran al intérprete dónde poner los dedos en el diapason del instrumento, en lugar de señalar el sonido y el ritmo que se producen como ocurre en la partitura.

ESTRUCTURA DE LA TABLATURA

Está integrada por 6 líneas que representa las seis cuerdas de la Guitarra. La línea de arriba representa la primera cuerda, o la más delgada de la Guitarra, mientras que la línea de abajo representa la sexta, o la más gruesa de la Guitarra. Una línea vertical indica el principio o final de un compás y la doble línea vertical indica el final de la tablatura.

3) TERCERA ETAPA: utilización del software musical, partituras virtuales y audio para la práctica.

Ubicación y Ejecución de las Notas Y Figuras Musicales En El Pentagrama.

En esta secuencia el alumno aprenderá la ubicación y ejecución de las notas y figuras musicales en el pentagrama.

El profesor indicará por intermedio de la simbología musical, el alumno responderá las indicaciones con la ejecución de la nota correspondiente. Los

primeros ejercicios de ejecución de las notas musicales se realizarán utilizando únicamente sonidos de larga duración (notas tenidas).

Posteriormente se procederá con el estudio de las demás notas musicales siguiendo el siguiente orden: El grado de dificultad deberá incrementarse según sea el progreso del alumno, tratando de estimular su esfuerzo en todo momento para lograr los fines propuestos.

El profesor deberá indicar la marcación del compás que será equivalente a cuatro tiempos.

4) CUARTA ETAPA: escucha selectiva con CD de música

Ejecución de Melodías Sencillas, utilizando las 7 notas musicales Do, Re, Mi, Fa, Sol, La y Si, y las figuras musicales redonda, blanca, negra y sus silencios.

A continuación, se presenta en el pentagrama las notas musicales y las figuras rítmicas, los mismos que el profesor deberá indicar como es su ejecución, por intermedio de palmadas.

El profesor deberá cuidar que el alumno y el instrumento estén en posición correcta, teniendo especial cuidado en observar algún cambio en el diapasón. Todos los grupos rítmicos deberán tener un valor equivalente a cuatro negras. Una vez que el alumno adquiera práctica, se suprimirá gradualmente las indicaciones referidas a la forma de ejecutar los grupos rítmicos, limitándose el profesor solamente a realizar la marcación del compás por intermedio de cuatro palmadas, equivalentes a cuatro negras. (Se utilizará el software musical Digital Music Mentor y Guitar Pro, partituras, CD de audio con los ejercicios).

ANEXO Nº 07

SESIONES DE CLASES DEL TALLER DE MÚSICA PARA LA EJECUCIÓN DE LA GUITARRA

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “San Juan”
1.2. Área curricular : Taller de Música.
1.3. Duración : 90 min.
1.4. Grado : 1º y 5º Sección: A, B, F, M, N.
1.5. Fecha : 08/09/23
1.6. Tema : Postura

II. CAPACIDADES / CONOCIMIENTOS:

Capacidades	Contenido	Indicador	Técnica – Instrumento
Expresión Artística	<ul style="list-style-type: none">• Postura• Ubicación de las manos en el instrumento musical.• Ubicación del instrumento musical para ejecutar.	Discrimina la ubicación correcta de las manos en la Guitarra. Discrimina el sostenimiento correcto de la Guitarra para ejecutar.	Observación sistemática Guía de observación
Apreciación Artística	<ul style="list-style-type: none">• Posición del cuerpo (sentado y de pie) para ejecutar la Guitarra.• Control corporal- posición relajada.	Valora la posición correcta del cuerpo (sentado como de pie). Aprecia el control corporal- posición relajada al momento de ejecutar la guitarra.	Observación sistemática Guía de observación

III. DESARROLLO DEL PROCESO DIDÁCTICO

Momentos o Eventos/ Actividades/ Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
<u>Motivación:</u> <ul style="list-style-type: none">▪ Mediante la presentación de videos, impresos, los alumnos observan diversas posturas y técnicas para la ejecución de la Guitarra.▪ Se activan los conocimientos previos, a través de la técnica de lluvia de ideas se realizan las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Qué hemos observado?, ¿Qué diferencias hay entre las distintas técnicas de ejecución de la guitarra que hemos observado?, ¿Qué técnicas	Videos	15 min.

<p>hemos reconocido?, ¿Hay algunas pautas o reglas a seguir para tocar con técnica adecuada este instrumento? ¿Cuáles han sido las posturas que hemos observado? ¿Cuál de ellas ha sido la correcta?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se produce el conflicto cognitivo, los alumnos aceptan que tienen un problema pedagógico y por eso realizaron la sesión de aprendizaje, <p><u>Básico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Con ayuda de un video realiza la explicación del tema. El docente hace entrega de un impreso con el contenido del tema. Los alumnos leen la información usando técnicas de comprensión lectora Los alumnos exponen brevemente sus conclusiones respecto a lo leído. El docente refuerza el tema y llega a conclusiones con ayuda del grupo. <p><u>Práctico</u></p> <p>Utilizando su instrumento de la Guitarra, realizan la ejecución del mismo usando la técnica adecuada.</p> <p><u>Evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> La evaluación es permanente a través de la observación sistemática. <p><u>Extensión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos realizarán investigación respecto a las técnicas de ejecución del instrumento de la Guitarra y lo socializarán virtualmente. 	Televisor	
	DVD	20 min.
	Impresos	
	software	40min.
	Inst. musical	
	Atril	10 min.
	Sillas	
Guía de Observación	5 min.	

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Pujol, Emilio "Escuela razonada de la guitarra"
- Biblioredes Teoría de la Música. Definición de Música. Recuperado de <http://www.biblioredes.cl/biblioRed/Nosotros+en+Internet/teoriamusical/teoria.thm>

Trujillo, 08 de Setiembre del 2023

V° B° Prof. Coordinador

Prof. Victor M. Delicio Chavez

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “San Juan”
 1.2. Área curricular : Taller de Música.
 1.3. Duración : 90 min.
 1.4. Grado : 1º y 5º Sección: A, B, F, M, N.
 1.5. Fecha : 22/09/23
 1.6. Tema : Diapasón y emisión del sonido

II. CAPACIDADES / CONOCIMIENTOS:

Capacidades	Contenido	Indicador	Técnica – Instrumento
Expresión Artística	<ul style="list-style-type: none"> • Diapasón y emisión del sonido • Colocación de los dedos en el diapasón • Vibración de las cuerdas con los dedos • Ejecución de sonidos de larga duración 	Discrimina el diapasón para la ejecución de la Guitarra Discrimina la vibración de las cuerdas en la práctica del diapasón	Observación sistemática Guía de observación
Apreciación Artística		Valora la importancia de los sonidos largos	Observación sistemática Guía de observación

III. DESARROLLO DEL PROCESO DIDÁCTICO

Momentos o Eventos/ Actividades/ Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
<p><u>Motivación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mediante la presentación de videos los alumnos observan diversos diapasones y técnicas para la ejecución de la Guitarra. ▪ Se activan los conocimientos previos, a través de la técnica de lluvia de ideas se realizan las siguientes preguntas: ▪ ¿Qué hemos observado?, ¿Qué diferencias hay entre las distintas técnicas de ejecución de la Guitarra que hemos observado?, ¿Qué técnicas hemos reconocido?, ¿Hay algunas pautas o reglas a seguir para tocar con técnica adecuada alguno de esos instrumentos? ¿Cuáles han sido los diapasones que hemos observado? ¿Cuál de ellas ha sido la correcta? 	Computadora Videos Televisor DVD	15 min.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se produce el conflicto cognitivo, los alumnos aceptan que tienen un problema pedagógico y por eso realizaron la sesión de aprendizaje, <p><u>Básico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Con ayuda de un video realiza la explicación del tema. ▪ El docente hace entrega de un impreso con el contenido del tema. ▪ Los alumnos leen la información usando técnicas de comprensión lectora ▪ Los alumnos exponen brevemente sus conclusiones respecto a lo leído. ▪ El docente refuerza el tema y llega a conclusiones con ayuda del grupo. <p><u>Práctico</u></p> <p>Utilizando su Diapasón y el instrumento de la Guitarra, realizan la ejecución del mismo usando la técnica adecuada.</p> <p><u>Evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La evaluación es permanente a través de la observación sistemática. <p><u>Extensión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los alumnos realizarán investigación respecto a las técnicas de ejecución de la Guitarra. y lo socializarán virtualmente. 	Impresos	20 min.
	Textos musicales	
	Diapasón	40min.
	Inst. musical	
	Guía de Observación	
		10 min.
		5 min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Pujol, Emilio "Escuela razonada de la guitarra"
- Biblioredes Teoría de la Música. Definición de Música. Recuperado de <http://www.biblioredes.cl/biblioRed/Nosotros+en+Internet/teoriamusical/teoria.thm>
- . Woll, Claudia (2007), "Estrategias creativas para la práctica de la música". Lima: Editorial El Comercio S.A.
- Aguilar, María Del Carmen. (1978), "Método para leer y escribir música". Tomo I, II, III y IV. Editora Buenos Aires.

Trujillo, 212 de Setiembre del 2023

V° B° Prof. Coordinador

Prof. Victor M. Delicio Chavez.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “San Juan ”
 1.2. Área curricular : Taller de Música.
 1.3. Duración : 90 min.
 1.4. Grado : 1º y 5º Sección: A, B, F, M, N.
 1.5. Fecha : 29/09/23
 1.6. Tema : Diapasón y emisión del sonido

II. CAPACIDADES / CONOCIMIENTOS:

Capacidades	Contenido	Indicador	Técnica – Instrumento
Expresión Artística	<ul style="list-style-type: none"> • Diapasón y emisión del sonido • Ejecución de sonidos de larga duración ejercicios como calentamiento. • Vibración de las cuerdas con los dedos • Ejecución de ataque básico para el sonido ejercicios con acompañamiento del software y sin acompañamiento. 	Discrimina el diapasón para la ejecución de la Guitarra. Discrimina la vibración de las cuerdas en la práctica del diapasón	Observación sistemática Guía de observación
Apreciación Artística		Valora el ataque básico de los sonidos	Observación sistemática Guía de observación

III. DESARROLLO DEL PROCESO DIDÁCTICO

Momentos o Eventos/ Actividades/ Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
<p><u>Motivación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mediante el audio del software los alumnos escuchan los ejercicios de ataque de sonido para la ejecución de la Guitarra. ▪ Se activan los conocimientos previos, a través de la técnica de lluvia de ideas se realizan las siguientes preguntas: ▪ ¿Qué hemos escuchado?, ¿Qué diferencias hay entre los distintos ejercicios de ataque de sonido de ejecución de la Guitarra que hemos escuchado?, ¿Qué ataque de sonido hemos reconocido?, ¿Hay algunas pautas o reglas a seguir para tocar con técnica de ataque de sonido alguno de esos instrumentos? ¿Cuáles han sido los ataques que 	<p>Audios software Computadora CD</p> <p>Computadora</p>	15 min.

<p>hemos observado? ¿Cuál de ellas ha sido la correcta?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se produce el conflicto cognitivo, los alumnos aceptan que tienen un problema pedagógico y por eso realizaran la sesión de aprendizaje, <p><u>Básico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Con ayuda del audio realiza la explicación del tema. El docente hace uso del software musical con el contenido del tema. Los alumnos leen la información usando técnicas de comprensión lectora Los alumnos exponen brevemente sus conclusiones respecto a lo leído. El docente refuerza el tema y llega a conclusiones con ayuda del grupo. <p><u>Práctico</u></p> <p>Utilizando su diapasón y el instrumento de la Guitarra, realizan la ejecución del mismo usando la técnica adecuada.</p> <p><u>Evaluación:</u></p> <p>La evaluación es permanente a través de la observación sistemática.</p> <p><u>Extensión</u></p> <p>Los alumnos realizarán investigación respecto a las técnicas de emisión del sonido de la Guitarra.</p>	<p>CD</p> <p>software</p> <p>Diapasón</p> <p>Inst. Musical</p> <p>Atril</p> <p>Guía de Observación</p>	<p>20 min.</p> <p>40min.</p> <p>10 min.</p> <p>5 min.</p>
---	--	---

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Pujol, Emilio "Escuela razonada de la guitarra"
- Biblioredes Teoría de la Música. Definición de Música. Recuperado de <http://www.biblioredes.cl/biblioRed/Nosotros+en+Internet/teoriamusical/teoria.thm>
- . Woll, Claudia (2007), "Estrategias creativas para la práctica de la música". Lima: Editorial El Comercio S.A.
- Aguilar, María Del Carmen. (1978), "Método para leer y escribir música". Tomo I, II, III y IV. Editora Buenos Aires.

Trujillo, 29 de Setiembre del 2023

V° B° Prof. Coordinador

Prof. Victor M. Delicio Chavez

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “San Juan”
 1.2. Área curricular : Taller de Música.
 1.3. Duración : 90 min.
 1.4. Grado : 1° y 5° Sección: A, B, F, N, M.
 1.5. Fecha : 13/10/23
 1.6. Tema : Ubicación y ejecución de las notas y figuras musicales en el pentagrama

II. CAPACIDADES / CONOCIMIENTOS:

Capacidades	Contenido	Indicador	Técnica – Instrumento
Expresión Artística	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicación y ejecución de las notas y figuras musicales en el pentagrama. • Ubicación de las notas y figuras en el pentagrama. • Ejecución de frases rítmicas ejercicios con acompañamiento del software y sin acompañamiento. • Combinación de las figuras musicales “negra, blanca, redonda, corchea” y sus silencios. 	Discrimina la ubicación de las notas y figuras musicales en el pentagrama para la ejecución de la guitarra. Discrimina los ejercicios rítmicos en la práctica de su instrumento asignado	Observación sistemática Guía de observación
Apreciación Artística		Valora la combinación de las figuras musicales.	Observación sistemática Guía de observación

III. DESARROLLO DEL PROCESO DIDÁCTICO

Momentos o Eventos/ Actividades/ Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
<p><u>Motivación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mediante el impreso los alumnos leen la información de la teoría musical (notas, figuras musicales y el pentagrama), y con el audio escuchan los ejercicios rítmicos. ▪ Se activan los conocimientos previos, a través de la técnica de lluvia de ideas se realizan las siguientes preguntas: 	<p>Software</p> <p>CD</p> <p>Computadora</p>	15 min.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué hemos escuchado?, ¿Qué diferencias hay entre las distintas figuras musicales que hemos escuchado?, ¿Qué rítmica hemos reconocido?, ¿Hay algunas pautas o reglas a seguir para tocar leyendo las figuras musicales con el instrumento? ¿Cuáles han sido las figuras que hemos escuchado? ¿Cuál de ellas ha sido la correcta? ▪ Se produce el conflicto cognitivo, los alumnos aceptan que tienen un problema pedagógico y por eso realizaron la sesión de aprendizaje, 	<p>Computadora</p> <p>CD</p> <p>Software</p>	<p>20 min.</p> <p>40min.</p>
<p><u>Básico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Con ayuda del impreso y el software realiza la explicación del tema. ▪ El docente hace uso del software y el impreso referente al contenido del tema. ▪ Los alumnos leen la información usando técnicas de comprensión lectora ▪ Los alumnos exponen brevemente sus conclusiones respecto a lo leído. ▪ El docente refuerza el tema y llega a conclusiones con ayuda del grupo. 	<p>Separatas</p> <p>Inst. musical</p> <p>Atril</p>	<p>10 min.</p> <p>5 min.</p>
<p><u>Práctico</u> Utilizando su instrumento de la Guitarra, realizan la ejecución de los ejercicios usando la técnica adecuada.</p> <p><u>Evaluación:</u> La evaluación es permanente a través de la observación sistemática.</p> <p><u>Extensión</u> Los alumnos realizarán investigación respecto a las técnicas de emisión del sonido de la Guitarra.</p>	<p>Guía de Observación</p>	

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Pujol, Emilio "Escuela razonada de la guitarra"
- Biblioredes Teoría de la Música. Definición de Música. Recuperado de <http://www.biblioredes.cl/biblioRed/Nosotros+en+Internet/teoriamusical/teoria.thm>

Trujillo, 13 de Octubre del 2023

V° B° Prof. Coordinador

Prof. Victor M. Delicio Chavez

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “San Juan”
 1.2. Área curricular : Taller de Música.
 1.3. Duración : 90 min.
 1.4. Grado : 1º y 5º Sección: A, B, F, N, M.
 1.5. Fecha : 20/10/23
 1.6. Tema : Ubicación y ejecución de las notas y figuras musicales en el pentagrama

II. CAPACIDADES / CONOCIMIENTOS:

Capacidades	Contenido	Indicador	Técnica – Instrumento
Expresión Artística	<ul style="list-style-type: none"> Ubicación y ejecución de las notas y figuras musicales en el pentagrama. El profesor repasará la ubicación de las notas y figuras musicales en el pentagrama. Repaso de los ejercicios de ataque básico para el sonido con y sin acompañamiento del software musical. 	Discrimina el repaso de la ubicación de las notas y figuras musicales en el pentagrama. Discrimina el repaso del ataque básico del sonido	Observación sistemática Guía de observación
Apreciación Artística	<ul style="list-style-type: none"> Ejecución de ejercicios de rasgueo con valor de negras alternando el ataque de los dedos índice y medio con el índice de graves a agudo. 	Valora la ejecución de los ejercicios.	Observación sistemática Guía de observación

III. DESARROLLO DEL PROCESO DIDÁCTICO

Momentos o Eventos/ Actividades/ Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
<p><u>Motivación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Mediante el impreso y el software los alumnos leen la información de la teoría musical (notas, figuras musicales y el pentagrama), y con el audio escuchan los ejercicios rítmicos. Se activan los conocimientos previos, a través de la técnica de lluvia de ideas se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hemos escuchado?, ¿Qué diferencias hay entre las distintas figuras musicales que hemos escuchado?, ¿Qué rítmica hemos reconocido?, ¿Hay algunas pautas o reglas a seguir para tocar leyendo las figuras musicales con el 	<p>Computadora</p> <p>CD</p>	<p>15 min.</p> <p>20 min.</p>

<p>instrumento? ¿Cuáles han sido las figuras que hemos escuchado? ¿Cuál de ellas ha sido la correcta?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se produce el conflicto cognitivo, los alumnos aceptan que tienen un problema pedagógico y por eso realizaron la sesión de aprendizaje, <p><u>Básico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Con ayuda del CD y del software realiza la explicación del tema. El docente hace uso del impreso y el CD referente al contenido del tema. Los alumnos leen la información usando técnicas de comprensión lectora Los alumnos exponen brevemente sus conclusiones respecto a lo leído. El docente refuerza el tema y llega a conclusiones con ayuda del grupo. <p><u>Práctico</u></p> <p>Utilizando su instrumento de la Guitarra, realizan la ejecución de los ejercicios usando la técnica adecuada.</p> <p><u>Evaluación:</u></p> <p>La evaluación es permanente a través de la observación sistemática.</p> <p><u>Extensión</u></p> <p>Los alumnos realizarán investigación respecto a las técnicas de emisión del sonido del instrumento de la Guitarra.</p>	Impreso	40min.
	Software	
	Inst. musical	10 min.
	Atril	
	Guía de Observación	5 min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Pujol, Emilio "Escuela razonada de la guitarra"
- Biblioredes Teoría de la Música. Definición de Música. Recuperado de <http://www.biblioredes.cl/biblioRed/Nosotros+en+Internet/teoriamusical/teoria.thm>

Trujillo, 20 de octubre del 2023

V° B° Prof. Coordinador

Prof. Victor M. Delicio Chavez

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “San Juan”
 1.2. Área curricular : Taller de Música.
 1.3. Duración : 90 min.
 1.4. Grado : 1º y 5º Sección: A, B, F, M, N.
 1.5. Fecha : 27/10/23
 1.6. Tema : Ubicación y ejecución de las notas y figuras musicales en el pentagrama

II. CAPACIDADES / CONOCIMIENTOS:

Capacidades	Contenido	Indicador	Técnica – Instrumento
Expresión Artística	<ul style="list-style-type: none"> Ubicación y ejecución de las notas y figuras musicales en el pentagrama. El profesor repasará la ubicación de las notas y figuras musicales en el pentagrama. Repaso de los ejercicios de ataque o golpe para producir sonido, en los ejercicios 16, 17, 18, 19, 20, 21, con una digitación adecuada 	Discrimina el repaso de la ubicación de las notas y figuras musicales en el pentagrama. Discrimina el repaso del ataque o golpe del sonido	Observación sistemática Guía de observación
Apreciación Artística	<ul style="list-style-type: none"> Ejecución de los ejercicios con cuerdas presionadas y sueltas. 	Valora la ejecución de los ejercicios.	Observación sistemática Guía de observación

III. DESARROLLO DEL PROCESO DIDÁCTICO

Momentos o Eventos/ Actividades/ Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
Motivación: <ul style="list-style-type: none"> Mediante el software los alumnos ejecutan los ejercicios con y sin acompañamiento. Se activan los conocimientos previos, a través de la técnica de lluvia de ideas se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hemos practicado?, ¿Qué diferencias hay entre los distintos ejercicios que hemos practicado?, ¿Qué ejercicios hemos reconocido?, ¿Hay algunas pautas o reglas a seguir para tocar los ejercicios con el instrumento? ¿Cuáles han sido los ejercicios? ¿Cuál de ellas ha sido la correcta? 	Partituras CD Computadora	15 min.
	Computadora CD	20 min.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se produce el conflicto cognitivo, los alumnos aceptan que tienen un problema pedagógico y por eso realizaron la sesión de aprendizaje, <p><u>Básico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Con ayuda del impreso y el software realiza la explicación del tema. ▪ El docente hace uso del software y el impreso referente al contenido del tema. ▪ Los alumnos leen la información usando técnicas de comprensión lectora ▪ Los alumnos exponen brevemente sus conclusiones respecto a lo leído. ▪ El docente refuerza el tema y llega a conclusiones con ayuda del grupo. <p><u>Práctico</u></p> <p>Utilizando su instrumento de la Guitarra, realizan la ejecución de los ejercicios usando la técnica adecuada.</p> <p><u>Evaluación:</u></p> <p>La evaluación es permanente a través de la observación sistemática.</p> <p><u>Extensión</u></p> <p>Los alumnos realizarán investigación respecto a las técnicas de emisión del sonido de los instrumentos de viento propios del Perú.</p>	Impreso	40min.
	Software	10 min.
	Inst. musical	
	Atril	5 min.
Guía de Observación		

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Pujol, Emilio "Escuela razonada de la guitarra"
- Biblioredes Teoría de la Música. Definición de Música. Recuperado de <http://www.biblioredes.cl/biblioRed/Nosotros+en+Internet/teoriamusical/teoria.thm>

Trujillo, 27 de Octubre del 2023

Vº Bº Prof. Coordinador

Prof. Victor M. Delicio Chavez

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “San Juan”
 1.2. Área curricular : Taller de Música.
 1.3. Duración : 90 min.
 1.4. Grado : 1º y 5º Sección: A, B, F, M, N.
 1.5. Fecha : 08/11/23
 1.6. Tema : Ejecución de Ejercicios y Melodías Sencillas.

II. CAPACIDADES / CONOCIMIENTOS:

Capacidades	Contenido	Indicador	Técnica – Instrumento
Expresión Artística	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de Ejercicios y Melodías Sencillas. • Ejecución de ejercicios de ataques o golpes para producir sonido, en los ejercicios 16, 17, 18, 19, 20, 21, con una digitación adecuada. • Ejecución correcta de la guitarra utilizando la tablatura con el software. 	Discrimina el repaso de los ejercicios básicos de los sonidos. Discrimina los ejercicios	Observación sistemática Guía de observación
Apreciación Artística	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución correcta en la guitarra utilizando la tablatura con el software, las melodías “TU NO ESTAS SOLO”, “FLACA”, 	Valora las melodías en la ejecución con la Guitarra.	Observación sistemática Guía de observación

III. DESARROLLO DEL PROCESO DIDÁCTICO

Momentos o Eventos/ Actividades/ Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
<p><u>Motivación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mediante el audio los alumnos escuchan los ejercicios y las melodías para la ejecución de la Guitarra. ▪ Se activan los conocimientos previos, a través de la técnica de lluvia de ideas se realizan las siguientes preguntas: ▪ ¿Qué hemos escuchado?, ¿Qué diferencias hay entre los distintos ejercicios de ataque de sonido de ejecución del instrumento de la Guitarra que hemos escuchado?, ¿Qué ataque de sonido hemos reconocido?, ¿Hay algunas pautas o reglas a seguir para tocar con técnica de ataque del sonido de la Guitarra? ¿Cuáles han sido los ataques 	<p style="text-align: center;">Software Computadora</p> <p style="text-align: center;">Computadora</p>	15 min.

<p>que hemos observado? ¿Cuál de ellas ha sido la correcta?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se produce el conflicto cognitivo, los alumnos aceptan que tienen un problema pedagógico y por eso realizaran la sesión de aprendizaje, <p><u>Básico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Con ayuda del audio realiza la explicación del tema. El docente hace uso del software con el contenido del tema. Los alumnos leen la información usando técnicas de comprensión lectora Los alumnos exponen brevemente sus conclusiones respecto a lo leído. El docente refuerza el tema y llega a conclusiones con ayuda del grupo. <p><u>Práctico</u></p> <p>Utilizando la tablatura y el instrumento de la Guitarra, realizan la ejecución del mismo usando la técnica adecuada.</p> <p><u>Evaluación:</u></p> <p>La evaluación es permanente a través de la observación sistemática.</p> <p><u>Extensión</u></p> <p>Los alumnos realizarán investigación respecto a las técnicas de emisión del sonido del instrumento de la Guitarra.</p>	CD	20 min.
	Impreso	40min.
	Software	
	Inst. musical	10 min.
	Atril	
	Silla	5 min.
Guía de Observación		

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Pujol, Emilio "Escuela razonada de la guitarra"
- Biblioredes Teoría de la Música. Definición de Música. Recuperado de <http://www.biblioredes.cl/biblioRed/Nosotros+en+Internet/teoriamusical/teoria.thm>
- Woll, Claudia (2007), "Estrategias creativas para la práctica de la música". Lima: Editorial El Comercio S.A.
- Aguilar, María Del Carmen. (1978), "Método para leer y escribir música". Tomo I, II, III y IV. Editora Buenos Aires.

Trujillo, 08 de Noviembre del 2023

V° B° Prof. Coordinador

Prof. Victor M. Delicio Chavez

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “San Juan”
 1.2. Área curricular : Taller de Música.
 1.3. Duración : 90 min.
 1.4. Grado : 1º y 5º Sección: A, B, F, M, N.
 1.5. Fecha : 15/11/23
 1.6. Tema : Ejecución de Ejercicios y Melodías Sencillas.

II. CAPACIDADES / CONOCIMIENTOS:

Capacidades	Contenido	Indicador	Técnica – Instrumento
Expresión Artística	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de Ejercicios y Melodías Sencillas. • Ejecución de ejercicios de ataques o golpes para producir sonido, en los ejercicios 16, 17, 18, 19, 20, 21, con una digitación adecuada. • Ejecución correcta de la guitarra utilizando la tablatura con el software. 	Discrimina el repaso de los ejercicios básicos de los sonidos. Discrimina los ejercicios	Observación sistemática Guía de observación
Apreciación Artística	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución correcta de la Guitarra en las melodías “LAMENTO BOLIVIANO”, “TU CÁRCEL”, “HIMNO A LA ALEGRIA” utilizando la tablatura y el software con y sin acompañamiento. 	Valora las melodías en la ejecución con su Guitarra musical.	Observación sistemática Guía de observación

III. DESARROLLO DEL PROCESO DIDÁCTICO

Momentos o Eventos/ Actividades/ Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
<p><u>Motivación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mediante el audio los alumnos escuchan las melodías para la ejecución del instrumento de la Guitarra. ▪ Se activan los conocimientos previos, a través de la técnica de lluvia de ideas se realizan las siguientes preguntas: ▪ ¿Qué hemos escuchado?, ¿Qué diferencias hay entre los distintos ejercicios de ataque de sonido de ejecución del instrumento de la Guitarra que hemos escuchado?, ¿Qué ataque de sonido hemos reconocido?, ¿Hay algunas pautas o reglas a seguir para tocar con técnica de ataque de sonido de este instrumento? ¿Cuáles han 	<p>CD de Audios</p> <p>Computadora</p> <p>Computadora</p>	15 min.

<p>sido los ataques que hemos observado? ¿Cuál de ellas ha sido la correcta?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se produce el conflicto cognitivo, los alumnos aceptan que tienen un problema pedagógico y por eso realizaron la sesión de aprendizaje, <p><u>Básico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Con ayuda del audio realiza la explicación del tema. El docente hace uso del método con el contenido del tema. Los alumnos leen la información usando técnicas de comprensión lectora Los alumnos exponen brevemente sus conclusiones respecto a lo leído. El docente refuerza el tema y llega a conclusiones con ayuda del grupo. <p><u>Práctico</u></p> <p>Utilizando la tablatura y el instrumento de la Guitarra, realizan la ejecución del mismo usando la técnica adecuada.</p> <p><u>Evaluación:</u></p> <p>La evaluación es permanente a través de la observación sistemática.</p> <p><u>Extensión</u></p> <p>Los alumnos realizarán investigación respecto a las técnicas de emisión del sonido y melodías del instrumento de la Guitarra.</p>	Software	20 min.
	Impreso	40min.
	Inst. musical	10 min.
	Atril	
	Silla	5 min.
	Guía de Observación	

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Woll, Claudia (2007), "Estrategias creativas para la práctica de la música". Lima: Editorial El Comercio S.A.
- Pujol, Emilio "Escuela razonada de la guitarra"
- DE Rubertis, Víctor, "Lectura Rítmica, de práctica instrumental Bs.As. S/D. Editorial Ricordi Americana.
- Aguiar, María Del Carmen. (1978), "Método para leer y escribir música". Tomo I, II, III y IV. Editora Buenos Aires.

Trujillo, 15 de Noviembre del 2023

V° B° Prof. Coordinador

Prof. Victor M. Delicio Chavez

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “San Juan ”
 1.2. Área curricular : Taller de Música.
 1.3. Duración : 90 min.
 1.4. Grado : 1º y 5º Sección: A, B, F, M, N.
 1.5. Fecha : 22/11/23
 1.6. Tema : Ejecución de Ejercicios y Melodías Sencillas.

II. CAPACIDADES / CONOCIMIENTOS:

Capacidades	Contenido	Indicador	Técnica – Instrumento
Expresión Artística	<ul style="list-style-type: none"> Ejecución de Ejercicios y Melodías Sencillas. Repaso de ejecución en los ejercicios de ataques o golpes para producir sonido, ejercicios 18, 19, con una digitación adecuada. Ejecución correcta de la guitarra utilizando la tablatura con el software. 	Discrimina el repaso de los ejercicios básicos de los sonidos. Discrimina los ejercicios	Observación sistemática Guía de observación
Apreciación Artística	<ul style="list-style-type: none"> Ejecución correcta de la Guitarra en las melodías “TIEMPO DE VALS”, “CANCION DEL ADIOS” Y “ALMA CORAZON Y VIDA”, utilizando la tablatura y el software con y sin acompañamiento. 	Valora las melodías en la ejecución con su instrumento de la Guitarra.	Observación sistemática Guía de observación

III. DESARROLLO DEL PROCESO DIDÁCTICO

Momentos o Eventos/ Actividades/ Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
<u>Motivación:</u> <ul style="list-style-type: none"> Mediante el software y el audio los alumnos escuchan los ejercicios y las melodías para la ejecución de la Guitarra. Se activan los conocimientos previos, a través de la técnica de lluvia de ideas se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hemos escuchado?, ¿Qué diferencias hay entre los distintos ejercicios de ataque de sonido de ejecución del instrumento de la Guitarra que hemos escuchado?, ¿Qué ataque de sonido hemos reconocido?, ¿Hay algunas pautas o reglas a seguir para tocar con técnica de ataque de sonido de ése instrumentos? ¿Cuáles han 	<p style="text-align: center;">CD de audios Computadora</p> <p style="text-align: center;">Computadora</p> <p style="text-align: center;">CD</p>	<p style="text-align: center;">15 min.</p> <p style="text-align: center;">20 min.</p>

<p>sido los ataques que hemos observado? ¿Cuál de ellas ha sido la correcta?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se produce el conflicto cognitivo, los alumnos aceptan que tienen un problema pedagógico y por eso realizaron la sesión de aprendizaje, <p><u>Básico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Con ayuda del software y audio realiza la explicación del tema. ▪ El docente hace uso del Impreso con el contenido del tema. ▪ Los alumnos leen la información usando técnicas de comprensión lectora ▪ Los alumnos exponen brevemente sus conclusiones respecto a lo leído. ▪ El docente refuerza el tema y llega a conclusiones con ayuda del grupo. <p><u>Práctico</u></p> <p>Utilizando su tablatura y el instrumento de la Guitarra, realizan la ejecución del mismo usando la técnica adecuada.</p> <p><u>Evaluación:</u></p> <p>La evaluación es permanente a través de la observación sistemática.</p> <p><u>Extensión</u></p> <p>Los alumnos realizarán investigación respecto a las técnicas de emisión del sonido y melodías del instrumento de la Guitarra.</p>	<p>Software</p> <p>Impreso</p> <p>Inst. musical</p> <p>Atril</p> <p>Silla</p> <p>Guía de Observación</p>	<p>40min.</p> <p>10 min.</p> <p>5 min.</p>
--	--	--

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Pujol, Emilio "Escuela razonada de la guitarra"
- DE Rubertis, Víctor, "Lectura Rítmica, de práctica instrumental Bs.As. S/D. Editorial Ricordi Americana.
- Aguilar, María Del Carmen. (1978), "Método para leer y escribir música". Tomo I, II, III y IV. Editora Buenos Aires.

Trujillo, 22 de Noviembre del 2023

V° B° Prof. Coordinador

Prof. Victor M. Delicio Chavez

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “San Juan”
 1.2. Área curricular : Taller de Música.
 1.3. Duración : 90 min.
 1.4. Grado : 1º y 5º Sección: A, B, F, M, N.
 1.5. Fecha : 29/11/23
 1.6. Tema : Ejecución de Ejercicios y Melodías Sencillas.

II. CAPACIDADES / CONOCIMIENTOS:

Capacidades	Contenido	Indicador	Técnica – Instrumento
Expresión Artística	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de Ejercicios y Melodías Sencillas. • Ejecución de ejercicios de ataques o golpes para producir sonido, en los ejercicios, 20 y 21, con una digitación adecuada. • Ejecución correcta de la guitarra utilizando la tablatura con el software. 	Discrimina el repaso de los ejercicios básicos de los sonidos. Discrimina los ejercicios	Observación sistemática Guía de observación
Apreciación Artística	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución correcta de la Guitarra en las melodías “CUMPLEAÑOS”, “NAVIDAD” Y “NOCHE DE PAZ”, utilizando la tablatura y el software con y sin acompañamiento. 	Valora las melodías en la ejecución con su instrumento de la Guitarra.	Observación sistemática Guía de observación

III. DESARROLLO DEL PROCESO DIDÁCTICO

Momentos o Eventos/ Actividades/ Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
<p><u>Motivación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mediante el software y el audio los alumnos escuchan los ejercicios y las melodías para la ejecución del instrumento de la Guitarra. ▪ Se activan los conocimientos previos, a través de la técnica de lluvia de ideas se realizan las siguientes preguntas: ▪ ¿Qué hemos escuchado?, ¿Qué diferencias hay entre los distintos ejercicios de ataque de sonido de ejecución del instrumento de la Guitarra que hemos escuchado?, ¿Qué ataque de sonido hemos reconocido?, ¿Hay algunas pautas o reglas a seguir para tocar con técnica de ataque de sonido de ése instrumento? ¿Cuáles han sido los 	<p>CD de Audios</p> <p>Computadora</p> <p>Computadora</p>	15 min.

ataques que hemos observado? ¿Cuál de ellas ha sido la correcta?	CD	20 min.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se produce el conflicto cognitivo, los alumnos aceptan que tienen un problema pedagógico y por eso realizaron la sesión de aprendizaje, 	Software	
<u>Básico:</u>		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Con ayuda del software y el audio realiza la explicación del tema. 	Impreso	40min.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente hace uso del software con el contenido del tema. 	Inst. musical	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los alumnos leen la información usando técnicas de comprensión lectora 	Atril	10 min.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los alumnos exponen brevemente sus conclusiones respecto a lo leído. 	Silla	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente refuerza el tema y llega a conclusiones con ayuda del grupo. 		
<u>Práctico</u>		
Utilizando la tablatura y el instrumento de la Guitarra, realizan la ejecución del mismo usando la técnica adecuada.		5 min.
<u>Evaluación:</u>		
La evaluación es permanente a través de la observación sistemática.	Guía de Observación	
<u>Extensión</u>		
Los alumnos realizarán investigación respecto a las técnicas de emisión del sonido y melodías del instrumento de la Guitarra.		

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Pujol, Emilio "Escuela razonada de la guitarra"
- DE Rubertis, Víctor, "Lectura Rítmica, de práctica instrumental Bs.As. S/D. Editorial Ricordi Americana.
- Aguilar, María Del Carmen. (1978), "Método para leer y escribir música". Tomo I, II, III y IV. Editora Buenos Aires.

Trujillo, 29 de Noviembre del 2023

Vº Bº Prof. Coordinador

Prof. Victor M. Delicio Chavez

ANEXO Nº 08
FOTOS DE LAS CTIVIDADES DEL PROGRMA
I.E. "SAN JUAN"

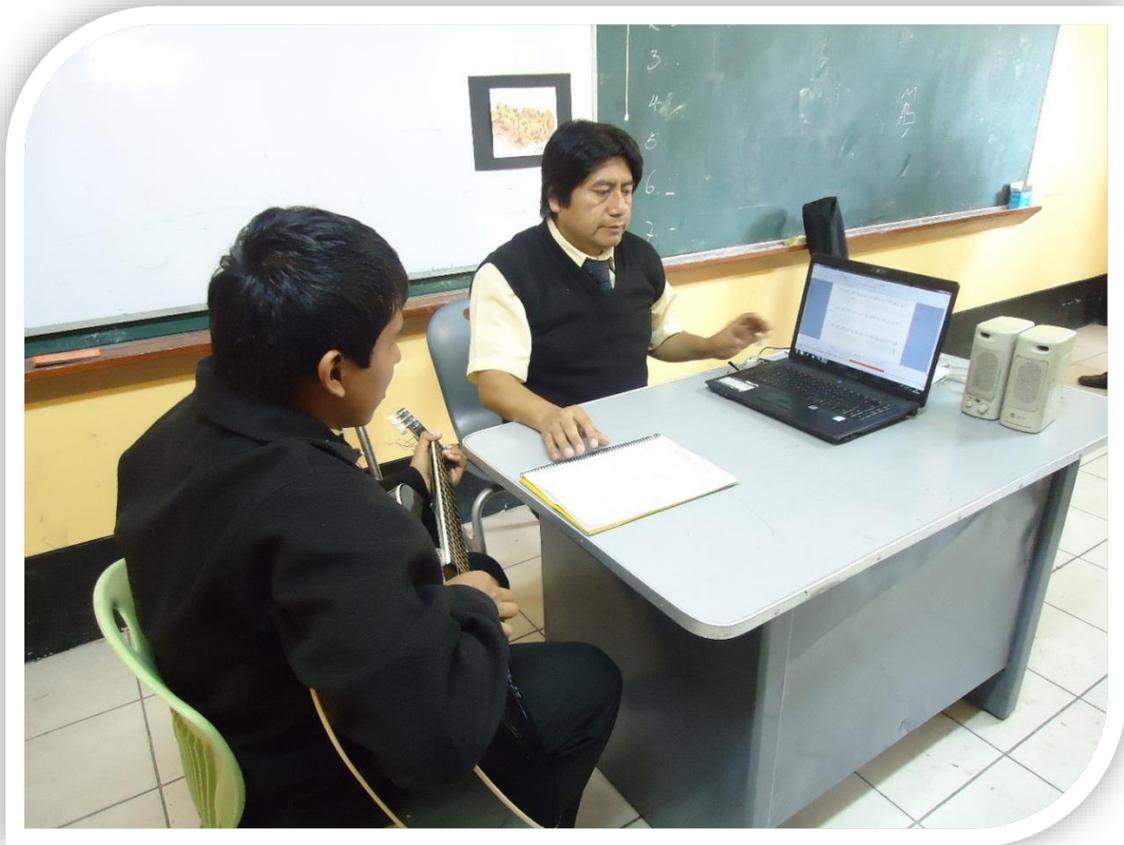


TALLER DE MÚSICA "SAN JUAN"



PRE - TEST





POST - TEST





