



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN. CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MUSICALES A TRAVÉS DE LA GUITARRA, MEDIANTE LA CREACIÓN DE UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA LOS JÓVENES DEL NIVEL BÁSICO DE LOS COLEGIOS LA SALLE Y NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA DE LA CIUDAD DE IBARRA DURANTE EL PRIMER SEMESTRE DEL AÑO 2013”

Trabajo de Grado previo a la obtención del Título de Licenciado en la Especialidad de Diseño Gráfico.

AUTOR: Sánchez Cadena Darwin Mauricio

DIRECTOR: Msc. Henry Chilingua

Ibarra, 2015

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

En calidad de Director del Trabajo de Grado Titulado “**DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MUSICALES A TRAVÉS DE LA GUITARRA, MEDIANTE LA CREACIÓN DE UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA LOS JÓVENES DEL NIVEL BÁSICO DE LOS COLEGIOS LA SALLE Y NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA DE LA CIUDAD DE IBARRA DURANTE EL PRIMER SEMESTRE DEL AÑO 2013**” del señor: Sánchez Cadena Darwin Mauricio, estudiante de la Licenciatura en Diseño Gráfico, considero que el presente informe de investigación reúne todos los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad designe.

Ibarra, 08 de abril de 2015



Msc. Henry Chiliqinga

DIRECTOR

DEDICATORIA

A mis padres José Sánchez y María Cadena porque creyeron y confiaron infinitamente en mí, otorgándome ejemplos dignos de superación y entrega a lo largo de mi carrera y de mi vida, porque en gran parte gracias a ustedes, hoy puedo ver alcanzar mi meta. Esto es por ustedes, por lo mucho que significan para mí y por la admiración que les tengo.

A la música por ser esa fuente inagotable de arte, que me inspiro y me condujo a la realización de este singular proyecto, gracias por ser mi compañera y cómplice de aventuras y experiencias todos estos años.

“La Música es vida.”

Darwin Sánchez

AGRADECIMIENTO

Debo agradecer de manera especial y cordial a la Universidad Técnica del Norte y especialmente a la facultad FECYT por haberme dado la oportunidad de culminar mis estudios y conseguir uno de mis anhelados sueños, de ser un profesional en la rama del Diseño Gráfico.

Extiendo un sincero agradecimiento al Msc. Henry Chilibingua, Director de esta tesis, por su entereza y dedicación. Por su orientación y ayuda desinteresada que fue fundamental e indispensable para el desarrollo de este trabajo.

Darwin Sánchez

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Antecedentes	1
1.2. Planteamiento del Problema	2
1.3. Formulación del Problema	3
1.4. Delimitación del Problema.....	3
1.4.1. Unidad de observación.....	3
1.4.2. Delimitación espacial.....	3
1.4.3. Delimitación temporal.....	3
1.5. Objetivos	4
1.5.1. Objetivo General	4
1.5.2. Objetivos Específicos	4
1.6. Justificación.....	4
CAPÍTULO II	6
2. MARCO TEÓRICO	6
2.1. Fundamentación Pedagógica.....	6
2.1.1. Desarrollo de las Destrezas	6
2.1.2. Tipos de Destrezas	7
2.1.2.1. Habilidades Motrices.....	7
2.1.2.2. Desarrollo de las Habilidades Rítmicas.....	8
2.1.2.3. Memoria Muscular	8
2.1.2.4. Inteligencia Musical.....	9

2.2.	Fundamentación Educativa	12
2.2.1.	Métodos de Aprendizaje.....	12
2.2.2.	Aprendizaje Auditivo.....	13
2.2.3.	Aprendizaje Táctil-Kinestésico	15
2.2.4.	Aprendizaje Visual.....	16
2.3.	Fundamentación Cultural	17
2.3.1.	La Música y la Cultura.....	17
2.4.	Fundamentación Psicológica	20
2.4.1.	La Música y La Psicología.....	20
2.4.2.	Psicología de la Música.....	20
2.4.2.1.	Psicología Cognitiva.....	21
2.5.	Fundamentación Social.....	22
2.5.1	La Música y La Sociedad	22
2.6.	Fundamentación Tecnológica	24
2.6.1.	Multimedia.....	24
2.6.2.	Principios Generales Para la Creación de una Multimedia	26
2.6.3.	Etapas de Desarrollo de un Sitio Web.....	27
2.6.3.1.	Planificación	27
2.6.3.2.	Creación de la Estructura del Sitio	28
2.6.3.3.	Recopilación y Preparación de Contenidos.....	29
2.6.4.	Tipos de Contenidos Multimedia	30
2.6.5.	Elementos de la Multimedia	31
2.6.5.1.	Audio Digital.....	31
2.6.5.2.	Video.....	32
2.6.5.3.	Imágenes	32
2.6.6.	Características de la Multimedia	36
2.6.7.	Clasificación de las Aplicaciones Multimedia	38
2.6.7.1.	Sistema de Navegación	38
2.6.7.2.	Finalidad	39
2.6.8.	Tipos de Medios Multimedia.....	40
2.6.9.	Tipologías de la multimedia.....	41
2.6.10.	Ventajas de la multimedia	42
2.6.11.	Adobe Flash	44

2.6.11.1.	Fotogramas.....	44
2.6.11.2.	Capas.....	44
2.6.11.3.	Propiedades del sonido.....	45
2.7.	Posicionamiento Teórico Personal	46
2.8.	Glosario de Términos	47
2.9.	Matriz Categorical	48
CAPÍTULO III.....		50
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	50
3.1.	Tipo de la Investigación.....	50
3.1.1.	De Campo	50
3.1.2.	Descriptivo	50
3.2.	Métodos de Investigación.....	50
3.2.1.	Inductivo/Deductivo	50
3.2.2.	Encuestas	51
3.3.	Técnicas e Instrumentos	51
3.3.1.	Técnicas.....	51
3.3.1.1.	Encuestas	51
3.3.2.	Instrumentos	51
3.4.	Población	51
3.5.	Muestra	52
CAPÍTULO IV.....		53
4.	ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	53
4.1.	Encuesta dirigida a estudiantes de Nuestra Señora de Fatima... 53	
4.2.	Encuesta dirigida a los estudiantes del colegio La Salle	66
4.3.	Contrastación de Resultados	79
CAPÍTULO V.....		83
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	83
5.1.	Conclusiones.....	83
5.2.	Recomendaciones.....	84

CAPÍTULO VI.....	85
6. Propuesta.....	85
6.1. DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA.....	85
6.2. Introducción.....	85
6.3. Justificación.....	86
6.4. Objetivo General	86
6.5. Procesos	86
6.5.1. Mapa de Sitio	87
6.5.2. Retícula	88
6.5.3. Estructura de los Contenidos	88
6.5.4. Colores.....	90
6.5.5. Tipografía	90
6.5.6. Contenidos	91
6.5.6.1. Introducción.....	91
6.5.6.2. La Guitarra	93
6.5.6.3 Afinación	94
6.5.6.4. Partitura / Tablatura.....	95
6.5.6.5. Rasgado / Punteado.....	97
6.5.6.6. Acordes / Arpeggios	98
6.5.7. Sonidos y Música	100
6.5.8. Videos	100
6.5.9. Diseño	100
6.5.10. Packaging	101
6.5.11. Impactos.....	103
Bibliografía	104
Lincografía	107
ANEXOS.....	108

RESUMEN

Las expresiones musicales son esenciales en el ego del humano, son tan fundamentales, que se puede decir son innatas en el hombre. Este trabajo de investigación está orientado a la enseñanza de la música, especialmente del instrumento de la guitarra. Se toma como muestra de estudio la importancia de la enseñanza de la música en las Instituciones Nuestra Señora de "Fátima" y el Colegio "La Salle". Esta investigación comprende aspectos del desarrollo de las habilidades motrices en el hombre, así como también la rítmica y la inteligencia musical que acompaña sus quehaceres diarios, gracias a la memoria muscular que opera de manera inconsciente en el individuo. Así también se destacan los aspectos del aprendizaje visual, auditivo y kinestésico, observando cómo cada individuo se enmarca en cada uno de ellos de diferente forma. Se estudia en comportamiento de la música y su interés en las diversas manifestaciones culturales. También se toma como referencia la psicología de la música, desmembrando los sentimientos y sensaciones del escucha para con la música. De igual manera se muestra la importancia de la música en la sociedad y como esta influye en los diversos grupos sociales, económicos, etc. Se estudian aspectos de la multimedia en la actualidad, así como su repercusión y gran acogida en el seno del aprendizaje de nuevas destrezas; la importancia del audio, del video, de la música, de las animaciones y de las misma imágenes, ya lo dice el viejo proverbio "una imagen vale más que mil palabras", y en esta investigación no es la excepción; se destaca la importancia de nuevas formas de aprender en la actualidad y su interactividad. Aquí se utiliza el Diseño Gráfico como puente de aprendizaje de la guitarra, teniendo en cuenta la gran ventaja que este brinda a la enseñanza. La investigación brinda una solución al aprendizaje de la guitarra, uniendo las teorías o formas de aprendizaje entre ellas como ya se mencionó anteriormente, en un solo material para de esta manera absorber la mayor parte de aprendices de guitarra y música en las instituciones de enseñanza.

ABSTRACT

Musical expressions are essential to the human ego, are so fundamental, that can say they are innate in the man. This research is aimed at teaching music, especially the guitar instrument. It takes as sampled of study the importance of music in the education of the institutions Nuestra Señora de "Fatima" and "La Salle" High School. This research includes aspects of the development of motor skills in humans, as well as rhythmic and musical intelligence that accompanies their daily tasks, thanks to muscle memory that operates unconsciously in the person. This also highlights aspects of visual, auditory and kinesthetic learning, watching as each individual is part of each of them differently. Behavior is studied in music and his interest in many cultural events. It also draws on the psychology of music, dismembering the feelings and sensations of listening to music. Similarly, the importance of music in society and shows how this affects the many social, economic, and other groups. Aspects of multimedia is currently studying as well as its impact and great reception within the learning of new skills; the importance of audio, video, music, animations and the same images as the old proverb says "a picture is worth a thousand words" and this research is not the exception; highlights the importance of new ways of learning today and interactivity. Here Graphic Design is used as bridge learning guitar, considering the great advantage that this gives to education. The research provides a solution to learning the guitar, joining theories or forms of learning including as mentioned above, in a single material to this way absorb most learners guitar and music education institutions.

INTRODUCCIÓN

La música ha acompañado al hombre desde tiempos remotos, es el lenguaje universal, que expresa de manera indefinible el alma de cada persona. La música ha sido creada para todos los gustos, es por eso que es ilimitada en la variedad de expresión emotiva y espiritual. La guitarra por su parte es el instrumento que transmite y produce música; ya la mitología griega nos habla del dios Hermes quien en un caparazón de tortuga había templado tripas de animales, con el fin de producir sonidos.

Sobre la música y específicamente la guitarra se trata la presente investigación que estudia las diferentes formas de enseñanza, que año tras año los docentes imparten a sus alumnos en las instituciones educativas, es el “DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MUSICALES A TRAVÉS DE LA GUITARRA, MEDIANTE LA CREACIÓN DE UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA LOS JÓVENES DEL NIVEL BÁSICO DE LOS COLEGIOS LA SALLE Y NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA DE LA CIUDAD DE IBARRA DURANTE EL PRIMER SEMESTRE DEL AÑO 2013”.

Por lo tanto, el principal objetivo de este proceso es realizar un estudio de los diferentes métodos de aprendizaje, así como también el desarrollo de las destrezas musicales y la relación de la música con el hombre y su entorno, mediante la idea innovadora de usar la tecnología y específicamente la Multimedia con el Diseño Gráfico, como medio para mejorar la comprensión de la guitarra en su forma más básica para los jóvenes estudiantes de las instituciones ya mencionadas.

El aprendizaje de la guitarra es una de las piezas fundamentales dentro de nuestra sociedad, en primer lugar porque es el arte mismo por excelencia; se ha visto como ha crecido el interés por este singular instrumento en los jóvenes ibarreños, y se podría decir que ya está ligado íntimamente a nuestra idiosincrasia; de ahí la necesidad de buscar

métodos nuevos que puedan aportar a una mejor comprensión de este instrumento, sacando el mayor provecho de cada una de las diferentes maneras que un estudiante tiene al aprender algo en particular.

La multimedia nos ha abierto la mente a ideas nuevas en el contexto del aprendizaje en sí, esta tiene una sutil ventaja innata, que combina varios elementos que nuestros sentidos perciben claramente, ahí tenemos a los sonidos, a las imágenes estáticas, a las imágenes dinámicas que vendrían a ser los videos o animaciones, y estos elementos a su vez comprenden varios métodos de aprendizaje si hablamos de imágenes por ejemplo, estaríamos hablando de un aprendizaje visual, o los sonidos que están ligados al aprendizaje auditivo. Pero lo que es más interesante aun la multimedia posee un elemento extra, la interactividad, el usuario debe interactuar con ella para que esta funcione o cobre vida. Este medio ha abierto y puede abrir una brecha muy importante entre el estudiante y lo que se le enseña, haciendo que este se interese aún más en aprender.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

Como hemos venido viviendo desde hace muchos años atrás, el arte de la música en los hogares del Ecuador y en especial de la ciudad de Ibarra ha ido evolucionando y se ha vuelto parte de la vida de los jóvenes que gustan de la guitarra, y es que hoy en día casi en cualquier hogar de Ibarra una guitarra es un implemento necesario y de ocio.

En la actualidad en Ibarra en las instituciones educativas; colegios y escuelas, se imparten clases de música a niños y jóvenes, como una materia más en su formación educativa, basándose en los conocimientos básicos de la música en general.

La necesidad de saber y conocer las destrezas y todas las técnicas que se aplican al momento de interpretar un instrumento musical es muy indispensable, y es una tarea por la cual el estudiante no debe pasar por alto. Es así que los teóricos apoyan el hecho de que la educación musical tradicional, no es la más idónea en el estudio, ya que esta solo va dirigida a un cierto grupo de personas, por ende se pierde el interés en aprender

Con el avance tecnológico, se han abierto nuevas opciones de aprendizaje que desarrollan al máximo las capacidades de cada individuo al momento de aprender algo en particular, puntualmente la multimedia combina varias formas de aprender en un solo soporte, captando el interés del usuario por la dinámica que este brinda al poder interactuar con el material tecnológico.

1.2. Planteamiento del Problema

Los métodos de educación musical que se emplean con los estudiantes, no suelen desarrollar al máximo sus destrezas, esto está causando un incorrecto aprendizaje del instrumento dando lugar a la apatía y desmotivación de muchos de ellos, muchas veces optan por una autoeducación que en ocasiones, deja malas bases sobre el conocimiento del instrumento; ya que el aprender a tocar un instrumento debe ser una rutina disciplinada, espontánea y a más de eso debe ser de alguna manera algo divertido y no forzado.

Por otro lado tenemos los aprendizajes lentos, repeticiones aburridas en el instrumento, monotonía en la enseñanza del instrumento, los jóvenes pierden el interés y muchas veces optan por otro instrumento o sencillamente lo dejan.

Además los métodos de aprendizaje que se aplican actualmente tal vez no sean los más idóneos siendo estos anticuados hasta un cierto punto, teniendo en cuenta que hoy en día la tecnología es indispensable y necesaria; y a falta de estos recursos la educación está resultando poca atractivo hacia los jóvenes ibarreños.

No se transmite, ni se despierta el interés sobre la guitarra más allá de ser un simple hobby, haciendo ver a la música como una materia tediosa y difícil, en donde el alumno se desespera por no ver resultados inmediatos en su aprendizaje, cuando al contrario se debería educar y advertir sobre el proceso que implica aprender a tocar la guitarra, motivando y dando aliento al alumno diciéndole que poco a poco y con pasión se lograra aprender a tocar el instrumento musical.

En lo que compete al auto aprendizaje del instrumento de la guitarra, aprenderlo solo no siempre es la mejor opción, deja muchos espacios en blanco, y se puede invertir mucho más del tiempo que es realmente

necesario, siempre es indispensable contar con un material de apoyo que explique y dé a conocer cuál es la mejor manera de aprender, una guía con los contenidos y su explicación. Además no se toma en cuenta que cada persona tiene una diferente manera o forma de aprender, la educación está basada en un solo plan de enseñanza que no es muy conveniente, entonces se pretende crear un método de enseñanza de acuerdo al ritmo de aprendizaje personal.

1.3. Formulación del Problema

Del análisis anterior se deduce que el problema fundamental es “Como desarrollar las destrezas musicales en la guitarra a través de la creación de una guía multimedia en los jóvenes del nivel básico del colegio La Salle y Nuestra Señora de Fátima de Ibarra”

1.4. Delimitación del Problema

1.4.1. Unidad de observación

Los alumnos que conforman el nivel básico de los colegios “La Salle” y Nuestra Señora de Fátima de la ciudad de Ibarra.

1.4.2. Delimitación espacial

La investigación se realizará en la ciudad de Ibarra en los colegios “La Salle” y Nuestra Señora de Fátima.

1.4.3. Delimitación temporal

La investigación se realizó en el primer semestre del año 2013.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General

Diseñar una guía multimedia para desarrollar las destrezas musicales a través de la guitarra en los jóvenes de nivel básico de los colegios “La Salle” y Nuestra Señora de Fátima de la ciudad de Ibarra.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Determinar el nivel de interés y conocimiento de la guitarra en los estudiantes de los colegios La Salle y Nuestra Señora de Fátima.
- Recabar información acerca de los métodos de enseñanza musical y nuevas tendencias de enseñanza con la multimedia.
- Seleccionar los contenidos musicales, multimedia que serán parte de la guía.
- Construir paso a paso la estructura de la guía con los contenidos para seleccionarlos.
- Implementar la guía multimedia.

1.6. Justificación

La presente investigación se demuestra debido a la alta importancia que tiene la música en la cultura ecuatoriana, específicamente en la juventud actual, que busca una forma de arte al entrar en el mundo de las melodías para crear e interpretarlas.

Con la creación de la guía multimedia se buscó mejorar en gran medida el desarrollo la destrezas musicales en los jóvenes ibarreños, debido a que las nuevas herramientas tecnológicas que sé que se utilizan en la actualidad, favorecen a un mejor aprendizaje en los individuos, y

mantienen una mayor acogida en el público, gracias a la interactividad que brinda al usuario, como es el caso de la multimedia que en un solo soporte digital abarca varios elementos como son: el audio, el video, las imágenes y los textos.

Al combinar todos estos elementos también se están combinando los diferentes métodos de aprendizaje en uno solo, llegando así a más personas, que tienen particulares maneras de aprender.

El tema de estudio es original, ya que nace de una motivación personal del investigador, al conocer del arte de la guitarra y las dificultades y deficiencias que existen en su estudio y ejecución dentro de la ciudad de Ibarra.

Además el proyecto es factible debido a la falta material multimedia en la educación actual en Ibarra, la investigación beneficia a la juventud ibarreña que año tras año opta por aprender el bello arte de interpretar la guitarra, además beneficiaría a los profesores, que se podrían ayudar de este material interactivo para impartir sus clases, y por ultimo me ayudará a culminar mis estudios universitarios en la carrera de Diseño Gráfico.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación Pedagógica

2.1.1. Desarrollo de las Destrezas

Para (Serrano Vida & Gil Corral, 2003) **La práctica instrumental, junto con el canto y el movimiento, constituye una de los contenidos esenciales de la expresión musical. Su empleo desarrolla las destrezas motrices a través de las cuales se pone de relieve la disposición básica que el ser humano tiene para sentir y expresar simultáneamente sus posibilidades de movimiento.** (Pág. 125)

Los teóricos sugieren una actividad relacionada con la práctica musical como un medio por el cual se pueden desarrollar las destrezas motrices, así como desarrollar sentimientos y expresarlos mediante la expresión musical.

Lo que acota (Malbrán) es que “El término capacidad sugiere habilidad para hacer algo. Según Radocy y Boyle, (1979) Un músico es hábil si es capaz de ejecutar, interpretar, crear y analizar auditivamente la música.” (Pág. 24)

Según los teóricos las capacidades pueden definirse como la destreza para realizar una actividad en particular. Además adentrándose en la materia que tiene que ver con la música, los autores nos afirman que un músico se denominaría hábil, si este poseyera la destreza de tocar una pieza musical u obra, además interpretarla, así como también la capacidad de componerla y analizarla auditivamente.

Según (Villar, 2010) **Existen numerosos tipos de destrezas. En instancias educativas, generalmente, adquieren especial importancia aquellas destrezas que promueven el crecimiento cognitivo, es decir, una evolución progresiva hacia un estado de mayor conocimiento. Así, estas destrezas se encontrarían íntimamente relacionadas con el término “viabilidad cognitiva”. La viabilidad cognitiva hace referencia a la capacidad de una actividad de ofrecer las circunstancias propicias para que se desarrolle la inteligencia.**

Las destrezas que logran ampliar el conocimiento en las personas son de las más importantes en la vida cotidiana, tomando como referencia la educación, se afirma que de estos tipos de destrezas, las destrezas educativas tienen mayor peso y valor, porque estas tienen un crecimiento continuo, así como relevante en el aprendizaje del alumno, y planteando circunstancias adecuadas, tales como un buen ambiente o un buen método; y además de esto si se cuenta con un buen direccionamiento del maestro hacia el alumno, la inteligencia se podrían desarrollar de una manera correcta y propicia.

2.1.2. Tipos de Destrezas

2.1.2.1. Habilidades Motrices

Para (Batalla Flores, 2000) **Ejecutamos habilidades motrices en nuestra vida cotidiana (hacer la cama o barrer el suelo son dos ejemplos claros), en muchas situaciones laborales o profesionales (un operario manipulando una maquina o un sastre confeccionando una pieza de ropa) y también nuestros queridos ratos de ocio (ese partidillo de futbol con las amistades o esa tan conveniente y saludable carrera continua por un parque de nuestra población).** (Pág. 8)

Los teóricos explican que a lo largo de nuestro diario vivir, estamos en una continua actividad motriz, es decir, cada situación en la que nos veamos involucrados por mínima que esta parezca, por ejemplo, atarnos los cordones, en esa misma actividad se produce una habilidad motriz; y

es por el simple hecho de que el ser humano es un ente activo, y necesita interactuar con su entorno si quiere obtener una respuesta.

2.1.2.2. Desarrollo de las Habilidades Rítmicas

Para (Hargreaves, 1998) “Las destrezas rítmicas probablemente sean las primeras en emerger y en desarrollarse; en las primeras etapas, esto se pone de manifiesto a través de diferentes tipos de movimientos físicos, como el balanceo, movimientos de cabeza, el columpiarse, etc.” (Pág. 94)

Los autores sugieren que las habilidades rítmicas son las primeras que surgen en los seres humanos desde sus primeros días de vida, movimientos físicos como mecer el cuerpo o girar la cabeza son un claro ejemplo de ritmo, además nos afirman que estos movimientos rítmicos se desarrollan tempranamente al ser innatos.

2.1.2.3. Memoria Muscular

Para (Powell, 2012) Una de las cosas más desconcertantes de los músicos es que se acuerdan de una cantidad antinatural de notas y son capaces de soltarlas a voluntad. Esto es especialmente cierto en las personas que tocan música clásica de memoria. Sin menospreciar los logros de tales intérpretes, es útil saber que los está ayudando una cosa que se llama memoria muscular. Obviamente, los músicos no recuerdan, pero las secuencias complejas de movimiento muscular sí pueden almacenarse en el cerebro como un solo recuerdo. Si esto suena poco probable, piense en el poco esfuerzo mental y la poca memoria que necesita para atarse los zapatos todas las mañanas. (Pág. 194)

Los investigadores afirman que en el cerebro puede albergar un sinnúmero de movimientos musculares complejos en un solo recuerdo, sin la necesidad de comprender cada uno de ellos, se crean imágenes mentales que almacenan una serie de movimientos determinados, las

cuales se recuerdan sin la mayor de las complejidades; por ejemplo los músicos clásicos desarrollan su memoria muscular por la insistencia de movimiento y obviamente por la necesidad de retener series de notas musicales en obras extensas. También se tienen ejemplos claros en la cotidianidad del hombre; como el escribir, las personas no analizan cada movimiento al contrario solo observan imágenes mentales y las envían a cada musculo, y este por la insistencia de sus movimientos, lo ejecuta sin dificultad y con la mayor precisión posible.

Para (Mullen, 2005) Todo movimiento llega, por la insistencia de su repetición, a transformarse en hábito. Si a un músico experimentado le pidiéramos que hiciera consciente los movimientos, pensando en cada articulación de sus dedos, muñeca, codo, hombro, etc., frustraríamos cualquier intento de ejecutar la más sencilla de las melodías. (Pág. 9)

Como acotaba Powell y ahora Mullen la insistencia de repeticiones de un movimiento en particular se convierte en una costumbre y se vuelve a repetir el hecho de que la persona no es del todo consciente de cada movimiento que realizan sus músculos al hacer un movimiento, sino que se crean órdenes particulares que envían información por cada secuencia de movimientos que realiza el cuerpo.

2.1.2.4. Inteligencia Musical

Para (Giráldez, Alberdi, Ansina, & Otros, 2010) La inteligencia musical supone la capacidad de interpretar, componer y apreciar pautas musicales, y es comparable, estructuralmente hablando, a la inteligencia lingüística. Por ese motivo, el autor considera que carece de sentido llamar inteligencia al potencial lingüístico y talento al potencial musical. (Pág. 15)

El autor nos da conocer que la llamada inteligencia musical no es otra cosa que el arte de interpretar pautas musicales, así como también crearlas y hasta apreciarlas, y la compara con la inteligencia lingüística, al declarar que es indebido llamar inteligencia al potencial lingüístico, como

de la misma manera nos dice que el potencial musical es indebidamente llamado aptitud.

De la misma manera para (Suazo Días, 2006) la inteligencia musical se **remite a la capacidad para percibir, distinguir, transformar y expresar sonidos y formas musicales. Esta inteligencia comprende la facultad de discernir entre los sonidos del ambiente, la voz humana y los instrumentos musicales, así como percibir el ritmo, el compás y la melodía y el timbre o tonalidad de una pieza musical (Lazear 1991; Hall 1999).** (Pág. 22)

Los teóricos marcan a la inteligencia musical como una capacidad que comprende entender muchos aspectos relacionados con el mundo de la música, poder distinguir sin tanta dificultad una melodía de otra, y determinar con inteligencia cada uno de los sonidos que se perciben con el oído en su entorno de vida; incluso captar fácilmente el ritmo, entender o sentirse familiarizado con el compás de una tonada, así también poder determinar que tonalidad es la que se está ejecutando en una obra o canción, tiene mucho que ver con una inteligencia musical, a esto también se lo podría definir como la fama de poseer oído absoluto o simplemente ser un prodigio de la música.

Según (Guerrero Ortiz, 2009) **Gardner nos recuerda que «los principales elementos constituyentes de la música... son el tono (o melodía) y el ritmo (Gardner, 1997; p.91). Luego, define la inteligencia musical como «las habilidades de los individuos para discernir significado e importancia en conjuntos de tonos regulados de manera rítmica, y también para producir semejantes secuencias de tonos reguladas en forma métrica» (Gardner, 1997; p.87).** (Pág. 4)

El tono y el ritmo según este autor, serían de las principales características de las que se compone la música en sí; este nos recuerda que un individuo que puede distinguir entre una serie de tonos o conjunto de tonos con determinado ritmo, así como la capacidad o el talento de crearlos con una métrica musical, diversidad de series de tono en ritmos

dados, es la habilidad de los individuos que poseen una inteligencia musical.

Para (Brites de Vila & Almoño de Jenichen, 2008) La inteligencia musical consiste en:

- Una especial sensibilidad auditiva para captar y reconocer sonidos, ritmos y melodías.
- Habilidad para expresar y transformar formas musicales a través de la voz o de instrumentos musicales.
- Sutileza para discriminar los matices de los distintos elementos constitutivos de la música: tonos, timbres e intensidades
- Facilidad para expresar emociones a través de la música y disfrutar con ella. (Pág. 67)

De la misma manera estos dos últimos teóricos citan las mismas características dentro de la inteligencia musical, todo se resume a una especial sensibilidad en el oído y a la necesidad de comunicarse mediante los tonos, ritmos, compases (la música), y expresar mediante esto las emociones, pasar esos mismos sentimientos y las formas musicales a un instrumento determinado, y además disfrutar al hacerlo; esto nos llevaría a lo que se conoce como pasión por hacer algo determinado, en este caso particular esa sensibilidad del músico que ha desarrollado su oído o ha nacido con ese don, tiene esa facilidad y ese gusto por interpretar música, esta pasión sería una determinante al momento de saber si la inteligencia musical esta de manifiesto.

2.1.2.4.1. Relación con otras Competencias Intelectuales

Según (Guerrero Ortiz, 2009) **Citando al célebre antropólogo Claude Lévi-Strauss, Gardner afirma «que si podemos explicar la música, podremos encontrar la clave de todo el pensamiento humano» y que «el no tomar en cuenta seriamente la música**

debilita toda explicación de la condición humana» Si examinamos la historia de la civilización, podremos comprobar que la música «no se emplea para la comunicación explícita, o para otros propósitos evidentes de supervivencia» y precisamente por eso, su trascendencia, su universalidad, su vigencia (Gardner, 1997; p.104). (Pág. 9)

El autor manifiesta que la música es un elemento de disfrute, no necesariamente de supervivencia, o algo serio netamente, nos sugiere que se puede indagar en el pensamiento humano mediante el descubrimiento del porqué de la música, afirma que en la misma está la clave del pensamiento, siendo este un reto imposible al tratar de descubrir todo el mundo de sentimientos que abarca la música. Así mismo rotundamente dice que se debe tomar seriamente, ya que sin ella la situación humana sería inexplicable.

A lo largo del tiempo la música no era netamente una forma de comunicarse para sobrevivir, por lo que hasta la actualidad sigue vigente, y se sigue haciendo música, es un elemento indispensable para expresar sentimientos y emociones, sean cual sean.

2.2. Fundamentación Educativa

2.2.1. Métodos de Aprendizaje

Para (Carlson, 1996) “El término aprendizaje se refiere al proceso por el cual las experiencias modifican el sistema nervioso y, por lo tanto, la conducta. Estos cambios son conocidos como recuerdos.” (Pág. 377)

Los investigadores miran el aprendizaje como un medio por el cual se crean recuerdos en el ser humano al actuar directamente con el sistema nervioso, en otras palabras lo que el ser humano aprende, se vuelve un recuerdo y se almacena en su cerebro, y lo descarga cada vez que lo necesita.

2.2.2. Aprendizaje Auditivo

Para (Salas Silva, 2008) El lenguaje auditivo es “La manera como un estudiante oye palabras; procesando palabras habladas. Es el estudiante que aprende oyendo palabras habladas.” (Pág. 68)

Este autor nos explica que el tipo de aprendizaje auditivo consiste precisamente en eso, escuchar, un alumno es más hábil escuchando, o lo que es lo mismo, ha desarrollado su sentido auditivo, y pues mediante este medio el aprende mejor, se dice que procesa mejor las palabras habladas que las escritas en su medio de aprendizaje.

Para (Ocaña) “El sistema auditivo no permite relacionar conceptos o elaborar conceptos abstractos con la misma facilidad que el sistema visual y no es tan rápido. Es sin embargo, fundamental en el aprendizaje de los idiomas, y naturalmente, de la música.” (Pág. 153)

Este autor nos da un contraste del aprendizaje auditivo, se podría decir la parte mala del mismo, este nos manifiesta que en el momento en el que se plantea al alumno conceptos abstractos, este sentido no responde de la misma forma que lo haría el sistema visual; aun así destaca su importancia en el campo del lenguaje, de aprender nuevos lenguajes, y obviamente en el aprendizaje musical, lo destaca como primordial.

Para (Grinder & Associates, 2004) “Las personas inclinadas al aprendizaje auditivo recuerdan fácilmente lo que escuchan. Muestran mayor habilidad en las actividades escolares diarias que en los exámenes.” (Pág. 291)

Como los teóricos afirman el aprendizaje mediante el sistema auditivo es uno de los más indispensables, las personas que aprenden mediante el oído recuerdan mejor lo que escuchan, repiten con su voz lo aprendido

para comprender mejor, entender las teorías y por supuesto para memorizar lo escuchado.

Este autor nos sugiere que un estudiante que posee esta capacidad auditiva se destaca muy bien en sus actividades escolares, pero también nos recuerda que este mismo estudiante, suele tener problemas en los exámenes, este se debe a que en los mismos predomina el silencio y lo visual es lo indispensable en el tema exámenes.

Para (Navarro Jiménez, 2008) las características del aprendizaje auditivo son:

- Aprenden escuchando el material educativo.
- Piensan y recuerdan de manera secuencial y ordenada, por lo cual refieren los contenidos orales y los asimilan mejor cuando pueden explicárselos a otra persona.
- Se adaptan con facilidad al formato de la clase expositiva.
- Tienen una gran capacidad de aprender idiomas y/o música.
- Los casetes y discos, las discusiones en público y las lecturas en voz alta, mejoran su aprendizaje.
- Recuerdan mejor lo que escuchan que lo que leen.
- Su manera de almacenar información es transfiriendo lo auditivo a un medio visual. (Pág. 19)

Las características que los teóricos nos exponen sobre el aprendizaje auditivo van de la mano de los anteriores autores, son pensamientos similares, como ya se manifestó, este tipo de alumnos escuchan y aprenden, recuerdan lo aprendido exponiéndolo a alguien más, por el mismo hecho que lo repiten, además lo hacen ordenadamente; estos alumnos gusta de las exposiciones en clase, así como el leer en voz alta para la clase y los conversatorios e intercambios de ideas en el aula; a pesar de todo lo expuesto, es irónico que almacenen la información aprendida en un medio visual.

2.2.3. Aprendizaje Táctil-Kinestésico

Para (Cangelosi, 2006) “La retroalimentación que ofrece el tacto es diferente a la información proporcionada por el sistema visual. Algunos parámetros –como distancia, profundidad y otras relaciones espaciales– son difíciles de establecer mediante la percepción a través del tacto.” (Pág. 108)

Este teórico manifiesta en su cita que la información retenida por el tacto es muy diferente a la información recogida por el ojo, nos explica que el tema distancia, por ejemplo es difícil definirlo mediante el tacto, el tacto no puede ofrecer demasiada información, su alcance es limitado a tocar, a sentir o palpar el medio al que está expuesto.

Para (Grinder & Associates, 2004) **Las personas inclinadas a él aprenden mediante el movimiento y el tacto, de modo que la escuela suele ser muy estática para ellas. Gustan de la diversión y son muy selectivas, el tipo de estudiantes a quienes los maestros disciplinan más a menudo.** (Pág. 291)

Este autor nos habla un poco en relación al tacto y la escuela, pone de manifiesto, que primeramente el alumno táctil se aburre fácilmente, estos son inquietos y curiosos, al mismo tiempo les mueve la diversión, se dice que este tipo de alumnos son los que siempre se encuentran en problemas, y son a quien aleccionan los profesores con frecuencia.

Según (Rodríguez, 2009)“Cuando se procesa la información asociándola a las sensaciones y movimientos, al cuerpo, se utiliza el sistema de representación kinestésico. Se utiliza este sistema de forma natural cuando se aprende un deporte, pero también para muchas otras actividades.”

Los teóricos analizan el aprendizaje kinésico y lo relacionan al movimiento y las sensaciones que el individuo desarrolla, se aprende tocando, sintiendo por lo general son personas muy activas, pero no todo

es bueno en este aprendizaje ya que las relaciones espaciales no son tan perceptibles para estas personas, el tacto no las distingue a diferencia del aprendizaje visual y auditivo.

2.2.4. Aprendizaje Visual

Para (Caja, M., J.C., & A., 2007) **Los ojos y las manos son los conductores del aprendizaje de procedimientos, conceptos y actitudes. Son los motores que dinamizan el aprendizaje de todos los contenidos, que ponen en movimiento el pensamiento para adquirir una destreza, elaborar un conocimiento y generar nuevas actitudes.** (Pág. 24)

Este autor nos da a conocer una verdad que tiene que ver con el aprendizaje visual, sugiere que por parte de los sentidos de la vista y el tacto se aprenden procedimientos, estos a su vez tienen una función dinámica sobre el pensamiento humano; el aporte de los mismos es de gran importancia para desarrollar una destreza, estos en su magnitud refuerzan la creación de nuevas ideas y además ayudan a forjar actitudes.

De la misma manera Para (Villegas Pacheco) **La investigación ha demostrado que el aprendizaje visual es uno de los mejores métodos para enseñar las habilidades del pensamiento: las técnicas basadas en el aprendizaje visual (métodos gráficos de trabajar con ideas y de presentar la información) enseñan a pensar con claridad a elaborar, organizar y priorizar la nueva información.** (Pág. 86)

En cambio este investigador afirma que mediante los procesos de aprendizaje visual las habilidades del pensamiento se explotan de una mejor forma; como por ejemplo los gráficos a la hora de explicar temas sobre la información o mostrar ideas, estos son de gran ayuda porque el estudiante aprende a pensar con nitidez, sabe organizar jerárquicamente la información y resume lo más importante que se le ha expuesto; por todo esto el autor considera que es el aprendizaje visual es uno de los mejores métodos de enseñanza de estas habilidades.

De acuerdo a la página web (RENa, 2008) “Las personas que utilizan el sistema de representación visual tienen más facilidad para absorber grandes cantidades de información con rapidez. Visualizar ayuda además a establecer relaciones entre distintas ideas y conceptos.”

Los investigadores aciertan en lo que ya se ha mencionado sobre lo visual o lo gráfico, destacan un valioso aporte del mismo con lo que tiene que ver al almacenamiento de extensas cantidades de información al instante mismo en el que se lo expone, incluso nos explica que estas personas que utilizan este sistema visual tienen facilidad para establecer comparaciones entre ideas y conocimientos.

2.3. Fundamentación Cultural

2.3.1. La Música y la Cultura

Según (Morán Martínez, 2009) La creación, la ejecución y la apreciación de la música obedecen fundamentalmente a la capacidad humana para descubrir patrones de sonido e identificarlos en ocasiones posteriores. Sin los procesos biológicos de percepción auditiva y sin consenso cultural sobre lo percibido, entre por lo menos algunos oyentes, no pueden existir ni música ni comunicación musical. (Pág. 4)

El autor empieza manifestando que el ser humano tiene la capacidad de comprender patrones de sonidos a lo postrero de lo escuchado; también destaca que sin estos comportamientos naturales del cuerpo, como la percepción auditiva y sin la aceptación cultural, la música no podría surgir, y tampoco la comunicación musical, y es porque la música misma está inmersa en la cultura, y sin música no hay cultura; esto por el solo hecho de que el ser humano analiza lo que escucha en la música, la crítica y busca la aceptación de los demás que quieren involucrarse en la misma corriente del individuo, por ende necesita la aprobación de al menos unos pocos escuchas.

Para (Bombi, Carreras, & Marín, 2005) La música es **una idea, que entre otras cosas, remite al hecho de la concreción de la música como fenómeno sonoro en un lugar y contexto determinado, así como una concepción de la relación histórica entre música y ciudad confluyen con otras perspectivas propias de la etnomusicología o la antropología musical.** (Pág. 17)

Los teóricos afirman que la música en un lugar específico es diferente de la de otro lugar, debido a la cultura y al fenómeno musical que se ha implantado en ese sitio en sí

Las personas escuchan lo que el seno de la cultura ha dejado para ellos, esto desemboca en lo exótico de la música en cada pueblo o ciudad, la variedad de tonos o melodías tienen mucho que ver con la cultura en la que se encuentren, podríamos escuchar ideas musicales que vayan desde lo deprimente hasta lo alegre; como ya se dijo es parte de la cultura de cada ciudad y las situaciones por las cuales las misma hayan pasado.

Para (Gil Araque, Londoño Fernández, & Otros, 2009) **En la historia humana la música, originariamente asociada a los instintos, a la emoción y a la comunicación, aparece después ligada a la magia y a lo religioso, luego al placer y al disfrute. Más tarde será sometida por la racionalidad y posteriormente por las dinámicas del mercado, dominio bajo el cual permanece.** (Pág. 58)

Este autor nos explica como la música a través de los tiempos se ha visto envuelta y ligada a los sentimientos humanos, a estos instintos y también como medio comunicador; también nos explica como paso a manos de lo esotérico y como medio de alabanza en las diferentes creencias, incluso como medio de goce.

Todo este camino por el cual paso la música tuvo como parada final a la racionalidad de conocerla y bueno hasta el día de hoy sigue siendo racional con la única excepción de que está bajo el régimen de lo comercial, la música hoy en día no es solo un medio racional de placer

auditivo, también se interesa en los ingresos que esta puede producir en el mercado.

Para (Clúa) “La música es un discurso cultural más que no sólo refleja la realidad en la que surge, sino que también contribuye a su creación a través de la afirmación o deconstrucción de estereotipos.” (Pág. 296)

El teórico nos explica que la música está muy ligada a la cultura, tiene mucha importancia dentro de ella, es una parte más de la cultura que lo que básicamente muestra es su verdad, la música contribuye en la construcción de modas.

Para (Bello, 2005) “La música constituye uno de los medios de proyección cultural con el cual no solo se busca entretener sino cumplir un rol influyente en la afirmación de culturas e identidades.” (Pág. 119)

El investigador afirma que la música al ser un medio cultural, sirve como ocio y disfrute de las personas que están inmersas en determinado sitio, pero el investigador profundiza aún más explicando que ese no es su única función dentro de la cultura, nos dice que la misma apoya a la formación de una cultura y ayuda a que esta pueda identificarse de otras.

Para (Sesé & Alsina, 2006) **En cada cultura se han estabilizado agrupaciones de notas y ritmos, diferenciados a causa del entorno y de los lenguajes distintivos, válidos para cada situación de la vida, que han configurado unos patrones sobre los cuales se puede hacer música con la seguridad de no apartarse del resultado global deseado.** (Pág. 19)

Este investigador da a conocer como en cada cultura se pueden apreciar las diferentes tonalidades y ritmos, todas ellas usadas o creadas por causa del entorno en el que se encuentran involucrados, pone de manifiesto inclusive, como ya se dijo anteriormente que la calidad de vida influye mucho, pero por encima de esto no se aparta del resultado universal de la música.

2.4. Fundamentación Psicológica

2.4.1. La Música y La Psicología

Para (Cosacov, 2005) “La música, asimismo, posee la capacidad de desencadenar sentimientos intensos simultáneamente con la atenuación del control que ejercen los estados más racionales de psiquismo. Ya Schopenhauer, se admiraba de como la música puede “decir” cosas, y que podamos entenderlas.” (Pág. 55)

La música actúa en la mente del escucha desencadenando sentimientos diferentes, según su estado de ánimo, en la música se transmite sentimientos y el oyente se identifica con ellos según sea el caso, además las melodías y la armonías tienen particulares sonidos que imitan sensaciones de pena, felicidad, la mente las interpreta y las canaliza.

2.4.2. Psicología de la Música

Para (Betés de Toro, 2000) “La Psicología de la música constituye una disciplina multidimensional: en cuanto ciencia que se ocupa de la naturaleza de la respuesta humana, ya sea como la creación, ejecución o experiencia musical, los psicólogos la consideran una de sus áreas de investigación.” (Pág. 113)

El investigador muestra como la psicología de la música es múltiple en su estudio, aquí nos explica un poco lo que esta estudia como ejemplo habla sobre el analizar el comportamiento humano frente a la experiencia musical, la creación musical y la interpretación de la misma es un campo en el que los investigadores están incursionando, determinar esas sensaciones mediante su psicología musical.

Por otro lado (Landy, 2007) **La investigación en este campo se ocupa de temas tales como la emoción musical, la memoria musical, la adquisición de habilidades musicales, la percepción musical, los usos terapéuticos de la música y la educación musical. Músicos, compositores y teóricos de la música se han ido interesando cada vez más en los modelos psicológicos como medios para entender mejor la percepción y cognición de las obras musicales.**

Este otro autor profundiza más en el estudio e la psicología de la música mostrando de lo que se ocupa el estudio de la misma, menciona la emotividad que produce la música como un tema de estudio, la retención de notas musicales, los usos de la música para terapia y por supuesto la educación en la música. Menciona que cada vez las personas involucradas en el mundo musical se interesan por el tema psicología como medio der entender las obras musicales.

2.4.2.1. Psicología Cognitiva

Para (Aróstegui & Otros, 2007) **La experiencia recogida en el aula se integra al conocimiento acerca de cómo el ser humano percibe la música en toda su complejidad, cómo procesa esa información, como la representa en la mente y cómo la traduce en la producción.** (Pág. 13)

El investigador menciona la psicología de la música ligándola a la experiencia del aula de clases, poniendo de manifiesto como el hombre siente la música en toda su dimensión, como este la interpreta en su cerebro, y como uniendo todos estos cabos la representa en la cotidianidad al tocar o interpretar una pieza musical o inclusive cantarla.

Para (Hargreaves, 1998) **Una característica fundamental de la psicología cognitiva es la teoría del procesamiento de la información; la influencia de la computadora y de la tecnología de la información se ponen aquí fácilmente de manifiesto; por lo tanto, podemos pensar en términos de un «análisis de sistemas» del comportamiento humano.** (Pág. 28)

Este autor da a conocer la base de la psicología cognitiva, nos propone que la parte fundamental de la psicología cognitiva es el procesamiento de la información, toma como principal referencia a las nuevas tecnologías, el hombre y el uso de las tecnologías son parte de la información que se procesa, he aquí el análisis del comportamiento del hombre.

Para (Llinás & Churchland, 2006) “Uno de los principales objetivos de la psicología cognitiva auditiva es comprender como el humano puede “pensar en sonidos” en un dominio que nos es verbal. (McAdams y Bigand, 1993).” (Pág. 285)

La psicología cognitiva estudia el fenómeno del ser humano frente a la música, como este puede pensar en música, como la procesa y la entiende, de modo que piensa en sonidos y no de una forma verbal.

2.5. Fundamentación Social

2.5.1 La Música y La Sociedad

Para (Malbrán) **La socialización musical es entendida como el proceso de aprendizaje a través del cual los individuos crecen en el seno de una cultura, y desarrollan y ajustan habilidades musicales, actividades, modos de experiencia y valores en interrelación con el entorno social, cultural y material (Gembris y Davidson, 2001).** (Pág. 25)

La música dentro del mundo social cumple un papel fundamental, las personas siguen un camino de enseñanza en el lugar que los vio crecer, y a la vez esta enseñanza tiene mucho que ver con el ambiente social cultural y material, cada persona ajusta estas destrezas musicales en relación a las exigencias temporales de su sociedad, la relación con su medio, las vivencias en su sociedad y los valores adquiridos a lo largo de su vivencia son distintos en cada sociedad.

Según (Akoschky, Alsina, Díaz, & Giráldez, 2008) “El valor de la música en la sociedad y sus efectos diferenciales en la gente pueden ser factores esenciales en el desarrollo o atrofia de las aptitudes musicales (Blacking, 1994, p.65)” (Pág. 25)

Este autor habla de la gran incidencia de la música dentro de una sociedad determinada, propone que si a la música en una determinada sociedad no se le da el valor que se merece y que si no es diferenciada por los individuos de la misma, las habilidades se verán estropeadas.

Para (Pajares Alonso) **La música nunca ha existido aislada del curso normal de la historia y la sociedad. En realidad, el hecho musical depende del entorno económico y social, incluso más que el resto de las artes, dado que solo existe verdaderamente cuando se interpreta.** (Pág. 1)

El autor confirma que la sociedad y la música históricamente han estado ligadas, añade un importante aporte, nos habla sobre la economía como una influencia importante dentro del ámbito musical, porque la música solo surge cuando se demuestra.

Para (Akoschky, Alsina, Díaz, & Giráldez, 2008) **De acuerdo con Blacking, puede no haber diferencia entre distintos tipos de música, aquello que una persona rechaza, puede atraer a otra, no a causa de alguna cualidad absoluta de la música, sino a causa de aquello que la música ha llegado a significar para él como miembro de una cultura o grupo social particular.** (Pág. 25)

Se habla de la música como un todo que puede no ser divisible en tipos particulares de música, las personas son las que escogen que escuchar no precisamente por un determinado tono, melodía o ritmo

Es más bien acogida por el individuo debida a lo que la música ha expresado en el como miembro de una corriente cultural o por el medio del grupo social al que pertenece.

Para (Goevannetti, 2001) **La evolución de la música popular... deber ser vista como paralela a la evolución de nuevas sociedades. El curso de la evolución musical surge como un producto de los recursos musicales disponibles en una sociedad y, con igual importancia, de las condiciones extramusicales y actitudes que guían a los músicos en la selección, recombinación y creación de nuevos estilos.** (Pág. 71)

El autor compara a la música popular con las nuevas sociedades, dictamina que estas dos siguen un camino conjunto, destaca que los recursos musicales que se presentan en ese instante social sirven como base para la creación de nuevos ritmos, el músico está condicionado por la sociedad de ese momento en la composición de su música, así mismo la sociedad puede servir de inspiración al músico ya sea en forma de agradecimiento o también para protestar frente a ella.

Según (Morán Martínez, 2009) **“La música puede expresar actitudes sociales y procesos cognitivos, pero es útil y eficaz sólo cuando es escuchada por oídos preparados y receptivos de personas que han compartido, o pueden compartir de alguna manera, las experiencias culturales e individuales de sus creadores” John Blacking, 1973.** (Pág. 7)

La música en la sociedad se pronuncia de varias maneras, pero cobra realmente significado para cada individuo que está preparado e inmerso, y además conoce las circunstancias por las cuales el autor quiso plasmar su obra musical, en otras palabras, que el oyente este consciente del porque se creó dicha obra musical o canción, así este asimilara las mismas experiencias que el autor original.

2.6. Fundamentación Tecnológica

2.6.1. Multimedia

Para (Pascual, 2007) **La informática y los ordenadores, pese a quedar prácticamente reclusos en el interior de los departamentos universitarios y ser empleados como**

herramientas de cálculo matemático, pronto abrieron nuevos horizontes a los artistas y creadores gráficos que se lanzaron a explorar sus posibilidades de expresión, forzando su capacidad de crear imágenes y sonidos o, en definitiva, para llegar a producir nuevas experiencias estéticas. (Pág. 7)

El autor habla de la evolución de la informática y los primeros pasos de la multimedia en ella, sin duda la informática en sus inicios solo servía para la solución de operaciones matemáticas y lógicas, pronto el arte tocaría las puertas de esa tecnología por la necesidad de plasmar sus obras y expresiones gráficas, así la informática dio un giro trascendental, permitiendo a sus ordenadores crear imágenes, sonidos y además producir nuevas vivencias estéticas mediante el arte.

Para (Tanenbaum, 2003) **Cuando la mayoría de la gente habla de multimedia, por lo general se refiere a la combinación de dos o más medios continuos, es decir, medios que tienen que ejecutarse durante cierto intervalo de tiempo bien definido, generalmente con alguna interacción con el usuario. En la práctica, por lo común los dos medios son audio y video, es decir, sonido más imágenes en movimiento. (Pág. 674)**

El autor se refiere a la multimedia como la combinación de dos o más medios, que se presentan en un tiempo específico y bien dictaminado, además sugiere que es prácticamente necesaria la interacción de un individuo para que el medio funcione, estos medios por lo general son el audio y el video, lo que se conoce comúnmente como sonidos y dibujos que se mueven constantemente.

Para (Quesada Ugalde) **Los recursos multimedia ofrecen una posibilidad para romper con esquemas tradicionales de enseñanza. Una novedad central reside en la posibilidad de juntar ese conjunto de medios (videos, grabaciones de voz, sonidos e imágenes estáticas y dinámicas) en un mismo material didáctico multisensorial visto a través de una computadora, logrando simulaciones y efectos que mejoran su poder comunicativo. (Pág. 117)**

La multimedia combina recursos como audio y video en un solo soporte que transmitir e invita al usuario a experimentar diferentes

sensaciones mediante medios visuales, medios auditivos e inclusive con el tacto o la llamada interacción hombre máquina. En la educación puede ser un factor indispensable y muy útil para el estudiante, en lo que tiene que ver con la comunicación y el desarrollo de sus destrezas motrices, con el simple hecho de ofrecerle varias técnicas de aprendizaje en una sola.

2.6.2. Principios Generales Para la Creación de una Multimedia

Según (Valverde Berrocoso) “Los principios generales que marcan el diseño de los materiales didácticos (Bartolomé, 1999).” (Pág. 4)

- Motivación.
- Diferencias individuales.
- Objetivos de aprendizaje.
- Organización del contenido.
- Preparación del pre-aprendizaje.
- Emociones.
- Participación.
- Feedback y refuerzo.
- Práctica y repetición.
- Aplicación.

El autor muestra los principios que rigen el diseño de un material multimedia didáctico. Comienza hablando del interés del usuario hacia aprender algo concreto, destaca de igual manera las diferentes maneras de aprender y sus ritmos, tenemos las expectativas de lo que se quiere que el alumno aprenda, el material debe estar bien organizado para un mejor aprendizaje, se debe estar al tanto de los conocimientos del individuo para el cual se piensa diseñar el material, el manejo de las emociones con lo audiovisual es indispensable, para aprender hay que realizar alguna actividad que potencie el pensamiento, saber del progreso

del aprendizaje, todo aprendizaje requiere practica el alumno debe saberlo y finalmente el individuo debe aplicar lo aprendido a otras situaciones.

2.6.3. Etapas de Desarrollo de un Sitio Web

2.6.3.1. Planificación

Para (Pardo Niebla, 2011) **Los conceptos que debería tener en cuenta a la hora de diseñar un sitio Web son las siguientes:** (Pág. 33)

1. Definición de objetivos

- **¿Cuál es el propósito del sitio web?**
- **¿A quién va dirigido?**

2. Definición de la estructura del sitio

3. Definición del diseño

4. Comprobación de requisitos

El investigador muestra la planificación de un sitio web, estos son cuatro; primeramente hay que plantearse los objetivos, se debe saber el porqué del sitio, hay que informar al usuario cual es la finalidad del mismo, así mismo debe conocerse el público objetivo para el uso del material; luego hay que realizar un boceto de la estructura del sitio, dividirlo en categorías de mayor a menor; la definición del diseño con sus esquemas de colores, imágenes y tipografías es importante; finalmente hay que tener en cuenta lo necesario para creación del sitio, programas y demás exigencias.

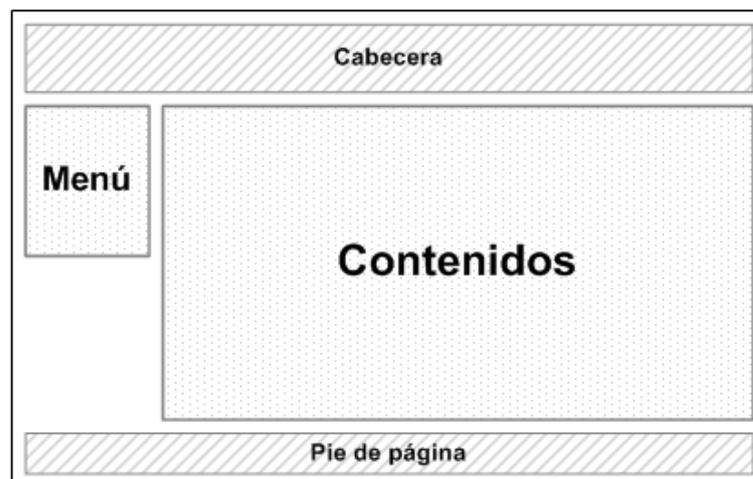
2.6.3.2. Creación de la Estructura del Sitio

Para (Pardo Niebla, 2011) **Es preciso fijar como objetivo principal el conseguir un equilibrio entre el atractivo de imágenes y la importancia del contenido que se desea transmitir.** (Pág. 34)

- Cabeceras y títulos. Elementos visuales.
- Información de contacto. Dirección del correo electrónico.
- Elementos de navegación comunes. Barras de navegación.
- Composición de texto e imágenes. Estructura general.

Es importante combinar de buena forma el diseño y el contenido escrito, a la hora de crear una estructura de un sitio web, para lograr esto se debe tomar en cuenta los siguientes aspectos; colocar cabeceras en el sitio, esto ayuda a dar una idea general al usuario del contenido del sitio; hay que proporcionar información como correo electrónico, con el cual el usuario pueda contactarse en caso de necesitarlo; es indispensable colocar barras que proporcionen al usuario una navegación fluida; y finalmente mantener un equilibrio entre texto e imagen, para lograr una buena composición visual.

Grafico 1 Creación de la Estructura del Sitio



Fuente: (<https://www.comocrearunsitioweb.com>)

2.6.3.3. Recopilación y Preparación de Contenidos

Según (Pardo Niebla, 2011) “Los elementos más comunes que incluye cualquier página Web son:” (Pág. 35)

- Texto.
- Imágenes.
- Sonidos.
- Animaciones y vídeo.

El autor nos da a conocer los contenidos más usados dentro del diseño de una página web, dentro de los mismos se encuentra el texto, con formatos de en bruto o enriquecido, así también como el contenido de Microsoft Word; por otro lado se encuentran las imágenes en formatos GIF o JPEG; después pasamos al sonido que reconoce formatos wav, midi o RealAudio; por último los videos que se presentan en flash, avi o también QuickTime

2.6.3.4. Elementos de una Retícula:

Según (Tondreau, 2009) **los elementos de una retícula son:**

- 1. Conocer los componentes**
- 2. Conocer las estructuras básicas**
 - **Una sola columna.**
 - **De dos columnas.**
 - **De múltiples columnas.**
 - **Modulares.**
 - **Jerárquicas.**
- 3. Evaluar el material**

4. **Primero, lo primero; realizar los cálculos**
5. **Facilitar las cosas al lector**
6. **Determinar un orden**
7. **Considerar todo los elementos**
8. **Definir el espacio con color**
9. **Comunicar a través del espacio**
10. **Introduzca movimiento**

El autor muestra los elementos de una retícula; primeramente es importante estar familiarizado con los elementos como márgenes, columnas, marcadores, módulos, líneas de flujo y zonas especiales; conocer las estructuras básicas, para texto seguido, textos extensos, revistas, información compleja o descomponer en zonas. Saber el contenido ayuda en la elaboración de la retícula; hay que determinar los espacios para textos si ya se conoce el tamaño de la pantalla; hay que destacar la información más relevante; ordenar los elementos en nivel de importancia es útil para el usuario; hay que lograr al máximo que la información llegue clara al usuario o lector; el color juega un papel predominante, ya que este puede resaltar los contenidos; dejar espacios crea mucho interés a la vez que da realce al diseño; el ritmo es importante por su versatilidad de tamaños en imágenes y tipografías.

2.6.4. Tipos de Contenidos Multimedia

(Pardo Niebla, 2011) Afirma que **una vez que hayamos definido la estructura y los criterios de diseño de un sitio Web, podremos recopilar todos los elementos necesarios que poblaran las distintas páginas del sitio.** (Pág. 121)

Texto: Casi todos los programas de edición HTML incluyen herramientas que permiten importar diferentes formatos de archivos de texto.

Imágenes: Las imágenes hacen más vistosa una página web.

Sonidos: Una página Web puede incluir sonidos como respuesta a determinados eventos del sistema.

Animaciones y video: Son secuencias de dibujos o imágenes reales que pueden ir acompañadas o no de sonido.

Después de definir toda la estructura del, es decir el diseño o boceto del mismo, es necesario recoger todos los elementos necesarios que se incluirán en el funcionamiento del sitio web, como ya se habló anteriormente, estas páginas pueden contener imágenes, cuyo principal objetivo es llamar la atención, aportar a los escrito, y hablando de lo escrito el texto también es básico en estos sitios, los editores de texto permiten casi todo tipo de formatos de texto; por otro lado tenemos las animaciones esta pueden ir acompañados de sonido y bien pueden estar sin él, además el sonido también es considerado un elemento importante en el momento de la interacción del usuario, este actúa como respuesta a determinados eventos del sistema.

2.6.5. Elementos de la Multimedia

2.6.5.1. Audio Digital

Para (Tanenbaum, 2003) **El audio digital es una onda de audio (sonido) es una onda acústica (de presión) de una dimensión. Cuando una onda acústica entra al oído, el tímpano vibra, causando que los pequeños huesos del oído interno vibren con él, enviando pulsos nerviosos al cerebro. El escucha percibe estos pulsos como sonido.** (Pág. 674)

El autor explica el proceso que realiza el sonido a través del oído humano, la onda de sonido penetra en el oído, haciendo que vibre el tímpano conjuntamente con los huesitos del oído, esto produce pequeños pulsos nerviosos que son transmitidos al cerebro, el resultado de este proceso causa que el oyente escuche estos sonidos; básicamente el audio digital se compone de este proceso.

Para (Aguilera & Morante, 2008) “El sonido digital es discreto o discontinuo, pues las ondas analógicas se convierten en una sucesión de

ceros y unos (de la utilización de dígitos para representar el sonido viene el término «digital»)." (Pág. 142)

En cambio el investigador muestra una forma distinta de definir al audio digital, comparando a las ondas de sonidos con números, o lo que es lo mismo, representa cada sonido con una sucesión de números, explica que de ahí proviene el nombre de sonido digital.

2.6.5.2. Video

Según (Tenenbaum, 2003) El ojo humano tiene la propiedad de que, cuando una imagen incide sobre la retina, se conserva durante cierto número de milisegundos antes de decaer. Si se transmite una secuencia de imágenes a razón de 50 o más por segundo, el ojo no notara que está viendo imágenes discontinuas. Todos los sistemas de cine basados en video y película aprovechan este principio para producir imágenes animadas. (Pág. 461)

El teórico explica cómo se produce el proceso de video o imágenes animadas, expone que la retina del ojo humano tiene la capacidad de retener una imagen por un lapso muy corto, y que si se pasaran un sucesión de imágenes continuas en un intervalo rápido de tiempo el ojo humano no distinguiría su separación, es básicamente lo que los creadores del cine aprovechan para sus animaciones.

2.6.5.3. Imágenes

Para el sitio web (2004) "Son documentos formados por pixeles y por lo tanto no tienen ni una estructuración compleja ni semántica alguna. Tienen una capacidad limitada de modificación."

Los investigadores afirman que las imágenes en su en su composición más básica están formadas por pequeños pixeles, es decir pequeñas

imágenes en miniatura, por lo cual su forma es sencilla, y al tener estas cualidades es difícil modificarlas.

2.6.5.3.1. Tendencias de Diseño

Para (Fotonostra, 2010) Las tendencias, son una serie de grupos de un cierto estilo, estilísticos, que el diseño en si va adoptando. Se encuentran en continua evolución y marcan el estilo de los diseños y futuras creaciones. Ahí, entra a formar parte el estilo, como forma de actuar, dando el toque personal al proyecto en curso.

A largo de cada año se van marcando tendencias, estilos, formas de diseño, estas pueden ser llamadas por la necesidad del momento en sí

Estas tendencias están en continuo cambio, marcan etapas y ayudan a proponer nuevos estilos para el futuro, estos estilos a su vez son la marca personal de cada diseñador.

2.6.5.3.2. Minimalismo

Según (Siempre Comunicado, 2011) El minimalismo es una tendencia en diseño (cuyo origen se encuentra en Suiza) que consiste en reducir el diseño a la mínima expresión, despojando de elementos superfluos, colores, formas y texturas, sólo con sus características más básicas.

El minimalismo es comprimir la información al mínimo a lo más básico, dejando a un lado los adornos de un diseño que pueden ser innecesarios

Así mismo el color se disminuye a uno a un par de colores, de igual manera pasa con las texturas y formas; hay que destacar que es una nueva tendencia dentro del diseño.

2.6.5.3.2.1. Como Minimizar el Contenido

Para (Interactivo, 2010) **El primer paso para crear un diseño minimalista, o simplemente una simplificación de diseño, no es simplemente para cortar la mayoría de los gráficos, sino de repensar el contenido y pocos elementos que sean relevantes. Sólo entonces los elementos más importantes en la página deben lograr el efecto deseado. Tire a la basura los elementos que no sean significativos.**

Minimizar el contenido para crear una composición minimalista, no es necesariamente eliminar aleatoriamente partes del diseño

A la hora de pensar en minimalismo se necesita conocer los elementos más básicos o significativos de dicho diseño, este es un paso trascendental

Ya que puede convertirse en un diseño sencillo pero sin sentido, por esta razón se debe conocer muy bien cuál es el objetivo del diseño y así eliminar todo contenido innecesario.

2.6.5.3.2.2. Como Simplificar el Diseño

Según (Interactivo, 2010) Ahora es el momento de simplificar el diseño tanto como sea posible.

Los diseños minimalistas debe tener poca textura, color, forma, las líneas, el contenido debe ser algo simplificado. En vez de tirar todo afuera se debe tener sólo una característica importante que sea el punto focal.

El autor muestra como simplificar la composición para lograr minimalismo, explica que dichos diseños en lo mínimo de ben tener texturas, pocos esquemas de colores, minimizar las formas y las líneas, destaca como importante que dentro de este diseño debe existir un punto focal trascendente.

2.6.5.3.2.3. Espacio en Blanco

Para (Siempre Comunicado, 2011) **Si lo que buscas es un diseño minimalista, el espacio en blanco será tu gran aliado. El espacio en blanco es prácticamente sinónimo de minimalismo. Nos ayuda equilibrar los pocos elementos que aparecerán en la página. Que lo llamamos espacio en blanco no significa que necesariamente tenga que tener ese color.**

A la hora de crear minimalismo los espacios en blanco son imprescindibles, más importantes que el diseño en sí, pero espacio en blanco no quiere decir que solo se utilice ese color “blanco”

Se puede utilizar cualquier color en tanto este no este degradado y sea plano; el espacio en blanco ayuda en el equilibrio de los elementos del diseño minimalista.

2.6.5.3.2.4. Balance, Alineación y Contraste

Para (Interactivo, 2010) **Aunque gran parte de la carga puede ser transportado por el espacio en blanco y una buena estructura de alambre, la atención especial se debe tomar con los fundamentos de diseño. Los tres mayores relacionados con el minimalismo son el equilibrio, la alineación y el contraste.**

Estos elementos tienen mucho peso si se quiere lograr con éxito un diseño minimalista, el equilibrio en un diseño da una mejor sensación visual, equilibrar estos contenidos crea una armonía en el espacio usado para el diseño y la tipografía

Así mismo alinear el contenido resalta elegancia y ayuda al lector a seguir secuencialmente el diseño, y por último el contraste, si se usan buenos contrastes de colores, los diseños pueden sobresalir o destacarse, le ayudan al usuario a enfocarse en determinado sitio del diseño.

2.6.6. Características de la Multimedia

(Lacruz Alcocer, 2002) Afirma que **Para Pere Marqué, con un enfoque más educativo, centrado en el alumnado, nos señala como características deseables de cualquier sistema multimedia las siguientes:**

- Fáciles de usar y auto explicativos.
- Motivadores.
- Relevantes: aspectos relevantes y difíciles del currículum.
- Versátiles: abiertos, programables, integrables...
- Diversos sistemas simbólicos.
- Enfoque pedagógico actual.
- Actividad constructivista del alumno, métodos heurísticos.
- Aprendizaje significativo y transferible.

Las características de una multimedia que está centrada en la educación debe mostrarse como muy sencillas de usar explicándose sola ante el usuario, la misma debe tener una motivación hacia el estudiante, estas deben contener información notable e importante, debe estar abiertas a modificaciones en su sistema, un factor importante es el uso de símbolos para ayudar al usuario a navegar por ella, debe llevar las tendencias actuales de educación, forjar bases educativas es importante, finalmente el aprendizaje debe poder aplicarse a diferentes situaciones, aplicarse a la cotidianidad.

(Behocaray) Nos dice **Conozcamos algunas características centrales del diseño multimedia y sus ámbitos de aplicación:** (Pág. 2)

- La combinación de texto, audio, imágenes fijas, animaciones, video y contenido interactivo permite realizar presentaciones que pueden visualizarse en un escenario.

- La variedad de herramientas que se utiliza: se puede reproducir, mostrar o acceder a contenido a través de distintos dispositivos digitales.
- Los programas de desarrollo multimedia permiten crear producciones de video, presentaciones, animaciones, demostraciones, guías interactivas, simulaciones.
- La finalidad de los trabajos multimedia es brindar un espacio comunicacional, llevar a cabo presentaciones profesionales, educativas, comerciales, culturales o de entretenimiento.

El autor se adentra en lo aplicativo del diseño multimedia, menciona que la combinación de todos los elementos tales como imágenes, videos, animaciones y texto, se pueden presentar en un escenario; además la gama de herramientas que sirven para la creación de un medio multimedia puede mostrarse a través de cualquier dispositivo digital en la actualidad, como producciones de video, ya sean cortometrajes o animaciones, las mismas guías multimedia que sirven como herramienta para educar; la comunicación es la finalidad del desarrollo de un material multimedia, que puede ir desde presentaciones educativas o de entretenimiento, hasta presentaciones de tipo comercial o para fomentar la cultura de una determinado lugar.

Según (Tecnologías para los sistemas multimedia - Curso 2004/2005, 2005) En el contexto de las tecnologías de la información, los sistemas multimedia deben cumplir las siguientes características: (Pág. 8)

- Controlados por ordenador.
 - Integrados.
 - Almacenamiento digital de la información.
 - Interactividad:
1. Selección del momento de comienzo.
 2. Especificación de la secuencia.

3. Control sobre la velocidad.
4. Modificación de la forma de presentación.
5. Entradas por parte del usuario para anotar, modificar o enriquecer la información.
6. Entradas del usuario que son procesadas y generan respuestas específicas.

El autor muestra las diferentes características que un material multimedia debería contener, primordialmente habla sobre el poder establecer un manejo desde un ordenador, que el ordenador no solo sirva para el diseño y la producción; hay que reducir los requerimientos del sistema para el uso de la multimedia tales como tarjetas de video, entre otros; tener un medio para el almacenamiento de toda la información que contiene la multimedia, finalmente la interacción es la clave para el éxito de la multimedia, al usuario se le debe dar la posibilidad de interactuar con el material, el poder hacerlo funcionar es necesario, además como opcional el usuario puede tener el privilegio de personalizar el material, cambiando el tamaño de los elementos o ingresando más información por su parte.

2.6.7. Clasificación de las Aplicaciones Multimedia

2.6.7.1. Sistema de Navegación

(Osuna & Busón, 2007) Nos dice es necesario que cada aplicación multimedia tenga un mapa de navegación. (Pág. 79)

- Navegación lineal: Se realiza de forma secuencial entre las distintas pantallas de la multimedia.
- Navegación en estrella: Se realiza a partir de una pantalla inicial que servirá de centro para el resto de las pantallas.

- Navegación jerárquica: Los usuarios navegan a través de una estructura en forma de árbol.
- Navegación no lineal: Es aquella que los usuarios navegan libremente por todo el contenido de los multimedia.
- Navegación compuesta: Los usuarios navegan libremente y de forma no lineal.

Existen diferentes tipos de clasificación de los sistemas multimedia, uno de los más conocidos es sobre los sistemas de navegación por el sitio; esta la navegación lineal, que consiste en una navegación continua, esta se asemeja a la lectura de un libro; por otro lado tenemos la navegación del tipo estrella, esta consiste en una pantalla principal que sirve de guía para las demás paginas; además está la navegación jerárquica en donde todo se incrementa en más y más segmentos, pudiendo navegar en ella por separado; también está la navegación no lineal, que es contraria a la lineal permitiendo al usuario navegar libremente por el sitio; por ultimo esta la compuesta que es similar a la no lineal con la excepción de estar sujeta en algunos momentos a navegación lineales o jerárquicas.

2.6.7.2. Finalidad

(Belloch) Nos dice aplicaciones multimedia interesantes para el logopeda: (Pág. 5)

1. Hipermedias informativos: Documentos web, revistas electrónicas, etc. que nos aportan información.
2. Test Informatizados: Se parecen a los libros convencionales en formato papel en cuanto a que mantienen una estructura lineal para el acceso a la información.
3. Hipermedias para la intervención:

- Programas de ejercitación y práctica
- Tutoriales
- Visualizadores del habla
- Comunicadores

Aquí otra clasificación de las aplicaciones multimedia; por la finalidad. Comenzando por las hipermedias informativas, su principal función es precisamente eso, la de informar como un enciclopedia física, son medios para consultarlos con facilidad de acceso por su diseño reticular; luego se encuentran los test informativos que se parecen a los libros con la diferencia que contienen información, como animaciones y sonidos; por último se presentan las hipermedias de intervención, como programas en donde el usuario tiene la posibilidad de practicar determinadas enseñanzas, los tutoriales de igual manera que el anterior, se puede practicar pero estos contienen mayor información, también están los programas que contienen sensores que leen o escuchan los sonidos del usuario y los interpretan, además tenemos los medios que permiten la comunicación con el ordenador a personas con discapacidad o trastornos motores.

2.6.8. Tipos de Medios Multimedia

(Tecnologías para los sistemas multimedia - Curso 2004/2005, 2005)

Nos muestra los medios multimedia. (Pág. 7)

- Los medios continuos: (La animación el video y el sonido) requieren un cierto ritmo de presentación, y dependen del tiempo de manera importante.
- Los medios discretos: (Texto, gráficos e imágenes) no tienen esa dependencia temporal. Sin embargo, en algunos casos la diferencia puede no ser tan clara.

- Multisensorial o multimodal: Hace referencia a un sistema que estimula varios sentidos humanos.

El autor muestra los medios multimedia, explica que se dividen en tres; los medios continuos, perteneciendo a estos las animaciones y los sonidos, son medios que requieren o necesitan un tiempo determinado para ejecutarse; por otro lado están los medios discretos, como su nombre lo indica son estáticos como gráficos y textos, no necesariamente necesitan un tiempo como los continuos, pero en ocasiones también deben sujetarse a una medida de tiempo; por último los medios multisensoriales, en los cuales al usuario puede estimularsele varios sentidos como tacto, oído, vista.

2.6.9. Tipologías de la multimedia

Para (Cataño Arango, 2012) **La multimedia se clasifican según el contenido, las características y la finalidad. (Pág. 4)**

- Multimedia educativa: Permite diferentes usos y aplicaciones para el aprendizaje tales como: simuladores, muestras paso a paso, solución de problemas, presentaciones audiovisuales y auto aprendizaje.
- Multimedia publicitaria: Es el recurso que utilizan empresas y compañías para dar a conocer a los clientes o usuarios los productos y servicios que estas ofrecen.
- Multimedia comercial: El objetivo de la multimedia comercial es facilitar la transacción entre una empresa determinada y el cliente.
- Multimedia informativa: La multimedia informativa busca como su nombre lo indica informar, las grandes y pequeñas empresas tienden a utilizar este medio para comunicar.

Los investigadores clasifican las tipologías multimedia en educativas, publicitarias, comerciales e informativas. Las educativas ofrecen la

posibilidad al aprendizaje de controlar el flujo de la información de acuerdo a como se está aprendiendo.

La publicitaria sirve para ofertar productos o servicios y darlos a conocer al usuario con la ventaja de poder llegar directamente al target. La comercial se presenta en modo de catálogo virtual en donde el usuario se contacta directamente con la empresa y facilita la transacción de compra o venta. La informativa se encarga de informar los avances o las últimas noticias de una empresa o un sector que utilice este medio multimedia.

2.6.10. Ventajas de la multimedia

Según (Chumpittaz Campos & Otros, 2005) La incorporación de video, gráficos, texto, sonido y animación en un sistema pueden ser de gran ayuda al estudiante para poder recibir, procesar y actuar sobre la gran cantidad de información presentada, además de permitirle desarrollar su potencial individual y mantenerlo activo, flexible y adaptable al cambio social y tecnológico.(Pág. 20)

La combinación de los videos, las imágenes, los textos los sonidos y las animaciones en un mismo soporte, aportan al aprendizaje permitiéndole al estudiante captar de mejor manera toda la información que se le presenta e inclusive retenerla, además de esto se pueden desarrollar de mejor manera sus capacidades individuales, frente al cambio social y al incremento tecnológico que se vive actualmente.

Para (Orozco Guzmán & Otros, 2006) La integración de diferentes medios en un soporte digital dotado de interactividad proporciona grandes ventajas:

- La información se muestra de un modo completo e impactante debido al desarrollo de los medios.

- La información se encuentra disponible las 24 horas del día.
- Reducción de costos.
- Información fácilmente actualizable.
- La información se personaliza en función de las características y necesidades del usuario final.
- Gracias a la interactividad, el receptor participa de manera activa en el proceso multimedia.
- Posibilidad de acceder a diversos idiomas.
- Gran capacidad de almacenamiento.
- Calidad digital de imagen y sonido.
- Permite llegar a mayor número de usuarios.

El autor nos presenta más ventajas a la hora de diseñar un material multimedia; el desarrollo de los medios de comunicación permite que la información aparezca siempre llamativa

Además la misma está disponible día y noche para el usuario; si se habla de costos, los soportes digitales cada vez se vuelven una mejor inversión debido al gran alcance de estos hacia el público y lo bajo del costo de soportes digitales

Una parte importante a destacar es que la información está determinada para un target específico por ende tiene mejores resultados; por otro lado la ventaja de la interactividad

Es la parte que llama más la atención del usuario, ya que este puede manipular y darle funcionalidad al material; los idiomas son una ventaja de igual manera en el soporte pueden incluirse varios idiomas y así llegar a más público

Estos a su vez pueden almacenarse en grandes cantidades y para mantener una calidad óptima tanto del sonido como el de las imágenes; y por último la posibilidad de mostrarlos en diversos soportes digitales.

2.6.11. Adobe Flash

2.6.11.1. Fotogramas

Según (Pardo Niebla, 2011) Habitualmente, una animación muestra 24 fotogramas por segundo, lo cual permite simular un efecto de movimiento real. (Pág. 141)

- **Fotograma clave:** Es el fotograma principal de una secuencia de fotogramas. En este fotograma se colocara la imagen que desee mostrar a lo largo de un mismo grupo de fotogramas.
- **Fotograma estándar:** Es cualquiera de los restantes fotogramas de un grupo.

Una animación de flash Macromedia consta de 24 fotogramas que se muestran secuencialmente, lo que da un efecto de movimiento continuo; estos a su vez se dividen en fotogramas clave, que son los fotogramas principales en una secuencia, también están los fotogramas estándar que son todos los demás fotogramas en la línea de tiempo.

2.6.11.2. Capas

(Pardo Niebla, 2011) Nos dice que de forma similar a numerosos programas de tratamientos de imágenes, Flash permite trabajar con capas para colocar diferentes elementos gráficos independientes a lo largo de toda la línea de tiempo de la animación.

1. Ejecutar comando Insertar>Línea de tiempo>Capa

2. Insertar los fotogramas claves deseados en la nueva capa haciendo clic sobre la posición correspondiente en la línea de tiempos y ejecutando el comando. (Pág. 141)

El autor explica como en Adobe Flash se puede trabajar con capas, el trabajar con capas, da la ventaja de colocar imágenes independientes a lo largo de toda la línea de tiempo, además el autor explica la forma más sencilla de insertar una nueva capa, ejecutando el comando insertar, línea de tiempo, capa; también se pueden insertar fotogramas clave en una nueva capa.

2.6.11.3. Propiedades del sonido

(Georgenes & Putney, 2011) En el panel Propiedades, cuando se selecciona su sonido en la Línea de tiempo, puede elegir el menú Sincronizar para seleccionar cuatro opciones de comportamiento. (Pág. 37)

- Evento: Sincroniza el sonido a la ocurrencia de un evento, como cuando un usuario hace clic en un botón.
- Inicio: Lo mismo que Evento excepto que si el sonido se está ya reproduciendo, no se reproduce ninguna instancia nueva de sonido.
- Detener: Silencia el sonido especificado.
- Flujo: Sincroniza el sonido con la Línea de tiempo. Flash fuerza a que la animación mantenga el ritmo con flujos de sonido.

Los investigadores muestran las propiedades del sonido en Adobe Flash, para conocer estas propiedades, primero hay que seleccionar el sonido en la línea de tiempo, en cual se pueden encontrar cuatro opciones; evento puede sincronizarse un sonido, al mismo tiempo que el usuario le da clic; inicio que se asemeja a evento con la diferencia que no

se puede reproducir dos veces; detener silencio el sonido; y por ultimo flujo que sincroniza la línea de tiempo con el sonido consecutivamente.

2.7. Posicionamiento Teórico Personal

Las investigaciones sobre las maneras o formas en que los individuos aprenden hoy en día, van tomando importancia dentro del mundo de la educación, ya no se puede hablar de un solo método de enseñanza, está claro que cada individuo aprende de una manera distinta de su semejante y reacciona mejor o más eficientemente cuando se desarrollan sus habilidades.

Aplicando las metodologías de aprendizaje adecuadas en cada individuo, se podría mejorar el nivel de estudio de los alumnos de las instituciones educativas, el aprendizaje visual, táctil y auditivo son primordiales en la educación, cada uno destaca sus ventajas y desventajas dentro de la formación del alumno. Se debe insistir en ofrecer al alumno su mejor forma de aprender mediante alguno de estos métodos de aprendizaje.

Además se conoce que cualquier persona puede desarrollar alguna destreza, con un buen método de enseñanza, como lo hacen los músicos que desarrollan su memoria muscular, por la insistencia de los movimientos, estos imponen un hábito inconsciente en ellos.

Las nuevas tecnologías están facilitando el aprendizaje, como la multimedia en donde la interactividad del individuo con el medio tecnológico desarrolla varias formas de aprender. La multimedia abarca un aprendizaje visual, táctil y auditivo, las abarca todas para crear una sola forma de aprender, además ofrece la facilidad de escoger cualquiera de estos para aprender.

Por otro lado la sociedad favorece a la música como una forma de identificar determinados grupos de personas de otras, acoge personalidades distintas, pero todas buscan un mismo fin, el disfrute de la música en sí, el placer que esta brinda a cada individuo.

2.8. Glosario de Términos

Antropología de la música: Estudia las expresiones musicales de las sociedades tradicionales o de las culturas que hasta no hace mucho tiempo se consideraban “exóticas”, “primitivas” o “diferentes”. (Reynoso, 2006)

Etnomusicología: Analiza el fenómeno musical en todas las culturas, con excepción de la música culta occidental. (Bonte & Izard, 1996)

Kinésica: La palabra kinésica se deriva del vocablo griego kinen, que significa “mover”. La conducta no verbal o kinésica se refiere a todos los gestos y movimientos corporales, expresiones faciales, la mirada y el tacto. (Cuenca Rendón, Rangel Velasco, & Rangel Velasco, 2004)

Multimedia: Autores como Ulizarna denominan la multimedia, como una nueva tecnología informática y una nueva tecnología de la comunicación, es decir, es un recurso tecnológico/comunicativo. (Quesada Ugalde)

Psiquismo: Consiste en tener o no tener control sobre tus sentidos. Los sentidos emocionales no pueden ser controlados antes de que se abran y usen los sentidos mentales. (Saraydarian, 2005)

2.9. Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
Destreza o sugiere habilidad para hacer algo. Según Radocy y Boyle, (1979). Se relaciona con los trabajos físicos o		Habilidades motrices	Comunes en todos los individuos. Facilitan la supervivencia. Fundamento de posteriores aprendizajes motrices.
Destreza o sugiere habilidad para hacer algo. Según Radocy y Boyle, (1979). Se relaciona con los trabajos	Destreza	Habilidades rítmicas	Primeras en emerger y en desarrollarse. Se manifiestan en cada actividad que se realiza. Innatas del ser humano.
Destreza o sugiere habilidad para hacer algo. Según Radocy y Boyle, (1979). Se relaciona con los trabajos	Destreza	Memoria muscular	Utilizada en la práctica instrumental. Automatiza los movimientos. Libera la mente de la correlación mental-muscular.
Destreza o sugiere habilidad para hacer algo. Según Radocy y Boyle, (1979). Se relaciona con los trabajos	Destreza	Inteligencia musical	Capacidad de expresarse mediante formas musicales. Demanda procesos mentales.
Los multimediales son dos o más medios, es decir, medios que tienen que ejecutarse durante cierto intervalo de tiempo bien definido, generalmente con alguna interacción con el multimedia	Destreza Multimedia	Audio	Intensidad sonora. El tono. El timbre. La duración.
Los multimediales son dos o más			

medios, es decir, medios que tienen que ejecutarse durante cierto

son audio y video, es decir, sonido más imágenes en movimiento.		Video	Collage electrónico. Fragmentación de la narración en planos y significados.
Es la cuna del ser humano, por medio de ella podemos desarrollarnos como tal, es todo un grupo humano que comparte un	Sociedad	Jóvenes	Espíritu de crítica. Rebeldía contra los formulismos de las generaciones pasadas. Deseo de libertad.
Es la cuna del ser humano, por medio de ella podemos desarrollarnos como tal, es todo un grupo		Niños	Muy activos. Concentra los intereses en el hogar y la familia. Participan de juegos en equipo.
Es la cuna del ser humano, por medio de ella podemos desarrollarnos como tal, es todo un grupo	Sociedad	Adultos	Capaces de tomar decisiones y auto dirigirse. Responsabilidad en lo económico y cívico. Autónoma.
Un instrumento de cuerda, consiste en un diapasón en donde van	Sociedad	Eléctrica	Cuerpo de madera. Tiene pastillas para amplificar su sonido. Tiene cuerdas de metal.
Un instrumento de cuerda, consiste en un diapasón en donde van	Guitarra	Acústica	Cuerpo de madera Tiene una caja de resonancia. Tienen cuerdas de nylon.

tensadas.

Guitarra

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología de la investigación, contiene la descripción y argumentación de las principales decisiones metodológicas adoptadas según el tema de investigación. La claridad en el enfoque y estructura metodológica es condición obligada para asegurar la validez del estudio.

3.1. Tipo de la Investigación

3.1.1. De Campo

La investigación fue de campo porque se realizó el estudio en el lugar de los hechos, es decir en los Colegios “La Salle” y Nuestra Señora de Fátima, en donde se capturó información relevante para la investigación.

3.1.2. Descriptivo

Debido a que se fue explicando las diferentes características que se producen al aprender a tocar un instrumentos musical en este caso la guitarra, en los jóvenes de la ciudad de Ibarra, hasta llegar a conseguir los objetivos planteados.

3.2. Métodos de Investigación

3.2.1. Inductivo/Deductivo

Este método se aplicó para realizar un estudio específico (inducción); en la investigación se estudió el interés sobre el desarrollo de las

destrezas musicales, esto servirá de sustento para el desarrollo y aplicación del producto multimedia (deducción).

3.2.2. Encuestas

Se aplicaron para recolectar información acerca del objeto de estudio, para conocer más detenidamente el estado del problema, y la opinión de los implicados en el mismo y de esta manera poder dar una solución y validar la propuesta alternativa.

3.3. Técnicas e Instrumentos

3.3.1. Técnicas

3.3.1.1. Encuestas

Para (Rada, 2001) La encuesta es una búsqueda sistemática de información en la que el investigador pregunta a los investigados sobre los datos que desea obtener, y posteriormente “reúne estos datos individuales para obtener durante la evaluación datos agregados” (Mayntz et al., 1976: 133). (Pág. 13)

3.3.2. Instrumentos

Los instrumentos que se utilizaron en el estudio fueron para la encuesta, un cuestionario estructurado.

3.4. Población

La población que se investigó fueron los estudiantes del nivel básico (primeros, segundos y terceros cursos) de los Colegios “La Salle” y Nuestra Señora de Fátima de la ciudad de Ibarra.

3.5. Muestra

Cuadro 1 Muestra de los estudiantes del colegio “La Salle”

CURSO	NÚMERO DE ESTUDIANTES
8vo “A”	30
8vo “B”	30
9no “A”	31
9no “B”	29
10mo “A”	25
	145

Grupo de estudio: encuesta directa

Como es una promedio aceptable no se aplica la fórmula, por lo que se toma la decisión de encuestar a los 145 estudiantes de colegio La Salle.

Cuadro 2 Muestra de los estudiantes del colegio “Nuestra Señora de Fátima”

CURSO	NUMERO DE ESTUDIANTES
8vo “A”	28
8vo “B”	27
9no “A”	19
9no “B”	20
10mo “A”	35
10mo “B”	21
	150

Grupo de estudio: encuesta directa

Como es una promedio aceptable no se aplica la fórmula, por lo que se toma la decisión de encuestar a los 150 estudiantes de colegio Nuestra Señora de Fátima.

CAPÍTULO IV

4. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

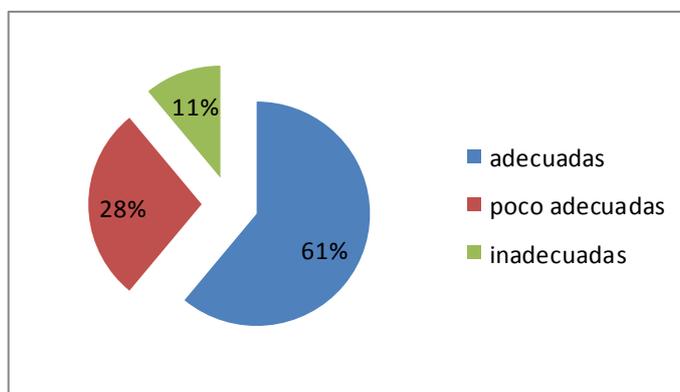
4.1. Encuesta dirigida a los estudiantes de nivel básico del colegio Nuestra Señora de Fátima

1. ¿Cómo califica los métodos musicales de enseñanza que se utilizan para aprender a tocar la guitarra?

Cuadro 1 Métodos musicales de enseñanza

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Adecuada	92	61%
Poco Adecuada	42	28%
Inadecuada	16	11%
Total	150	100%

Gráfico 1 Métodos musicales de enseñanza



Fuente: Encuesta Colegio Fátima, 2013
Elaborado por: El Investigador

Análisis:

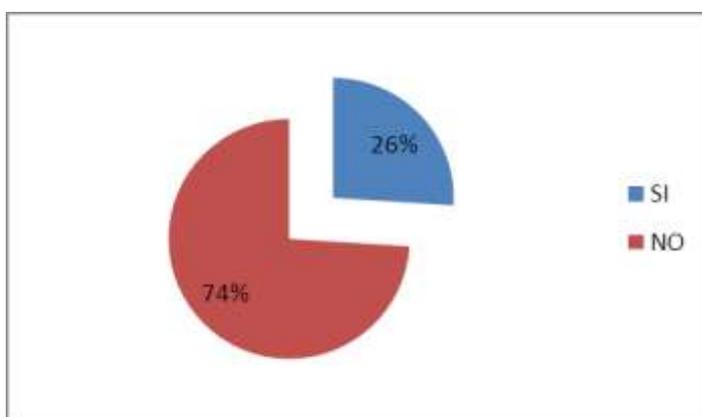
Más de la mitad de alumnos encuestados del Colegio Nuestra Señora de Fátima, afirmaron que los métodos de enseñanza musical son adecuados, esto muestra que el alumno está a gusto con los métodos tradicionales de enseñanza musical que se están impartiendo en su institución, los estudiantes aprenden mediante estos métodos educativos.

2. ¿Conoces algún método de aprendizaje musical?

Cuadro 2 Métodos de aprendizaje musical

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
SI	39	26%
NO	111	74%
Total	150	100%

Gráfico 2 Métodos de aprendizaje musical



Fuente: Encuesta Colegio Fátima, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

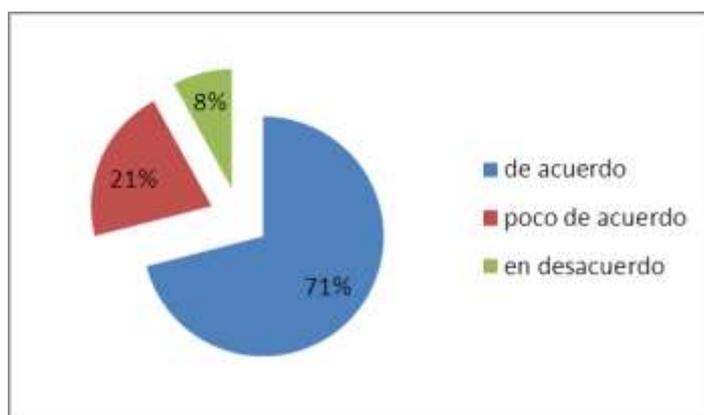
Una gran cantidad de alumnos desconocen los métodos de aprendizaje musical, los alumnos se están privando por falta de conocimiento los diversos métodos de aprendizaje, como el auditivo, visual y kinestésico, aun cuando en la actualidad son muy importantes dentro de la educación.

3. Cree que se debería implementar un material tecnológico para el aprendizaje de la guitarra

Cuadro 3 Material tecnológico para el aprendizaje de la guitarra

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	107	71%
Poco de acuerdo	31	21%
En desacuerdo	12	8%
Total	150	100%

Gráfico 3 Material tecnológico para el aprendizaje de la guitarra



Fuente: Encuesta Colegio Fátima, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

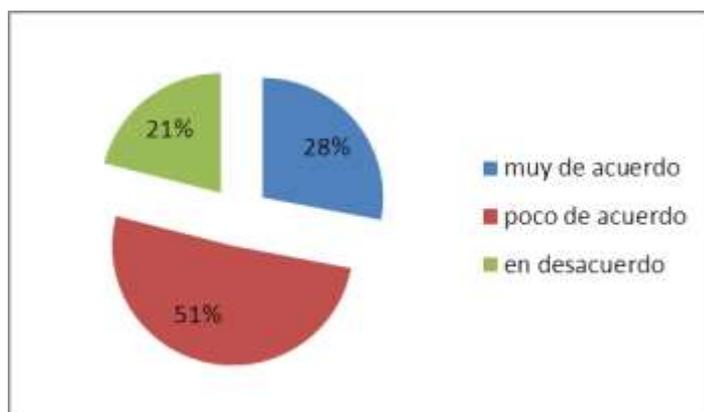
Una gran cantidad de alumnos del colegio Nuestra Señora de Fátima, están de acuerdo con la opción de implementar un material tecnológico para aprender más sobre el tema de la guitarra, lo que quiere decir que un material tecnológico será bien recibido, ya sea por ser una nueva tendencia dentro del ámbito de la educación o por ser innovador.

4. ¿Cree que las expectativas de las clases de guitarra que se imparten a los estudiantes se cumplen?

Cuadro 4 Las expectativas de las clases de guitarra se cumplen

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	42	28%
Poco de acuerdo	76	51%
En desacuerdo	32	21%
Total	150	100%

Gráfico 4 Las expectativas de las clases de guitarra se cumplen



Fuente: Encuesta Colegio Fátima, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

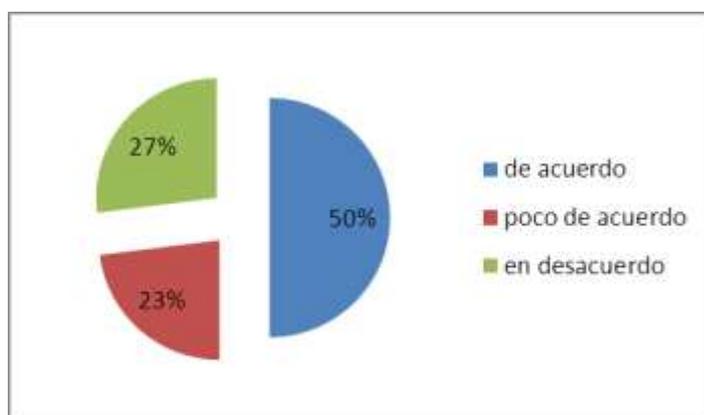
Una pequeña parte de alumnos del colegio Fátima, aseguran estar de acuerdo con las expectativas que un alumno tiene al inmiscuirse en el arte de aprender a tocar la guitarra, esta respuesta puede deberse al simple hecho de falta de interés en dichos estudiantes en aprender a tocar un instrumento musical, no importándoles su aprendizaje.

5. Cree que el profesor va a su ritmo de aprendizaje en la guitarra

Cuadro 5 El profesor va a su ritmo

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	75	50%
Poco de acuerdo	35	23%
En desacuerdo	40	27%
Total	150	100%

Gráfico 5 El profesor va a su ritmo



Fuente: Encuesta Colegio Fátima, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

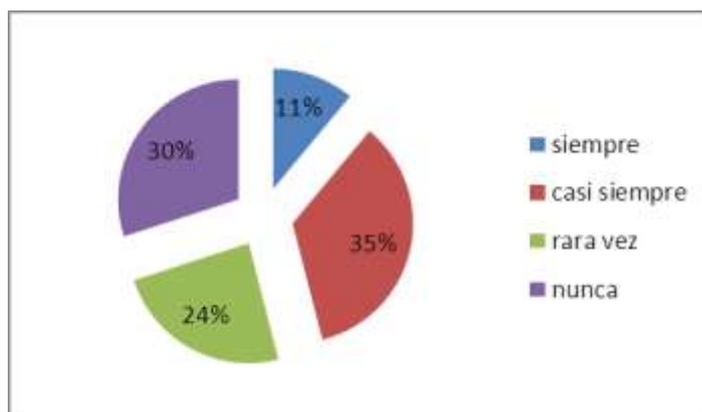
El profesor de música sigue el ritmo de sus alumnos, como podemos ver en el gráfico, esto se cumple, la mitad de los alumnos están de acuerdo con este hecho, para los estudiantes el maestro sigue paso a paso su aprendizaje, el maestro se entiende perfectamente con el alumno y sigue progresivamente su enseñanza.

6. Cuenta con algún material de apoyo que despeje sus dudas acerca del aprendizaje de la guitarra

Cuadro 6 Material de apoyo sobre la guitarra

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	17	11%
Casi siempre	52	35%
Rara vez	36	24%
Nunca	45	30%
Total	150	100%

Gráfico 6 Material de apoyo sobre la guitarra



Fuente: Encuesta Colegio Fátima, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

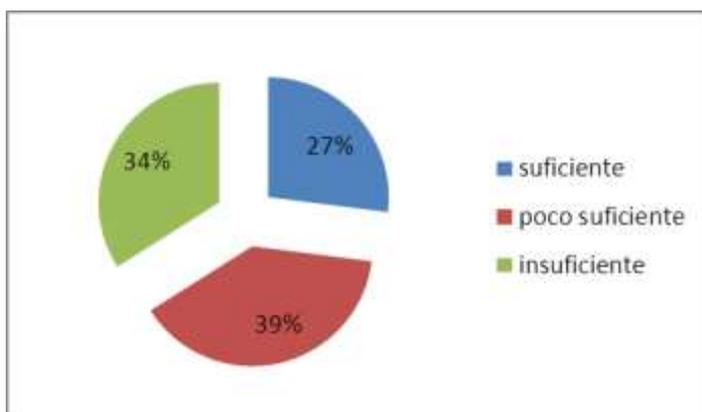
En relación al material de apoyo sobre la guitarra, la mayoría de alumnos aseguran contar con este material, se puede decir que el material de apoyo puede llegar a ser indispensable para el alumno, para fortalecer su conocimiento e inclusive aprender aún más; el alumno si usa un material de apoyo aparte de la enseñanza que se le da en el colegio.

7. ¿Es suficiente el tiempo que se invierte en el aula al momento de aprender a tocar la guitarra?

Cuadro 7 Tiempo invertido en el aula

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Suficiente	40	27%
Poco suficiente	58	39%
Insuficiente	52	34%
Total	150	100%

Gráfico 7 Tiempo invertido en el aula



Fuente: Encuesta Colegio Fátima, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

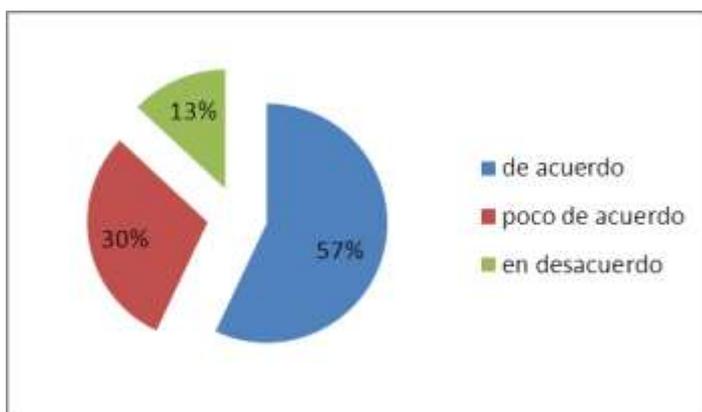
La mayoría de los alumnos creen que el tiempo que invierten en el aula al momento de aprender a tocar la guitarra, no es del todo suficiente, lo que nos lleva a deducir que los alumnos necesitan más tiempo fuera del aula para desarrollar mejor sus destrezas con el instrumento de la guitarra, por esta razón es necesario un material multimedia.

8. ¿Una propuesta multimedia ayudaría a mejorar su aprendizaje y desarrollar al máximo sus destrezas en el ámbito musical y en especial de la guitarra?

Cuadro 8 Propuesta multimedia

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	85	57%
Poco de acuerdo	45	30%
En desacuerdo	20	13%
Total	150	100%

Gráfico 8 Propuesta multimedia



Fuente: Encuesta Colegio Fátima, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

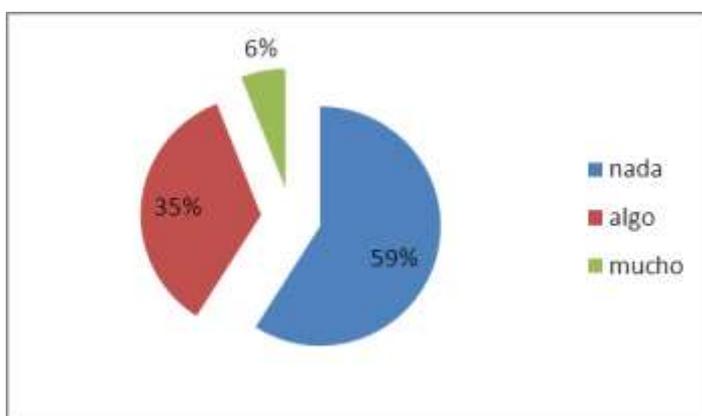
Más de la mitad de los alumnos encuestados están de acuerdo que una propuesta multimedia ayudaría a mejorar su aprendizaje y potenciar sus destrezas en el instrumento de la guitarra, de nuevo los materiales multimedia llama la atención de los alumnos.

9. ¿Conoce los beneficios de la multimedia?

Cuadro 9 Beneficios de la multimedia

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Nada	89	59%
Algo	52	35%
Mucho	9	6%
Total	150	100%

Gráfico 9 Beneficios de la multimedia



Fuente: Encuesta Colegio Fátima, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

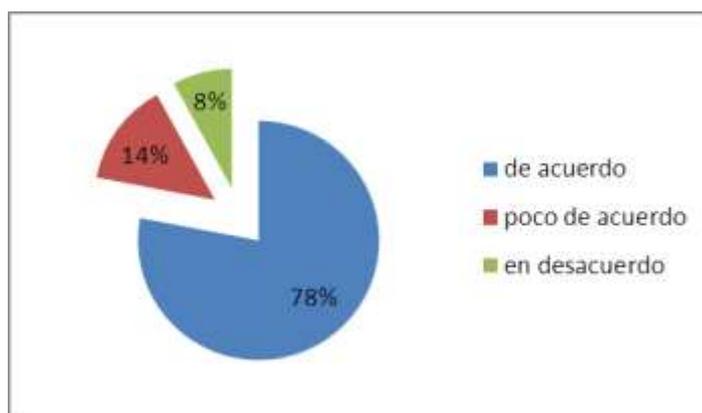
Como podemos observar en el gráfico, más de la mitad de los alumnos del colegio Fátima desconocen los beneficios que brinda la multimedia en la actualidad, el desconocimiento está dejando rezagados a los estudiantes que estudian música, la multimedia como ya se vio tiene una gran incidencia dentro del desarrollo de la educación y el nivel de acogida de estos es grande por parte de las personas.

10. ¿Te gustaría aprovechar el audio, el video, las imágenes y los textos para comprender aún más las técnicas de aprendizaje musical?

Cuadro 10 Audio, video, imágenes y textos para aprender

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	117	78%
Poco de acuerdo	21	14%
En desacuerdo	12	8%
Total	150	100%

Gráfico 10 Audio, video, imágenes y textos para aprender



Fuente: Encuesta Colegio Fátima, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

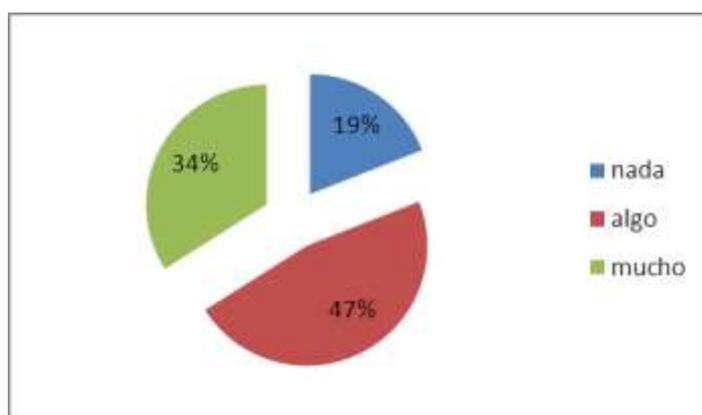
Una cantidad relevante de alumnos están dispuestos a utilizar: el audio el video, las imágenes y los textos como medio para mejorar su aprendizaje y comprender mejor las técnicas musicales que ofrece la guitarra, así se fortalecería la comprensión del estudiante y se desarrollarían de mejor manera sus destrezas musicales.

11. ¿Con que frecuencia utiliza la tecnología como medio de aprendizaje?

Cuadro 11 La tecnología como medio de aprendizaje

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Nada	28	19%
Algo	71	47%
Mucho	51	34%
Total	150	100%

Gráfico 11 La tecnología como medio de aprendizaje



Fuente: Encuesta Colegio Fátima, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

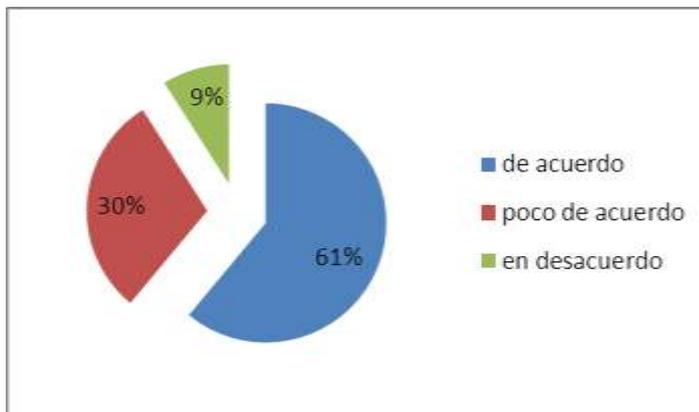
Como observamos, una parte significativa de los encuestados afirman utilizar la tecnología como medio de aprendizaje, esto es bueno ya que la multimedia es un medio tecnológico que se puede usar para la educación, y al crear el interés en los estudiantes pueden explotarse las aptitudes de las personas.

12. La tecnología con el aprendizaje se deberían combinar para aprender aún más

Cuadro 12 La tecnología y el aprendizaje combinados

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	92	61%
Poco de acuerdo	45	30%
En desacuerdo	13	9%
Total	150	100%

Gráfico 12 La tecnología y el aprendizaje combinados



Fuente: Encuesta Colegio Fátima, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

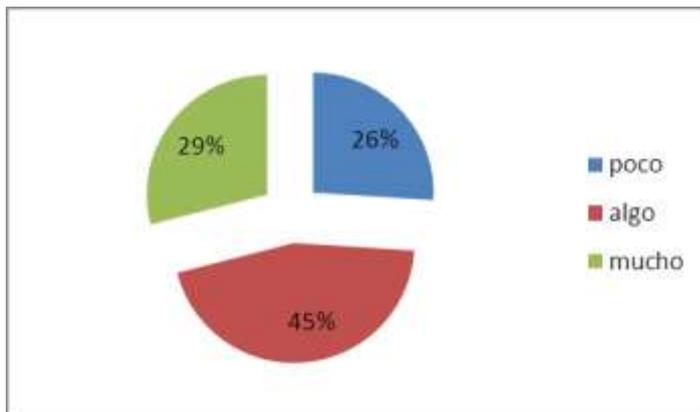
Una pequeñísima parte de los alumnos encuestados afirman no estar de acuerdo con el hecho de que la tecnología con el aprendizaje no deban combinarse en uno solo, esto refleja miedo o desconocimiento al aprender con nuevas tecnologías, estancando su aprendizaje frente a la nueva era tecnológica multimedia.

13. Es constante con algún método de aprendizaje

Cuadro 13 Constancia con métodos de aprendizaje

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Poco	39	26%
Algo	68	45%
Mucho	43	29%
Total	150	100%

Gráfico 13 Constancia con métodos de aprendizaje



Fuente: Encuesta Colegio Fátima, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

Con respecto a la constancia de los métodos de aprendizaje los jóvenes encuestados en una cifra media, dicen ser algo constantes con estos, lo que quiere decir que hay poco interés cuando existe un solo medio de aprendizaje, o peor aun cuando este medio no es el ideal para un estudiante determinado.

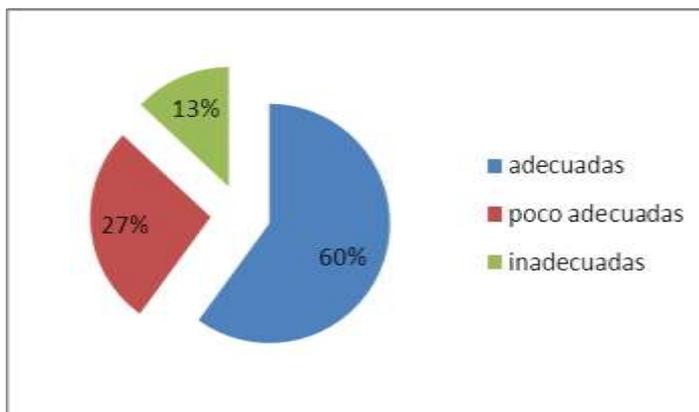
4.2. Encuesta dirigida a los estudiantes de nivel básico del colegio “La Salle”

1. ¿Cómo califica los métodos musicales de enseñanza que se utilizan para aprender a tocar la guitarra?

Cuadro 1 Métodos musicales de enseñanza

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Adecuada	87	60%
Poco Adecuada	39	27%
Inadecuada	19	13%
Total	145	100%

Gráfico 1 Métodos musicales de enseñanza



Fuente: Encuesta La Salle, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

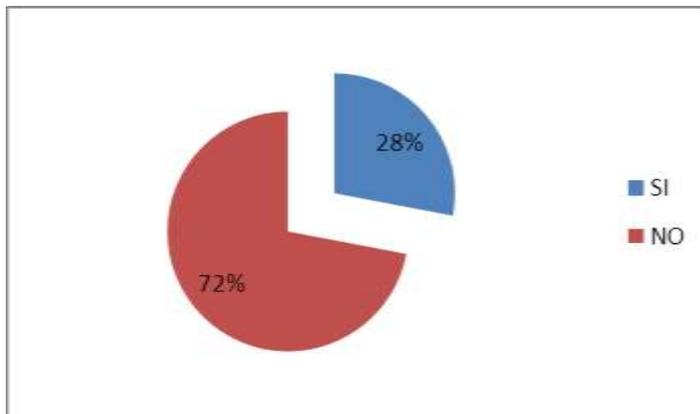
Más de la mitad de alumnos encuestados del Colegio La Salle, afirmaron que los métodos de enseñanza musical son adecuados, es decir, los métodos utilizados por el maestro son útiles y parece ser que a los estudiantes les gusta aprender con ellos.

2. ¿Conoces algún método de aprendizaje musical?

Cuadro 2 Métodos de aprendizaje musical

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
SI	40	28%
NO	105	72%
Total	145	100%

Gráfico 2 Métodos de aprendizaje musical



Fuente: Encuesta La Salle, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

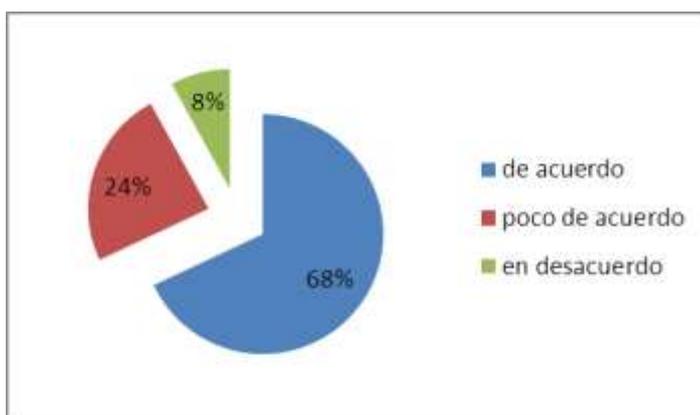
Una gran cantidad de alumnos desconocen los métodos de aprendizaje musical, esto nos lleva a entender que los alumnos aprenden con los métodos tradicionales, y es obvio que no han utilizado los medios de aprendizaje para aprender, mucho menos la tecnología.

3. Cree que se debería implementar un material tecnológico para el aprendizaje de la guitarra

Cuadro 3 Material tecnológico para el aprendizaje de la guitarra

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	98	68%
Poco de acuerdo	35	24%
En desacuerdo	12	8%
Total	145	100%

Gráfico 3 Material tecnológico para el aprendizaje de la guitarra



Fuente: Encuesta La Salle, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

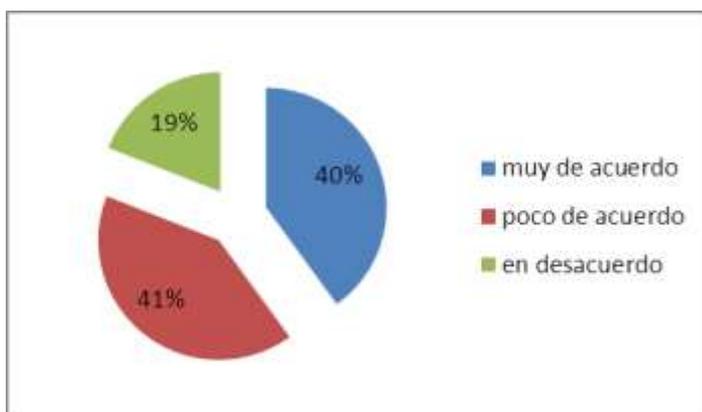
Una gran cantidad de alumnos del colegio La Salle, están de acuerdo con la opción de implementar un material tecnológico para aprender más sobre el tema de la guitarra; es fácil darse cuenta que diseñar esta multimedia es un paso positivo para que la utilicen los alumnos para aprender a tocar la guitarra.

4. ¿Cree que las expectativas de las clases de guitarra que se imparten a los estudiantes se cumplen?

Cuadro 4 Las expectativas de las clases de guitarra se cumplen

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	58	40%
Poco de acuerdo	60	41%
En desacuerdo	27	19%
Total	145	100%

Gráfico 4 Las expectativas de las clases de guitarra se cumplen



Fuente: Encuesta La Salle, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

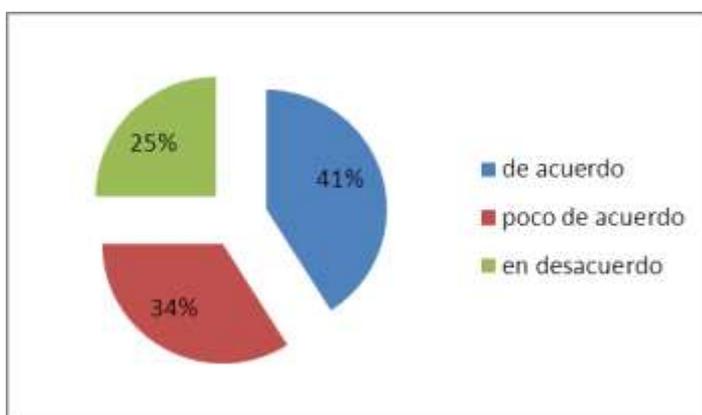
Una minoría está de acuerdo con las expectativas que un alumno tiene al inmiscuirse en el arte de aprender a tocar la guitarra; un alumno siempre espera más en una clase de guitarra, espera mejores explicaciones y además, espera no estar tan estresado y espera diversión con aprendizaje.

5. Cree que el profesor va a su ritmo de aprendizaje en la guitarra

Cuadro 5 El profesor va a su ritmo

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	60	41%
Poco de acuerdo	49	34%
En desacuerdo	36	25%
Total	145	100%

Gráfico 5 El profesor va a su ritmo



Fuente: Encuesta La Salle, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

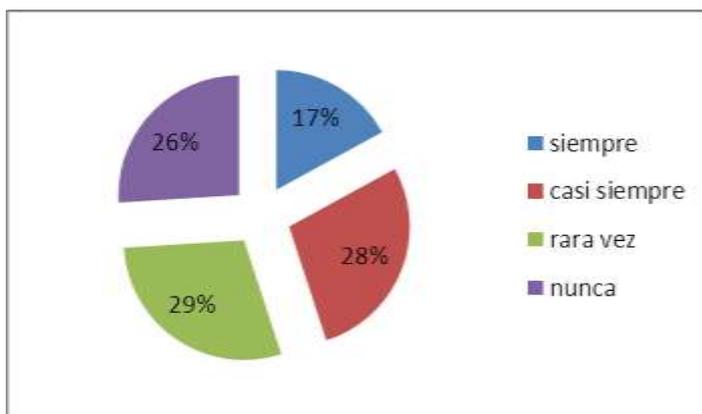
El profesor de música sigue el ritmo de sus alumnos, como podemos ver en el gráfico, esto se cumple a medias, cada estudiante entiende de diferente manera, por eso la importancia aprender mediante diferentes métodos de aprendizaje, y que mejor si se pueden unir todos estos medios para ayudar tanto a profesores como alumnos a aprender.

6. Cuenta con algún material de apoyo que despeje sus dudas acerca del aprendizaje de la guitarra

Cuadro 6 Material de apoyo sobre la guitarra

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	17%
Casi siempre	41	28%
Rara vez	42	29%
Nunca	37	26%
Total	145	100%

Gráfico 6 Material de apoyo sobre la guitarra



Fuente: Encuesta La Salle, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

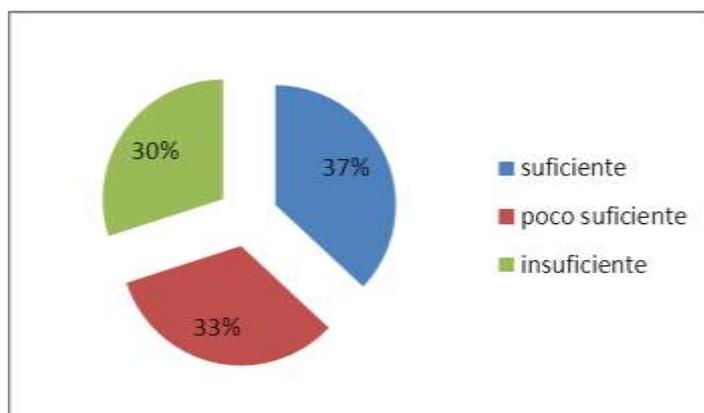
En relación al material de apoyo sobre la guitarra, existen opiniones divididas, esto puede deberse a que no se han creado materiales de apoyo para entender mejor la guitarra, y menos materiales didácticos o peor aún multimedia en los colegios, la falta de interés en estos materiales está privando la una nueva forma de aprender.

7. ¿Es suficiente el tiempo que se invierte en el aula al momento de aprender a tocar la guitarra?

Cuadro 7 Tiempo invertido en el aula

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Suficiente	53	37%
Poco suficiente	48	33%
Insuficiente	44	30%
Total	145	100%

Gráfico 7 Tiempo invertido en el aula



Fuente: Encuesta La Salle, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

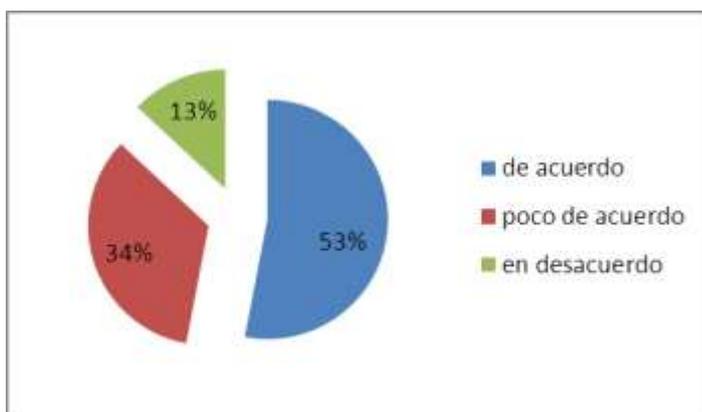
La mayoría de los alumnos creen que el tiempo que invierten en el aula al momento de aprender a tocar la guitarra, es suficiente, esto puede ser cierto tal vez por el hecho de no tener tiempo y no querer más clases adicionales, pero lo que los estudiantes no saben que con la multimedia se puede aprender de una manera divertida.

8. ¿Una propuesta multimedia ayudaría a mejorar su aprendizaje y desarrollar al máximo sus destrezas en el ámbito musical y en especial de la guitarra?

Cuadro 8 Propuesta multimedia

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	77	53%
Poco de acuerdo	49	34%
En desacuerdo	19	13%
Total	145	100%

Gráfico 8 Propuesta multimedia



Fuente: Encuesta La Salle, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

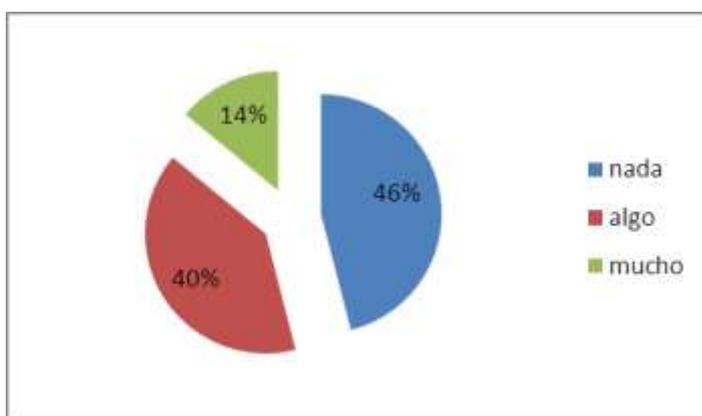
Más de la mitad de los alumnos encuestados están de acuerdo que una propuesta multimedia ayudaría a mejorar su aprendizaje, es notable que llame la atención un medio tecnológico, la juventud va de la mano con la tecnología, la interactividad les llama mucho la atención.

9. ¿Conoce los beneficios de la multimedia?

Cuadro 9 Beneficios de la multimedia

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Nada	66	46%
Algo	59	40%
Mucho	20	14%
Total	145	100%

Gráfico 9 Beneficios de la multimedia



Fuente: Encuesta La Salle, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

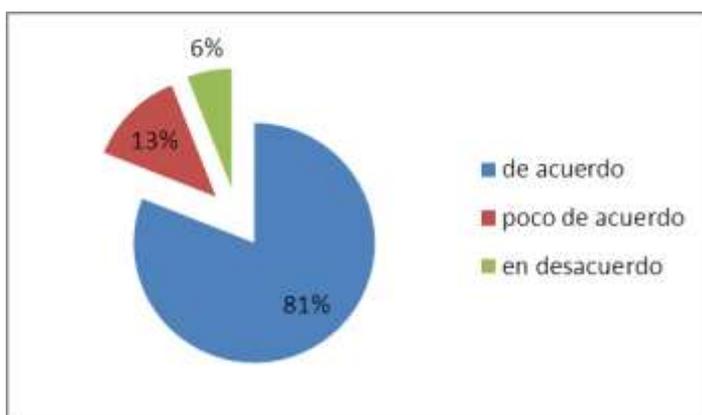
Como podemos observar en el gráfico, más de la mitad de los alumnos del colegio La Salle desconocen los beneficios que brinda la multimedia en la actualidad, se ha privado a los alumnos de descubrir la tecnología como medio de enseñanza, ellos aún desconocen que una multimedia puede contener un sinnúmero de elementos que de seguro a ellos les llamaran la atención y por supuesto aprenderán con ella.

10. ¿Te gustaría aprovechar el audio, el video, las imágenes y los textos para comprender aún más las técnicas de aprendizaje musical?

Cuadro 10 Audio, video, imágenes y textos para aprender

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	117	81%
Poco de acuerdo	19	13%
En desacuerdo	9	6%
Total	145	100%

Gráfico 10 Audio, video, imágenes y textos para aprender



Fuente: Encuesta La Salle, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

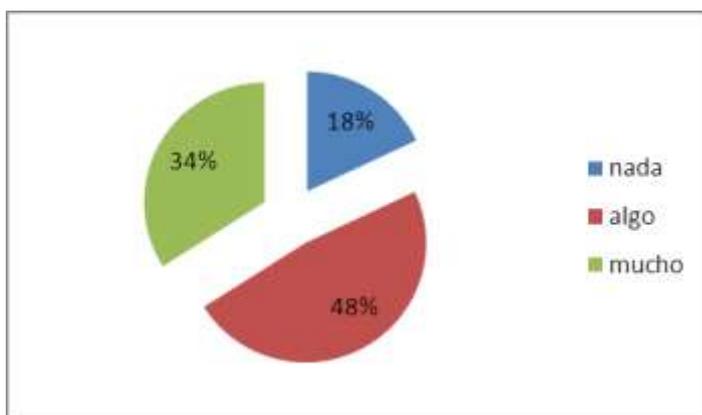
Una cantidad relevante de alumnos están dispuestos a utilizar: el audio el video, las imágenes y los textos como medio para mejorar su aprendizaje, una vez más se pone de manifiesto el interés por la tecnología para la enseñanza, además cada uno de estos elementos aporta diferentes formas de comprender de cada persona.

11. ¿Con que frecuencia utiliza la tecnología como medio de aprendizaje?

Cuadro 11 La tecnología como medio de aprendizaje

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Nada	26	18%
Algo	70	48%
Mucho	49	34%
Total	145	100%

Gráfico 11 La tecnología como medio de aprendizaje



Fuente: Encuesta La Salle, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

Como observamos en el gráfico, una parte significativa de los encuestados afirman utilizar tecnología para aprender, aquí se puede concluir que no existen demasiadas fuentes tecnológicas para aprender y menos multimedia, por eso el poco interés en este tema.

12. La tecnología con el aprendizaje se deberían combinar para aprender aún más

Cuadro 12 La tecnología y el aprendizaje combinados

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	90	62%
Poco de acuerdo	43	30%
En desacuerdo	12	8%
Total	145	100%

Gráfico 12 La tecnología y el aprendizaje combinados



Fuente: Encuesta La Salle, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

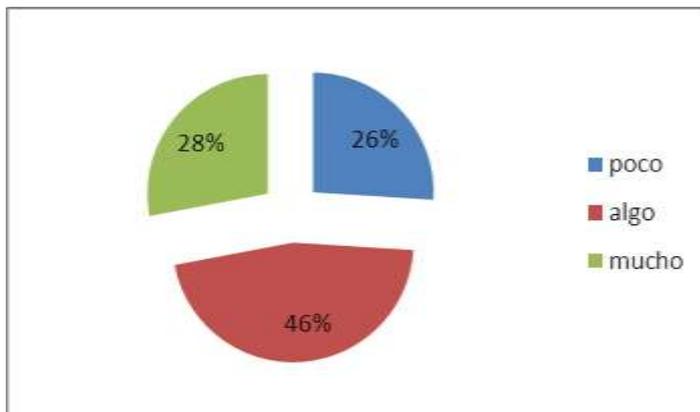
Una pequeñísima parte de los alumnos encuestados afirman no estar de acuerdo con el hecho de que la tecnología con el aprendizaje no deban combinarse en uno solo, el temor por no saber utilizar nuevas tecnologías puede ser catastrófico en un mundo en donde la tecnología está en todos lados inclusive en la educación.

13. Es constante con algún método de aprendizaje

Cuadro 13 Constancia con métodos de aprendizaje

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Poco	38	26%
Algo	66	46%
Mucho	41	28%
Total	145	100%

Gráfico 13 Constancia con métodos de aprendizaje



Fuente: Encuesta La Salle, 2013

Elaborado por: El Investigador

Análisis:

Con respecto a la constancia de los métodos de aprendizaje, puede que los estudiantes no se mucho interesen mucho en los métodos, porque los mimos pueden ser tediosos o hasta aburridos, la ventaja de la multimedia es quitar esos paradigmas del aprendizaje, y esos se pretende con esta guía multimedia.

4.3. Contrastación de Resultados

4.3.1. ¿Cómo califica los métodos musicales de enseñanza que se utilizan para aprender a tocar la guitarra?

Los estudiantes de ambos colegios coinciden en que los métodos musicales que se imparten, son adecuados, las técnicas de enseñanza que los maestros utilizan con sus alumnos son idóneas y comprensivas.

4.3.2. ¿Conoces algún método de aprendizaje musical?

Los alumnos carecen de conocimientos en el ámbito de métodos de aprendizaje musical, una pequeña parte supone conocerlos, pero en realidad se tergiversa la pregunta, y se denota el desconocimiento.

4.3.3. Cree que se debería implementar un material tecnológico para el aprendizaje de la guitarra

En los dos casos los alumnos responden que si es necesario introducir un material tecnológico dentro de su educación y en especial para comprender mejor el instrumento de la guitarra.

4.3.4. ¿Cree que las expectativas de las clases de guitarra que se imparten a los estudiantes se cumplen?

Se puede observar la incertidumbre al momento de responder esta pregunta, los alumnos en ambos casos, no están muy convencidos de que las clases de guitarra que se les enseña en el colegio se cumplan.

4.3.5. Cree que el profesor va a su ritmo de aprendizaje en la guitarra

Los profesores de música al momento de seguir el ritmo de aprendizaje de sus estudiantes en los dos colegios, van emparejados, los estudiantes en su mayoría afirma estar de acuerdo con esta medida.

4.3.6. Cuenta con algún material de apoyo que despeje sus dudas acerca del aprendizaje de la guitarra

En los dos casos los alumnos afirman contar con el material de apoyo en menor medida, lo que quiere decir, que lo buscan, una minoría; pero no del todo, solo a veces para poder despejar sus dudas

4.3.7. ¿Es suficiente el tiempo que se invierte en el aula al momento de aprender a tocar la guitarra?

Existen porcentajes divididos en el caso del colegio Fátima, los alumnos manifiestan que no es suficiente en tiempo invertido n el aula al momento de aprender a tocar la guitarra, mientras que en el colegio La Salle dicen estar de acuerdo pero no es una cantidad significativa, esto nos lleva a pensar que se necesita más tiempo del invertido en el aula para aprender a tocar la guitarra.

4.3.8. ¿Una propuesta multimedia ayudaría a mejorar su aprendizaje y desarrollar al máximo sus destrezas en el ámbito musical y en especial de la guitarra?

Los alumnos de los dos colegios manifiestan la aceptación de la propuesta multimedia, ellos creen que si se desarrollaría sus destrezas en el ámbito musical, y les ayudaría a ser mejores con la guitarra

4.3.9. ¿Conoce los beneficios de la multimedia?

Los alumnos desconocen los beneficios que brinda la multimedia, se les pregunto cuáles son, y no supieron responder adecuadamente, es raro observar esto, cuando la multimedia es parte de todo en la educación, tenemos al internet por ejemplo.

4.3.10. ¿Te gustaría aprovechar el audio, el video, las imágenes y los textos para comprender aún más las técnicas de aprendizaje musical?

Es evidente que los alumnos sienten una inclinación por la multimedia, aun sin que ellos mismos no se den cuenta de que se trata en realidad, sin duda la utilización de la multimedia podría ganar mucho interés a la hora de aprender música, mediante el uso de videos, música, y animaciones.

4.3.11. ¿Con que frecuencia utiliza la tecnología como medio de aprendizaje?

Existen opiniones divididas al momento de utilizar la tecnología como medio de aprendizaje, la gran mayoría afirma no acercarse tanto al recurso tecnológico para prender, y esto puede ser producto del desconocimiento como ya observamos antes.

4.3.12. La tecnología con el aprendizaje se deberían combinar para aprender aún más

La gran mayoría de alumnos de los dos colegios creen que si se debería combinar la tecnología con el aprendizaje para aprender más,

una vez más observamos que los recursos multimedia tecnológicos son del agrado de los jóvenes y han que sacarles el mayor provecho.

4.3.13. Es constante con algún método de aprendizaje

La constancia al momento de aprender es una falencia en los alumnos de los dos colegios, lo que será un gran reto al momento de poner en marcha la propuesta, se deberá ganar la atención de los alumnos con la propuesta.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Los métodos de enseñanza musical que se imparten a los alumnos por parte de los maestros son adecuados, por lo que los estudiantes manifiestan su conformidad.
- Los estudiantes desconocen los métodos de aprendizaje musical que existen en la actualidad, algo no favorable para el aprendizaje de la guitarra y musical.
- Las herramientas tecnológicas que se están utilizando por parte de los estudiantes son las más idóneas al momento de aprender, como en el caso de la multimedia, que es la nueva tendencia para llamar su atención al momento de aprender.
- Las expectativas que tienen los alumnos al comenzar a aprender a tocar la guitarra, se van desvaneciendo de a poco, y además el tiempo invertido no es el suficiente, por lo que la constancia del aprendizaje se la deja a un lado.
- El desconociendo y la falta de información acerca de la multimedia y sus beneficios, está privando a los alumnos de ampliar sus conocimientos en el ámbito musical, por lo que los estudiantes han decidido aceptar la multimedia como medio de aprendizaje de la guitarra.

5.2. Recomendaciones

- A los profesores de música del colegio “La Salle” y “Fátima” que den más información y apliquen los diferentes métodos de aprendizaje musical a sus alumnos, para obtener un mejor aprendizaje musical y en especial de la guitarra.
- Que se implementen herramientas tecnológicas para el aprendizaje de la guitarra a los estudiantes de dichos colegios, ya que estas son las más utilizadas, como la multimedia.
- Que los maestros de música vayan más lejos al momento de enseñar, los alumnos esperan mucho de las clases de música, y especialmente de la guitarra, esto fortalecerá el interés en el aprendizaje por parte de alumno, y además que se entregue herramientas que despejen las dudas de la guitarra en los alumnos.
- Dar información de la multimedia a los alumnos, para que descubran las ventajas de la misma.
- Los rectores del colegio “La Salle” y Fátima”, se les sugiere la aplicación inmediata de la implementación de una guía multimedia para desarrollar las destrezas musicales a través de la guitarra para los jóvenes estudiantes.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA DESARROLLAR LAS DESTREZAS MUSICALES A TRAVÉS DE LA GUITARRA.

6.2. Introducción

A través de los años la música ha desempeñado un papel muy importante, ya sea el de entretener, o el de simplemente excitar los sentidos de diferentes maneras; pensando en los sentimientos, se han creado grandes obras musicales a lo largo de los años, y se han desarrollado diferentes técnicas para comprender e interpretar los instrumentos que intervienen en la música; estas técnicas han trascendido a lo largo del tiempo y han perdurado, en la actualidad en la creación de música contemporánea se las sigue utilizando.

Actualmente se ha insertado a la música como una materia más del pensum de estudio en los establecimientos educativos, siendo esta una materia indispensable para el desarrollo del arte en las personas, aunque aún se siguen impartiendo las enseñanzas tradicionales es necesario recordar que se cuenta el apoyo de las nuevas tecnologías, y la multimedia es una de ellas

El uso de esta favorece el aprendizaje y conocimiento que se transmite al estudiante, además explota sus habilidades y tiene la ventaja de que cuenta con diversos tipos de aprendizajes, a los que se pueden adaptar casi cualquier tipo de estudiante.

6.3. Justificación

Esta propuesta se justifica debido a la gran importancia que la música y la guitarra tienen dentro del ámbito del aprendizaje musical de los estudiantes.

Lo que se busca es desarrollar las destrezas musicales en los jóvenes estudiantes de los colegios “La Salle” y “Fátima”, ya que el aprendizaje mediante la tecnología y especialmente la multimedia está cobrando grandes adeptos; además en las muestras realizadas a dichos estudiantes se puede apreciar la gran acogida que tiene la multimedia como medio de aprendizaje musical.

Además la investigación realizada prueba la versatilidad de la multimedia en la educación. Por otro lado la propuesta cuenta con el conocimiento necesario por parte del investigador para ser realizada, es más se cuenta con el conocimiento de músicos de profesión y diseñadores gráficos.

6.4. Objetivo General

Desarrollar y despertar en los jóvenes sus destrezas, habilidades y conocimientos dentro del ámbito musical especialmente de la guitarra, brindar una pequeña base de conocimientos para principiantes que están empezando a utilizar la guitarra es la finalidad de esta guía, utilizando como herramienta principal la multimedia.

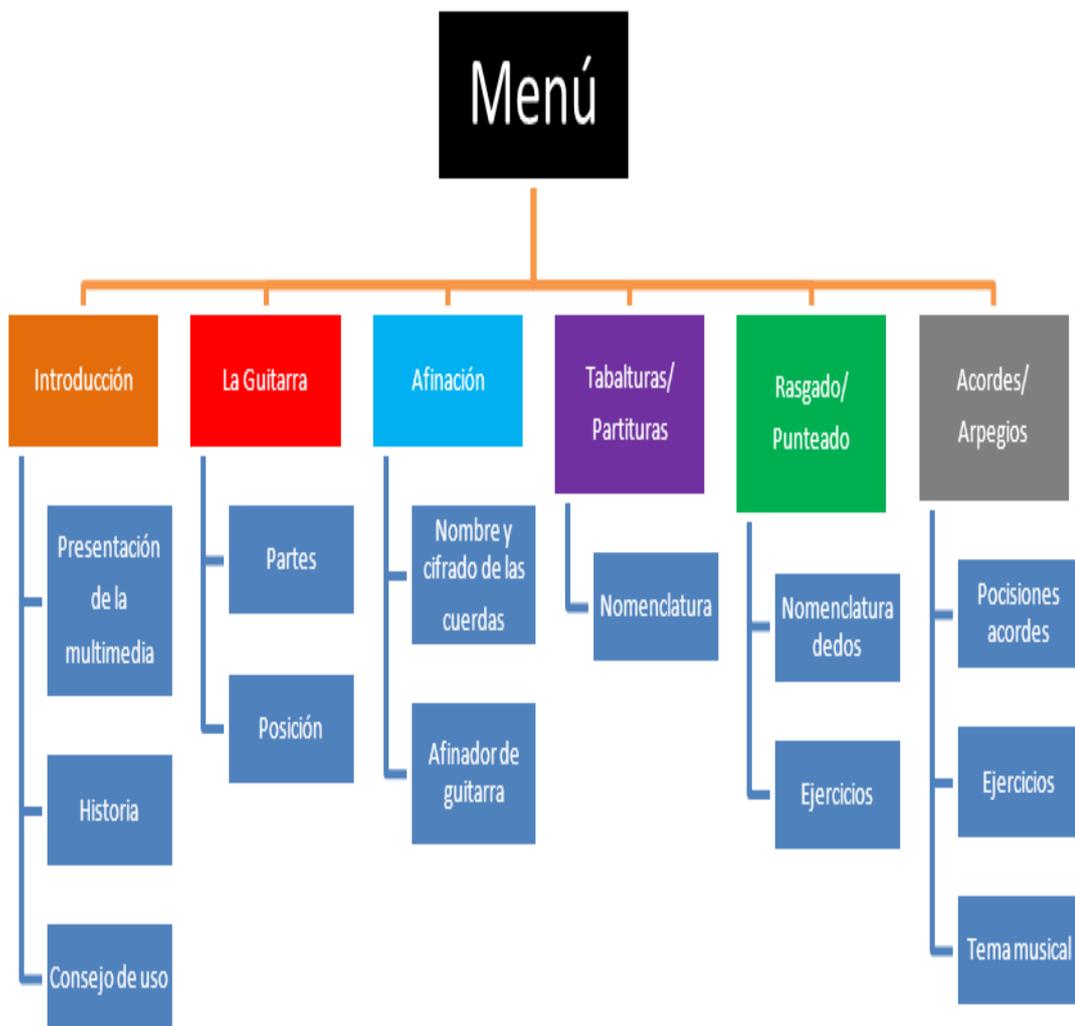
6.5. Procesos

Una vez definidos los procesos en los que va a estar inmerso el desarrollo de la propuesta multimedia, estos se reunirán para analizar las

posibles causas que han provocado los problemas detectados y diseñar un plan de trabajo que ayudará a conseguir los objetivos propuestos.

Para ello se proponen los siguientes procesos:

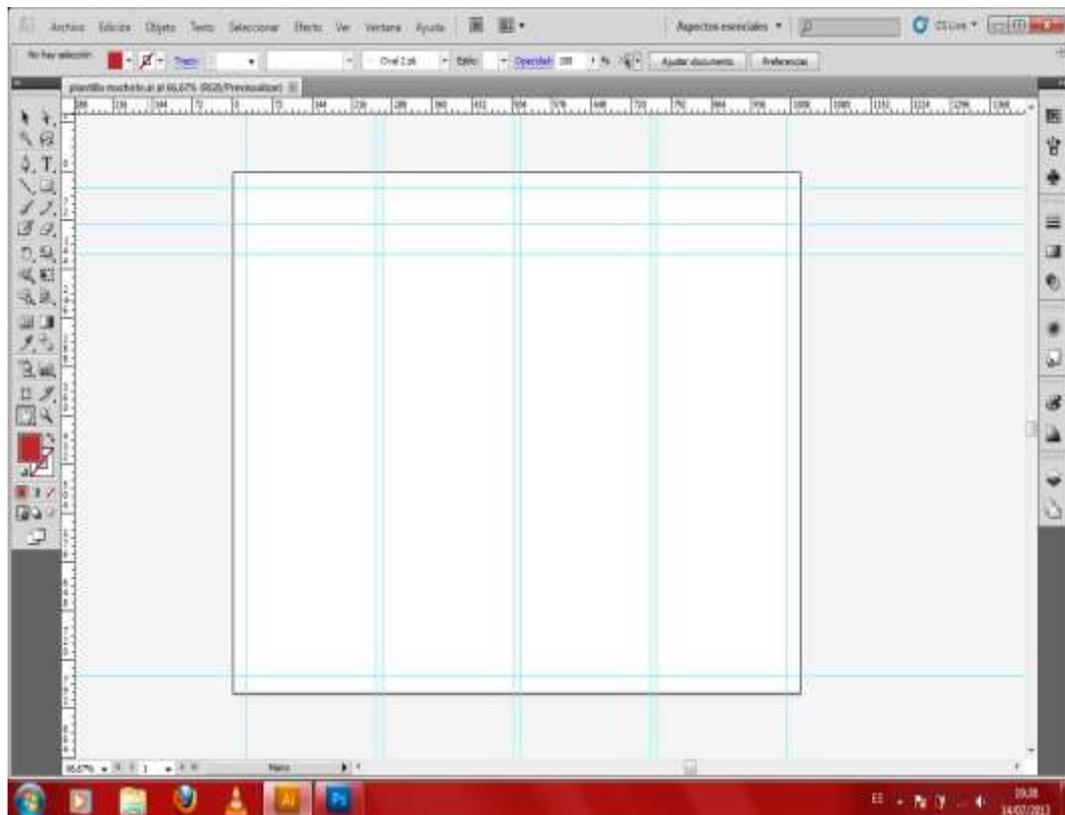
6.5.1. Mapa de Sitio



La realización de un mapa de sitio es fundamental en el desarrollo de este material multimedia, ya que este va a da a conocer la estructura del mismo, su organización, así como también los contenidos que van a ser utilizados en el desarrollo de la multimedia; esto nos da una idea más clara y sintetizada del todo el proceso de esta multimedia.

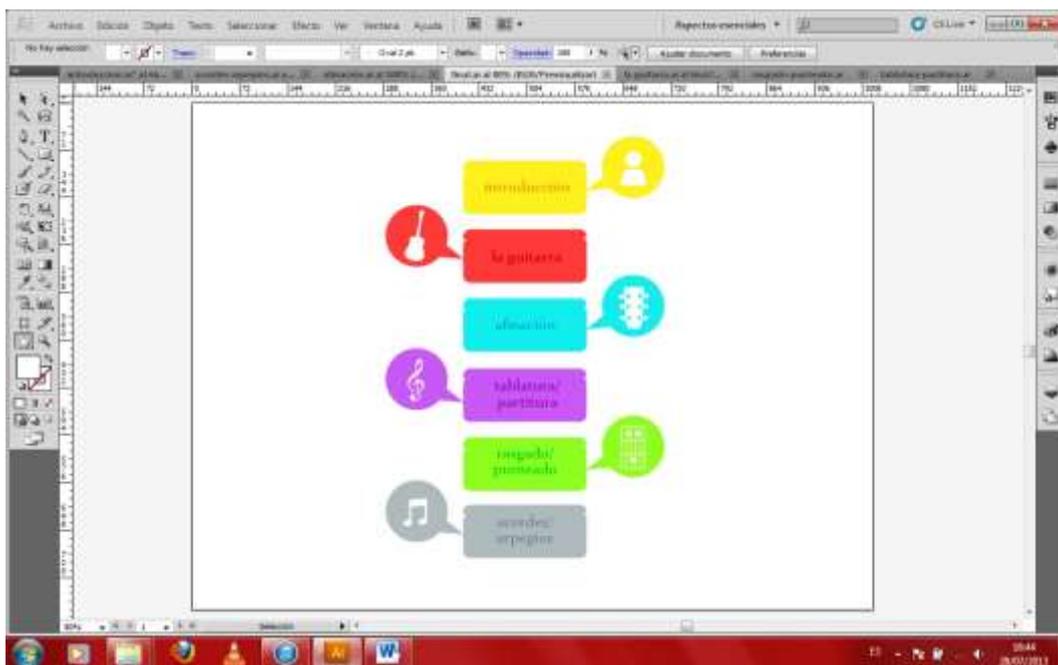
6.5.2. Retícula

Como podemos observar en el gráfico, se va a utilizar una retícula dividida en cuatro columnas de 8cm de ancho x 24 cm de alto, que es una de las más utilizadas dentro de los sistemas de contenidos multimedia; separada por medianiles de 4mm y márgenes de 8mm; en un espacio de trabajo de 1024 x 768 pixeles.



6.5.3. Estructura de los Contenidos

En lo que compete al menú, va a romper un poco el esquema, ya que este va a estar situado en una pantalla diferente, para dar mayor espacio a los contenidos, y para evitar confusiones para el usuario, de esta manera, cada vez que el usuario desee cambiar de contenido, deberá volver al menú principal.



Para las demás páginas, se va usar la retícula de cuatro columnas, con un espacio en la parte superior para destacar los títulos principales de cada botón; con esto se da cabida a poder ser más versátil a la hora de colocar los contenidos textuales y gráficos, combinando estas cuatro columnas, como podemos observar en el siguiente gráfico.



6.5.4. Colores

Se van a usar colores vivos y llamativos, ya que es una multimedia destinada principalmente a un grupo joven, y los que se quiere conseguir es llamar la atención al uso de la misma; los colores son: el amarillo, rojo, turquesa, verde, plomo y morado.



6.5.5. Tipografía

Es muy importante definir el tipo o tipos de letras van a ser utilizadas en este producto multimedia, entre menos sean es mejor, el usuario no se confundirá, y utilizara la multimedia de una manera correcta; se van a utilizar dos tipografías, Myriad Pro para los contenidos textuales en general, y Nyala para los títulos y el texto de cada botón.



6.5.6. Contenidos

6.5.6.1. Introducción

La introducción consta de una breve reseña de la creación de la guitarra:

ORIGEN

La guitarra es un instrumento que se ha utilizado desde tiempos remotos; su tamaño era más pequeño, habiéndosele a diversos cambios.

A finales del siglo XVIII apareció la guitarra que actualmente conocemos; es un instrumento de origen oriental que fue introducido en España por los árabes.

Tiene seis cuerdas de las cuales las dos primeras son de acero y las cuatro restantes entorchadas. Cuando el encordado es de nylon, las tres primeras son de dicho material y las restantes, entorchadas con el alma de seda.

En lo que compete a la introducción se va a utilizar la misma introducción de esta propuesta, ya que es importante conocer la finalidad de esta guía multimedia, y conocer la realidad que la música está viviendo en la educación de los jóvenes de la ciudad de Ibarra en la actualidad.

Las indicaciones para el uso de esta guía multimedia son:

Quien puede utilizar esta guía

Estas lecciones han sido diseñadas para ti, siempre que:

- Tengas las ganas de aprender a tocar un nuevo instrumento.

- Ames la música y quieras saber cómo interpretarla.
- Tengas interés en el instrumento de la guitarra, aun cuando no sepas nada de ella.

Nivel de estudios

Las primeras lecciones, contienen un nivel básico, en donde podemos observar que describen las partes de la guitarra y su posición. Cada lección siguiente se basa en la lección precedente, paso a paso. Cuando hayas completado la guía multimedia, podrás empezar a tocar a un nivel básico y razonable.

Si encuentras que las primeras lecciones son muy difíciles para ti, límitate a leer cada lección hasta que te encuentres con algún material que, o bien no te sea familiar o bien te indique que necesitas más práctica. Empieza tu trabajo a partir de ese punto.

Incluso si las primeras lecciones te resultan demasiado familiares, puede serte útil repasarlas en orden sucesivo con objeto de refrescar tus conocimientos y reforzar tu confianza en lo que ya sabes.

Tiempo a invertir

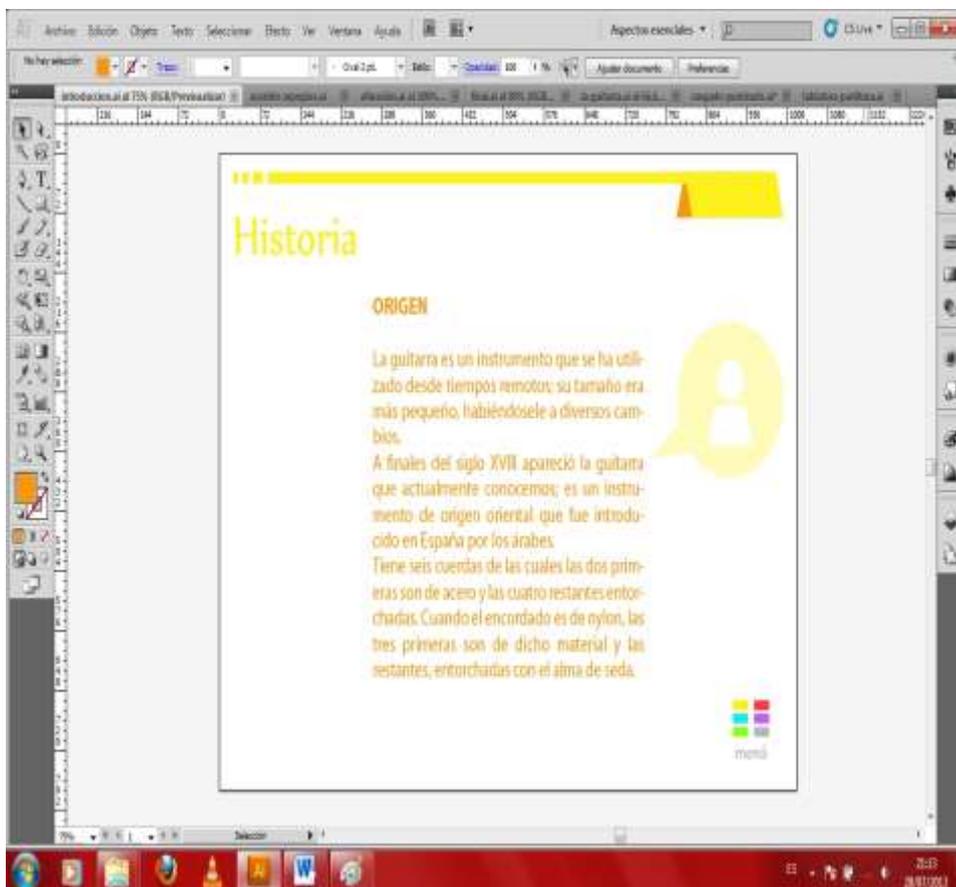
Tomate tu tiempo cada una de las lecciones de esta guía multimedia. La mayoría de los músicos aprendices dedican toda una semana a cada una de ellas y, muy a menudo, hay estudiantes que precisan dos e inclusive tres semanas para alguna lección que les resulta particularmente difícil. Insiste en cada lección hasta que te sientas cómodo con todo el material que ella contenga.

Estas lecciones se basan en cada una de las anteriores, por lo que es importante dominar las habilidades y la información de una lección antes de pasar a la siguiente.

Practicar

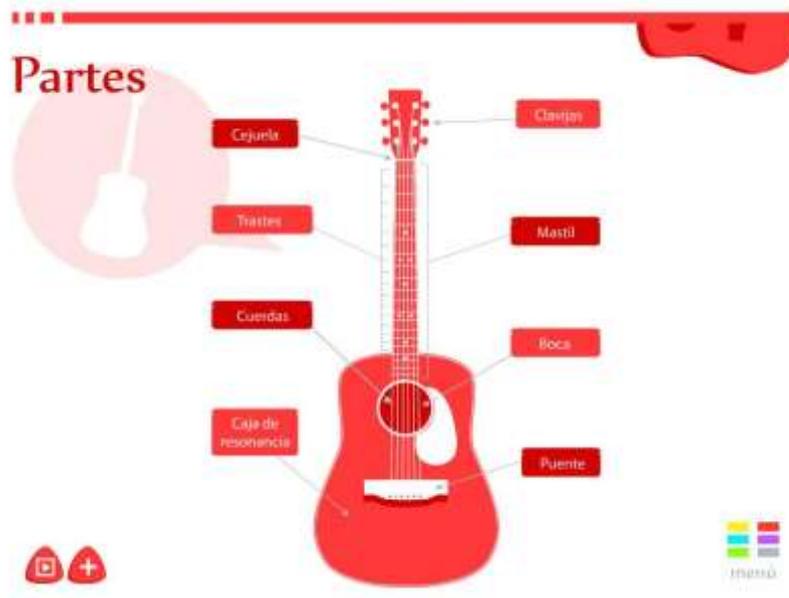
Hay una regla general cuando se estudia música: cuanto más tiempo dediques a practicar, tanto más rápidamente aprenderás. Ten en cuenta, no obstante, que la práctica diaria es muchísimo más útil que una sola sesión “maratoniana” por semana. Proponte de dedicarle cuatro y cinco días por semana, cada semana

Cuanto tiempo vayas a dedicar a la guitarra cada día dependerá de la meta musical que te plantees. Si proyectas convertirte en un músico profesional, deberás practicar un mínimo de tres horas diarias.



6.5.6.2. La Guitarra

Aquí destacan las partes que conforman la guitarra como lo es: las clavijas, la cejuela, el mástil, los trastes, las cuerdas, la boca, la caja de resonancia y el puente.



También tenemos la posición de la guitarra, una buena posición, hace más cómoda la interpretación del instrumento, y por ende mejora el aprendizaje.



6.5.6.3. Afinación

Dentro de este botón desatacan el cifrado americano, la letra que se le asigna a cada nota musical, A=La, B=Si, C=Do, D=Re, E=Mí, F=Fa y

G=Sol, así como la numeración de las cuerdas que es de abajo hacia arriba.

The screenshot shows a user interface for guitar tuning. At the top, the title "Cifrado Americano" is displayed in a blue font. Below the title, there is a list of notes and their corresponding letters: C Do, D Re, E Mi, F Fa, G Sol, A La, B Si. To the left of this list is a blue box with white text explaining that American guitar tuning assigns letters A, B, C, D, E, F, and G to the seven strings. To the right is another blue box with white text stating that strings are numbered from bottom to top, starting with Mi (E), Si (B), Sol (G), Re (D), La (A), and ending with Mi (E). In the center, there is a "Prueba el Afinador" (Test the Tuner) section featuring a 5x4 grid representing the fretboard. The strings are labeled on the left as E, B, G, D, A, E from top to bottom. To the right of the grid are five colored circles representing the strings. At the bottom right, there is a "menú" (menu) button with a small icon of a guitar.

La facilitar el aprendizaje, y porque se debe comprender como funciona una guitarra, se pensó en poner un afinador de guitarra, ya que al ser un instrumento de cuerdas es necesario que se lo afine en todo momento para su correcta ejecución.

6.5.6.4. Partitura / Tablatura

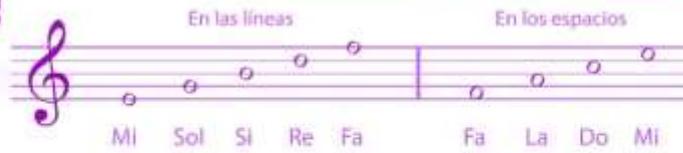
Uno de los principales pasos al comenzar a inmiscuirse dentro del mundo de la música, es saber entender el lenguaje de la música, y para eso se ha creado un sistema de lectura musical que se llama partitura, en donde se escribe música y se la interpreta.

Partitura

En la partitura podemos apreciar que en las líneas se escriben las notas de Mi, Sol, Si, Re y Fa; mientras que en los espacios se escriben las notas de Fa, La, Do y Mi. Además se asigna símbolos para determinar el tiempo de duración de cada nota, pero eso lo veremos en un estudio posterior.

Indica que la nota de sol se escribe en la segunda línea. Toda la música para guitarra está escrita en clave del sol.

UBICACIÓN DE LAS NOTAS EN EL PENTAGRAMA

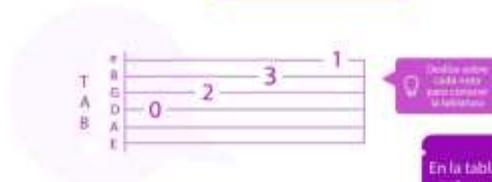


Otro modo de apuntar las notas es con la tablatura. En lugar de indicar las notas que han de ser tocadas, la tablatura está diseñada para un instrumento concreto e indica en qué punto se debe apretar la cuerda para obtener la nota deseada.

Tablatura

La tablatura está diseñada para un instrumento en concreto e indica en qué punto se debe apretar la cuerda para obtener la nota deseada.

Los números escritos en cada línea, representan el traste donde debes tocar la cuerda, para obtener la nota correcta.



En la tablatura para guitarra cada una de las seis líneas representa una cuerda de la guitarra, la línea superior corresponde a la primera cuerda y la línea de abajo a la sexta cuerda.



6.5.6.5. Rasgado / Punteado

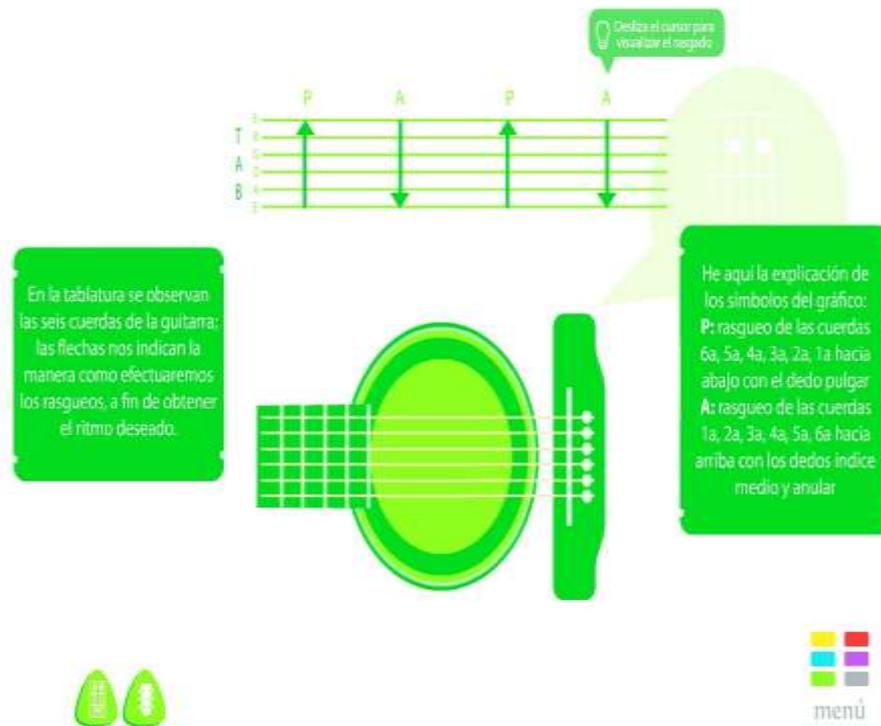
Antes de pasar a los ejercicios de rasgado y punteado, muy indispensables en la ejecución y práctica del instrumento de guitarra, es necesario conocer la nomenclatura de los dedos de las manos izquierda y derecha, los nombres asignados a cada dedo.

La mano izquierda tiene una nomenclatura numérica el dedo índice es el 1, el medio es el 2, el anular es el 3 y el meñique es el 4; el pulgar se sitúa detrás del mango de la guitarra, para dar facilidad de movimiento a los demás dedos que se moverán a lo largo del diapasón. Mientras que en la mano derecha la nomenclatura viene dada por letras de las iniciales que corresponden al nombre de cada dedo, pulgar, índice, medio y anular; esta mano se sitúa junto a la boca de la guitarra, y da el sonido a la misma con las yemas de los dedos.



El rasgado no es otra cosa más que el ritmo, cada compás se ha dividido en una sucesión de grupos ritmos regulares que caracterizan y distinguen a uno de otro, por ejemplo una balada de un vals, etc.

Rasgado

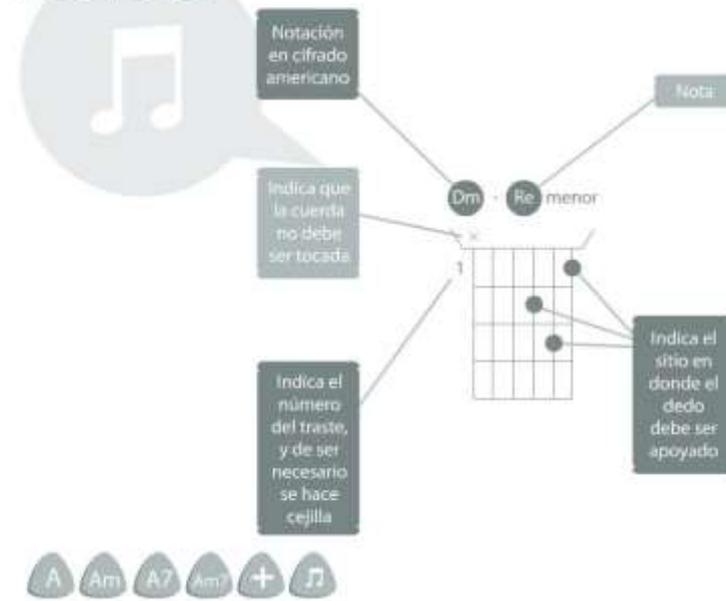


El punteado, ya lo hemos visto antes, en la tablatura se sitúan el número de los trastes a ser tocados por el guitarrista, en esta sección solo se verán ejercicios básicos para el dominio de la técnica de punteo nota a nota.

6.5.6.6. Acordes / Arpeggios

Siendo esta la lección más difícil de la guitarra en necesaria realizarla al final, ya que comprende combinaciones de dedos y movimientos rápidos en el cambio de acordes. Primero se destaca la explicación de la lectura de cada acorde mayor, menor, de séptima y de séptima menor; los arpeggios vienen siendo la descomposición de un acorde en sus partes, podemos concluir por ejemplo que el arpeggio de Mi Mayor sería tocando el bajo de la nota Mí, con las tres primeras cuerdas que los componen.

Acordes



En el tema musical que se ha escogido una canción de rock del grupo The Rolling Stones – Paint In Black que consta de acordes mayores, menores y de séptima; una vez dominado todo lo explicado en esta multimedia el estudiante debe ser capaz de interpretar este tema musical, y ya lograra tocar la guitarra en un nivel básico.

6.5.7. Sonidos y Música

En las lecciones de acordes y afinaciones se utilizarán sonidos de las cuerdas tocadas en una guitarra acústica, así como también al dar un clic sobre los botones, se emitirán sonidos de guitarra y efectos de desplazamientos que también han sido emulados por un sintetizador.

En la música que comprende la introducción de la multimedia se ha escogido un tema de rock del guitarrista y virtuoso John 5, en los desplazamientos de los botones igual se podrá escuchar la imitación de las canciones de The Beatles y de Pink Floyd

6.5.8. Videos

Para facilitar el aprendizaje de los acordes es necesario colocar videos, en donde se muestra la manera de colocar un acorde mayor o menor, así como también su explicación

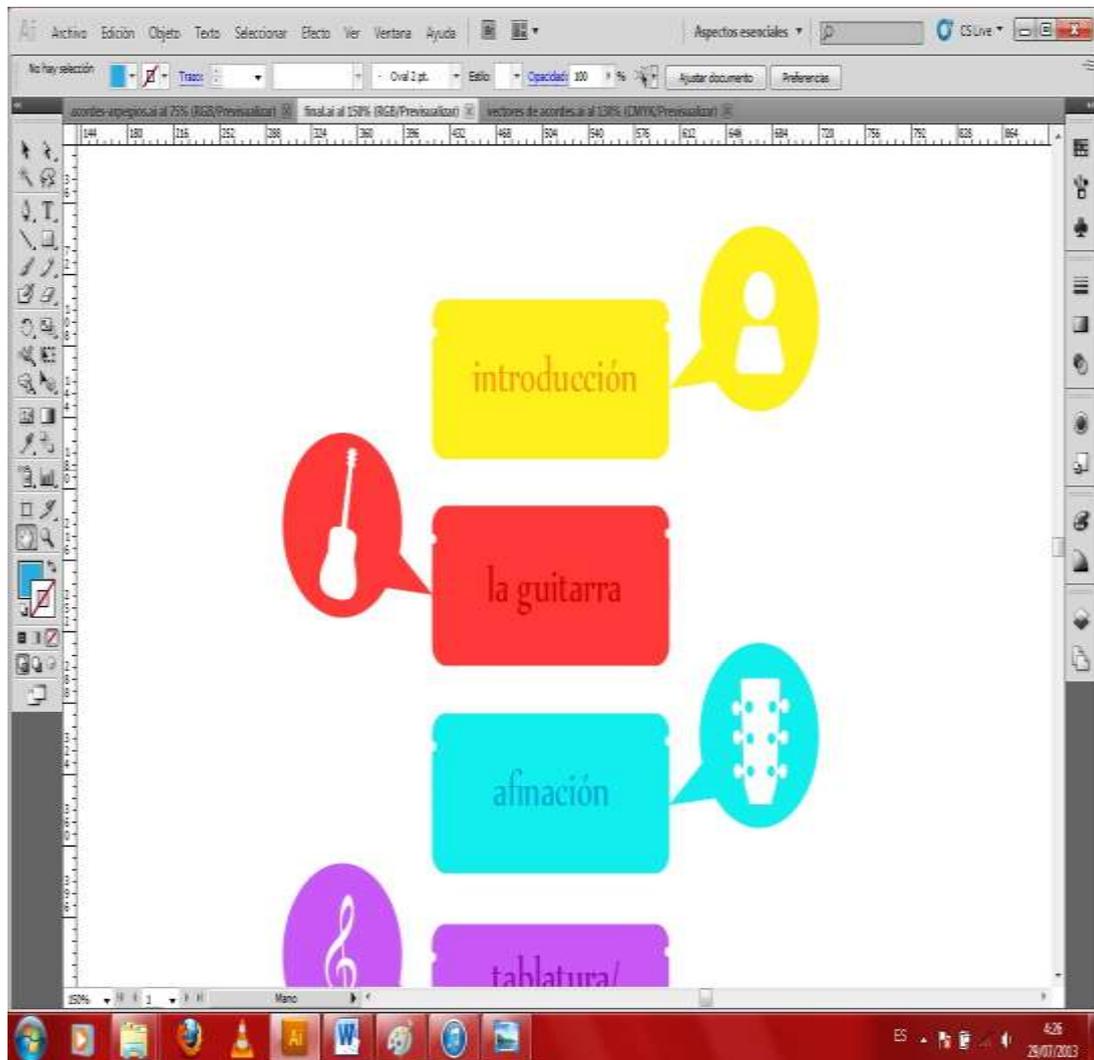
Cada ejercicio de arpeggios, punteados, rasgados, e incluso el tema musical final tendrán un video que proporcione mayor conocimiento, en caso que el grafico no logre explicarlo, o simplemente como un refuerzo del aprendizaje de la guitarra.

6.5.9. Diseño

El diseño usado está inspirado en la tendencia minimalista actual, buscando que el estudiante se concentre en el aprendizaje y no se distraiga por elementos visuales innecesarios

Se destaca lo esencial en cada lección; también tenemos grandes puntos de oxigenación con el color blanco del fondo, que enfatiza los

contenidos que se quieren mostrar al estudiante en el momento de su aprendizaje.



6.5.10. Packaging

Al ser un producto multimedia, y por el tamaño que ocupa este en su contenido 1,5 Gigas aproximadamente, se ha decidido grabarlo en un disco de DVD. Al mismo tiempo se ha pensado en el diseño para el disco y la caja que contendrán al producto final, se utilizó el mismo diseño de la multimedia para crear armonía entre lo físico y lo tecnológico.



6.5.11. Impactos

Los impactos positivos corresponden a la utilización de las nuevas tecnologías (multimedia), para educar a los jóvenes de los colegios La Salle y Nuestra Señora de Fátima. Por lo tanto estos impactos se asocian al incremento de interés de aprender música mediante la multimedia.

El principal impacto positivo que se refleja en la etapa constructiva es el interés por aprender con la tecnología como un aliado para el estudiante. Los diversos procesos que implican la creación de estos proyectos y particularmente su implementación, se traducen en educación de calidad y ganas de aprender, con efectos masificadores exigirán una gran demanda de más guías multimedia para diferentes áreas de estudio en los establecimientos educativos.

Con la realización de este proyecto se desea abrir las puertas de las nuevas tendencias de educación que están basadas en la tecnología, el diseño gráfico y la multimedia, siendo accesibles a los estudiantes de los colegios La Salle y Nuestra Señora de Fátima; para el cual se ha implementado una guía multimedia para desarrollar las destrezas musicales a través de la guitarra en la que se utilizó conocimientos de la composición de la imagen, la teoría del color, la edición, creación de video y plataformas multimedia.

Bibliografía

- AGUILERA, P., & MORANTE, M. (2008). Informática 4. EDITEX.
- AKOSCHKY, J., ALSINA, P., DÍAZ, M., & GIRÁLDEZ, A. (2008). La música en la escuela infantil (0-6). Barcelona: GRAÓ de IRIF, S.L.
- ARÓSTEGUI, J. L., & OTROS. (2007). La creatividad en la clase de música: componer y tocar. Caracas: Laboratorio Educativo.
- BATALLA FLORES, A. (2000). Habilidades motrices. Barcelona: INDE Publicaciones.
- BEHOCARAY, G. (S.F.). Colección Fascículos Digitales Competencias en TIC. Obtenido de <http://competenciastic.edu.ar>
- BELLO, A. (2005). El impacto economico de la cultura en Perú. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- BELLOCH, C. Recursos Tecnológicos para la Evaluación Psicoeducativa.
- BETÉS DE TORO, M. (2000). Fundamentos de musicoterapia. Madrid: Ediciones Morata S.L.
- BOMBI, A., CARRERAS, J. J., & MARÍN, M. Á. (2005). Música y cultura urbana en la edad moderna. Universitat de València.
- BONTE, P., & IZARD, M. (1996). Diccionario Akal de Etnología y Antropología. Madrid: AKAL S.A.
- CAJA, J., M., B., J.C., F. I., & A., F. (2007). La educacion visula y plastica hoy. Barcelona: GRAÓ de IRIF, S.L.
- CANGELOSI, D. (2006). La integracion del niño discapacitdo visual. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
- CARLSON, N. R. (1996). Fundamentos de Psicología Fisiologica.
- CATAÑO ARANGO, S. (2012). Producción de Multimedia: Fase de Análisis. SENA.
- CHUMPITTAZ CAMPOS, L., & OTROS. (2005). Informática aplicada a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Lima: Editorila de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- CLÚA, I. Género y cultura popular. Edicions UAB.

- COSACOV, E. (2005). Introducción a la Psicología. Córdoba.
- CUENCA RENDÓN, E., RANGEL VELASCO, M., & RANGEL VELASCO, B. (2004). Psicología. Thomson Learning Inc.
- EARS: ElectroAcoustic Resourse Site2007
- EVO I.T.
- GEORGENES, C., & PUTNEY, J. (2011). Animación con Flash Profesional CS5 2011.
- GIL ARAQUE, F., LONDOÑO FERNÁNDEZ, M. E., & OTROS. (2009). Música, cultura y pensamiento. Tolima.
- GIRÁLDEZ, A., ALBERDI, A., ANSINA, M., & OTROS. (2010). Música Comlementos de formacion disciplinar. Barcelona: GRAÓ.
- GOEVANNETTI, J. L. (2001). Sonidos de condena.
- GRINDER, M., & ASSOCIATES. (2004). Estrategias no verbales para la enseñanza. Editorial Pax México.
- HARGREAVES, D. J. (1998). Música y Desarrollo Psicológico. Barcelona: GRAÓ.
- Inteligencias Multiples2008Buenos AiresBonum
- Inteligencias Mútiples, Manual practico para el nivel elemental2006San JuanUniversidad de Puerto Rico
- INTERACTIVO, C. (30 de Junio de 2010). Color Interactivo. Obtenido de <http://www.colorinteractivo.com>
- LACRUZ ALCOCER, M. (2002). Nuevas tecnologías para futuros docentes. Castilla: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- LLINÁS, R., & CHURCHLAND, P. S. (2006). El continuum mente-cerebro procesos sensoriales. Bogotá: Universidad del Rosario.
- MALBRÁN, S. Desarrollo de habilidades musicales ne la formacion musical profesional. Una vision a partir de la investigacion y la didactica. La Plata.
- MULLEN, G. (2005). Tenis algunas nociones para profesores y jugadores de nivel intermedio y avanzado. Ayacucho: Dunken.
- NAVARRO JIMÉNEZ, M. J. (2008). Cómo diagnosticar y mejorar los estilos de aprendizaje. Asociación Procompal.

- OCAÑA, J. A. Mapas mentales y estilos de aprendizaje. Alicante: Editorial Club Universitario.
- OROZCO GUZMÁN, M. A., & Otros. (2006). Informática Uno. Buenos Aires: Thomson Learning.
- OSUNA, S., & BUSÓN, C. (2007). Convergencia de Medios: La integración tecnológica en la era digital. Barcelona: Icaria Editorial S.A.
- PAJARES ALONSO, R. L. Historia de la música en 6 bloques. Madrid: Aebius.
- PARDO NIEBLA, M. (2011). Guías Visuales Creación y Diseño Web Edición 2012. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia (Grupo Anaya S.A.).
- PASCUAL, J. A. (2007). Grafismo Multimedia Comunicación, Diseño, Estética. Barcelona: UOC.
- POWELL, J. (2012). Así es la música armonía, tonos, acordes y otros secretos de una buena música. Barcelona.
- Psicología y Música: Inteligencia musical y desarrollo estético 2009 Revista Digital Universitaria 4-5
- QUESADA UGALDE, M. Nuevas Tecnologías Procedimientos básicos e ideas de aplicación en educación especial. EUNED.
- RADA, V. D. (2001). Diseño y Elaboración de Cuestionarios para la Investigación Comercial. Madrid: ESIC.
- RENA. (2008). Obtenido de <http://www.rena.edu.ve>
- REYNOSO, C. (2006). Antropología de la música: de los géneros tribales a la separación. SB, Editorial.
- RODRIGUEZ, G. (2 de Abril de 2009). Estilo de aprendizaje. Obtenido de <http://estiloaprendizaje.blogspot.com>
- SALAS SILVA, R. E. (2008). Estilos de aprendizaje a la luz de la neurociencia. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- SARAYDARIAN, T. (2005). El Discipulo Su desafío esencial. Buenos Aires: Kier S.A.

- SERRANO VIDA, M., & GIL CORRAL, J. (2003). Música. Volumen III. España: MAD S.I.
- SESÉ, F., & ALSINA, P. (2006). La musica y sus evoluciones. Barcelona: GRAÓ.
- Siempre Comunicado. (4 de Enero de 2011). Obtenido de <http://siemprecomunicando.blogspot.com>
- TANENBAUM, A. S. (2003). Redes de computadoras. Pearson Educación de México.
- (2005). Tecnologías para los sistemas multimedia - Curso 2004/2005.
- TENENBAUM, A. S. (2003). Sistemas Operativos Modernos. Pearson Education Inc.
- VALVERDE BERROCOSO, J. Diseño y elaboración de materiales didácticos multimedia.
- VILLEGAS PACHECO, J. Educacion para le mente y la sociedad.

Lincografía

- (2004). Retrieved from <http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema1.pdf>
- Guerrero Ortiz, L. (2009, Noviembre). Retrieved from <http://images.guerrerortiz.multiply.multiplycontent.com/attachment/0/TMORzgooClwAACdMoYw1/Educacion%20Musical%20y%20Educaci%C3%B3n%20Inicial%20%28Luis%20Guerrero%29.pdf?key=guerrerortiz:journal:18&nmid=377720602>
- Landy, L. (2007). Ears: ElectroAcoustic Resource Site. Retrieved from http://www.ears.dmu.ac.uk/spip.php?page=rubriqueLang&lang=es&id_rubrique=2
- Rodriguez, G. (2 de Abril de 2009). estilo de aprendizaje. Obtenido de <http://estiloaprendizaje.blogspot.com>
- Villar, M. (2010, Noviembre 8). Evo I.T. Retrieved from <http://blog.evoit.com/2010/11/e-actividades-desarrollo-de-destrezas-y-viabilidad-cognitiva/>
- RENa. (2008). Obtenido de <http://www.rena.edu.ve>

ANEXOS

Anexo 1 Árbol de problemas

CAUSAS:

- Mal aprendizaje en la guitarra
- Monotonía en el aprendizaje
- Métodos de aprendizaje desactualizados
- Poco conocimiento de géneros musicales en la guitarra
- Autoeducación

¿COMO DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MUSICALES A TRAVÉS DE LA GUITARRA MEDIANTE AL CREACIÓN DE UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA LOS JÓVENES DEL NIVEL BÁSICO DE LOS COLEGIOS LA SALLE Y NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA DE LA CIUDAD DE IBARRA DURANTE EL PRIMER SEMESTRE DEL AÑO 2013?

SÍNTOMAS:

- Mala ejecución de la guitarra
- Aprendizajes lentos
- Mecanicismo del aprendizaje
- Apatía y desmotivación sobre al música

Anexo 2 Matriz de Coherencia

Formulación del problema	Objetivo General
Como desarrollar las destrezas musicales en la guitarra a través de la creación de una guía multimedia en los jóvenes del nivel básico del colegio La Salle y Nuestra Señora de Fátima de Ibarra	Diseñar una guía multimedia para desarrollar las destrezas musicales a través de la guitarra en los jóvenes de nivel básico de los colegios “La Salle” y Nuestra Señora de Fátima de la ciudad de Ibarra.
Subproblemas/Interrogantes	Objetivos Específicos
¿Los jóvenes conocen los beneficios de la multimedia?	Determinar el nivel de interés de la multimedia en los jóvenes de la ciudad de Ibarra.
¿Los jóvenes conocen los nuevos métodos de enseñanza que se están utilizando?	Recabar información acerca de los nuevos métodos de enseñanza musical y nuevas tendencias de enseñanza.
¿El estudio de las nuevas tendencias de enseñanza y la multimedia incentivarían el aprendizaje?	Seleccionar los contenidos informativos que serán parte de la guía multimedia para incentivar el aprendizaje de la guitarra.
¿Una guía interactiva mejoraría el desarrollo de las destrezas de los jóvenes de los colegio La Salle y Fátima de Ibarra?	Implementar la guía multimedia.

Anexo 3 Cuestionarios



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

El objetivo del siguiente cuestionario es conocer el desarrollo de las destrezas musicales a través de la guitarra de los jóvenes de la ciudad de Ibarra

Estimado encuestado le pedimos que conteste cada pregunta con la verdad porque de esto dependerá el éxito de la misma, ponga una "X" en cada respuesta.

CUESTIONARIO

1. ¿Cómo califica los métodos musicales de enseñanza que se utilizan para aprender a tocar la guitarra?

Adecuados () Poco adecuados () Inadecuados ()

2. ¿Conoces algún método de aprendizaje musical?

Si () No () ¿Cuál?.....

3. Cree que se debería implementar un material tecnológico para el aprendizaje de la guitarra

De acuerdo () Poco de acuerdo () En desacuerdo ()

4. ¿Cree que las expectativas de las clases de guitarra que se imparten a los estudiantes se cumplen?

Muy de acuerdo () Poco de acuerdo () En desacuerdo ()

5. Cree que el profesor va a su ritmo de aprendizaje en la guitarra

De acuerdo () Poco de acuerdo () En desacuerdo ()

6. Cuenta con algún material de apoyo que despeje sus dudas acerca del aprendizaje de la guitarra

Siempre () Casi siempre () Rara vez () Nunca ()

7. ¿Es suficiente el tiempo que se invierte en el aula al momento de aprender a tocar la guitarra?

Suficiente () Poco suficiente () Insuficiente ()

8. ¿Una propuesta multimedia ayudaría a mejorar su aprendizaje y desarrollar al máximo sus destrezas en el ámbito musical y en especial de la guitarra?

De acuerdo () Poco de acuerdo () En desacuerdo ()

9. ¿Conoce los beneficios de la multimedia?

Nada () Algo () Mucho ()

Cítelos.....

10. ¿Te gustaría aprovechar el audio, el video, las imágenes y los textos para comprender aún más las técnicas de aprendizaje musical?

De acuerdo () Poco de acuerdo () en desacuerdo ()

11. ¿Con que frecuencia utiliza la tecnología como medio de aprendizaje?

Nada () Algo () Mucho ()

12. La tecnología con el aprendizaje se deberían combinar para aprender aún más

De acuerdo () Poco de acuerdo () En desacuerdo ()

13. Es constante con algún método de aprendizaje

Poco () Algo () Mucho ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100382852-0		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Sánchez Cadena Darwin Mauricio		
DIRECCIÓN:	San Antonio Ibarra Cdl. Andrea Tobar "Chorlavi"		
EMAIL:	darwin-rocker777@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062932260	TELÉFONO MÓVIL	0995086715

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MUSICALES A TRAVÉS DE LA GUITARRA, MEDIANTE LA CREACIÓN DE UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA LOS JÓVENES DEL NIVEL BÁSICO DE LOS COLEGIOS LA SALLE Y NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA DE LA CIUDAD DE IBARRA DURANTE EL PRIMER SEMESTRE DEL AÑO 2013"
AUTOR (ES):	SÁNCHEZ CADENA DARWIN MAURICIO
FECHA: AAAAMMDD	2015/04/09
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> / PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciado en la Especialidad de Diseño Gráfico.
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Henry Chiliquina

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Sánchez Cadena Darwin Mauricio, con cédula de identidad Nro. 100382852-0, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 9 días del mes abril de 2015

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Sánchez Cadena Darwin Mauricio

C.C. 100382852-0



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Sánchez Cadena Darwin Mauricio, con cédula de identidad Nro. 100382852-0 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **“DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MUSICALES A TRAVÉS DE LA GUITARRA, MEDIANTE LA CREACIÓN DE UNA GUÍA MULTIMEDIA PARA LOS JÓVENES DEL NIVEL BÁSICO DE LOS COLEGIOS LA SALLE Y NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA DE LA CIUDAD DE IBARRA DURANTE EL PRIMER SEMESTRE DEL AÑO 2013”** que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciado en la Especialidad de Diseño Gráfico en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 9 días del mes de abril de 2015

(Firma)

Nombre: Sánchez Cadena Darwin Mauricio

Cédula: 100382852-0