UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO ARQUITERCTURA Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Gráfico Publicitario

"El diseño gráfico y su aporte en el aprendizaje de instrumentos andinos de viento en niños de 7 a 10 años en el cantón Ambato".

Autor: Llerena Morales, Carlos Andrés

Tutor: Mg. Fabara Sánchez, Fernando Rodrigo

Ambato – Ecuador
Junio, 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema:

"El diseño gráfico y su aporte en el aprendizaje de instrumentos andinos de viento en niños de 7 a 10 años en el cantón Ambato".

Del alumno Carlos Andrés Llerena Morales, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario, considero que dicho proyecto de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, Junio 2018

EL TUTOR

.....

Mg. Fernando Rodrigo Fabara Sánchez

C.C.: 1804635934

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación "El diseño gráfico y su aporte en el aprendizaje de instrumentos andinos de viento en niños de 7 a 10 años en el cantón Ambato", como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor de éste trabajo de grado.

Ambato, Junio 2018

EL AUTOR

.....

Carlos Andrés Llerena Morales

C.C.: 1721336350

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de éste Proyecto de Investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto de Investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autoría

Ambato, Junio 2018

EL AUTOR

.....

Carlos Andrés Llerena Morales

C.C.: 1721336350

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema “El diseño gráfico y su aporte en el aprendizaje de instrumentos andinos de viento en niños de 7 a 10 años en el cantón Ambato.”, de Carlos Andrés Llerena Morales, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, Junio 2018

Para constancia firman

_____

PRESIDENTE
C.C.:

_____ _____

MIEMBRO CALIFICADOR
C.C.:

MIEMBRO CALIFICADOR
C.C.:

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de investigación a mis padres que con mucho cariño y esfuerzo me apoyaron a cada instante y han sido un pilar fundamental en mi vida y en mi formación profesional.

Carlos Andrés Llerena Morales

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a mis padres, por todo el esfuerzo, apoyo y amor, gracias a ellos he logrado culminar mi formación profesional y llegar a ser la persona que soy ahora. ¡Gracias Papito! Sé que desde el cielo me has seguido apoyando.

Agradezco a la Universidad Técnica de Ambato y a la Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes por los años de preparación académica y profesional.

Y un Agradecimiento especial al Mg. Fernando Fabara quien me ha guiado en la realización de este proyecto y por su apoyo constante.

Carlos Andrés Llerena Morales

ÍNDICE DE GENERAL

PORTADA i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR ii
AUTORÍA DEL TRABAJO iii
DERECHOS DE AUTOR iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO v
DEDICATORIA vi
AGRADECIMIENTO vii
ÍNDICE DE GENERAL viii
ÍNDICE DE TABLAS xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS xii
ÍNDICE DE IMÁGENES xiii
RESUMEN EJECUTIVO xiv
ABSTRACT xv
INTRODUCCIÓN 1

CAPÍTULO I

1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 2
1.1 Tema 2
1.2 Contextualización 2
a) Macro 2
b) Meso 7
c) Micro 9
1.3 Árbol de problemas 11
1.3.1 Análisis crítico 12
1.3.2 Pronóstico de situación futura 13

1.4 Delimitación del objeto de investigación 14
1.5 Justificación 15
1.6 Objetivos 16

CAPÍTULO II

2 MARCO TEÓRICO 18
2.1 Antecedentes de la investigación 18
2.2 Bases teóricas 22
2.3 Definiciones conceptuales 25
2.3.1 Diseño gráfico 25
2.3.2 Comunicación visual 26
2.3.3 Cognitivismo 41
2.3.4 Pedagogía 50
2.3.5 Instrumentos andinos de viento 57
2.3.6 Instrumentos de viento 58
2.3.7 Cultura 60
2.3.8 Música 67
2.4 Fundamentación 77
2.4.1 Fundamentación filosófica 77
2.4.2 Fundamentación legal 78
2.5 Formulación de hipótesis 84
2.6 Señalamiento de variables 84
2.6.1 Variable independiente 84
2.6.2 Variable dependiente 84

CAPÍTULO III

3 MARCO METODOLÓGICO 85
3.1 Diseño metodológico 85
3.1.1 Cualitativo 85

3.1.2 Cuantitativo 86
3.2 Modalidad básica de la investigación 86
3.3 Nivel o tipo de investigación 86
3.4 Población y muestra 87
3.5 Operacionalización de variables 88
3.5.1 Análisis e interpretación de resultados 92
3.6 Técnicas de recolección de datos. 109
3.7 Técnicas para el procesamiento y análisis de la información 111

CAPÍTULO IV

4 DISEÑO 112
4.1 Memoria descriptiva y justificativa 112
4.1.1 Proyecto 112
4.1.2 Referencias 113
4.1.3 Descripción del proyecto 113
4.2 Memoria tècnica 115
4.2.1 Memoria de materiales 116
4.2.2 Características técnicas 118
4.3 Diseño del producto prototipo 119
4.3.1 Diseño del identificador visual 119
4.3.2 Tipografía 120
4.3.3 Cromática 121
4.3.4 Personaje 122
4.3.5 Interfaz 123
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 129
BIBLIOGRAFÍA 131
ANEXOS 137

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Variable independiente 88
Tabla 2: Variable dependiente 90
Tabla 3: Pregunta 1 92
Tabla 4: Pregunta 2 93
Tabla 5: Pregunta 3 95
Tabla 6: Pregunta 4 96
Tabla 7: Pregunta 5 97
Tabla 8: Pregunta 6 99
Tabla 9: Pregunta 7 100
Tabla 10: Pregunta 8 102
Tabla 11: Pregunta 9 103
Tabla 12: Pregunta 10 105
Tabla 13: Pregunta 11 106
Tabla 14: Pregunta 12 108
Tabla 15: Técnicas de recolección de datos 109
Tabla 16: Técnicas para el procesamiento de información 111
Tabla 17: Materiales de oficina 116
Tabla 18: Materiales tecnológicos 117
Tabla 19: Presupuesto de materiales 117
Tabla 20: Presupuesto materiales tecnológicos 117
Tabla 21: Presupuestos varios 118
Tabla 22: Financiamiento general 118

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N.- 1: Árbol de Problemas 11
Gráfico N.- 2: Bases teóricas 22
Gráfico N.- 3: Constelación de ideas variable independiente 23
Gráfico N.- 4: Constelación de ideas variable dependiente 24
Gráfico N.- 5: Análisis Pregunta 1 92
Gráfico N.- 6: Análisis pregunta 2 94
Gráfico N.- 7: Análisis pregunta 3 95
Gráfico N.- 8: Análisis pregunta 4 96
Gráfico N.- 9: Análisis pregunta 5 98
Gráfico N.- 10: Análisis pregunta 6 99
Gráfico N.- 11: Análisis pregunta 7 101
Gráfico N.- 12: Análisis pregunta 8 102
Gráfico N.- 13: Análisis pregunta 9 104
Gráfico N.- 14: Análisis pregunta 10 105
Gráfico N.- 15: Análisis pregunta 11 107
Gráfico N.- 16: Análisis Pregunta 12 108

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Logotipo propuesta 120
Imagen 2: Icono propuesta 120
Imagen 3: Tipografía propuesta 121
Imagen 4: Cromática propuesta 121
Imagen 5: Personaje propuesta 122
Imagen 6: Menú de inicio propuesta 123
Imagen 7: Diálogos modo aprendamos 124
Imagen 8: Interfaz modo aprendamos 125
Imagen 9: Diálogos modo practiquemos 126
Imagen 10: Interfaz modo practiquemos 126
Imagen 11: Diálogos modo toca wawa 127
Imagen 12: Interfaz modo toca wawa 127
Imagen 13: Diálogos modo zampoña 128

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación es producto de la necesidad de mejorar y facilitar el aprendizaje de los instrumentos andinos de viento y más específicamente de la zampoña mediante la creación de una interfaz gráfica para una aplicación móvil la cual está dirigida a niños entre 7 y 10 años de edad, para lo cual, se aplicó la encuesta como medio de recolección de información y esta fue aplicada en tres instituciones de aprendizaje musical, de esta manera, se pudo establecer varias conclusiones y recomendaciones que dan como resultado una propuesta para dar solución a la problemática detectada, este trabajo se considera significativo por cuanto una aplicación móvil puede ser una herramienta de apoyo al momento de aprender un instrumento andino y en este caso la zampoña, permitiendo facilitar su aprendizaje y motivándolos a conservar la cultura autóctona de la provincia de Tungurahua y del país.

La investigación tiene como objetivo generar y establecer una forma sencilla y divertida de aprender a entonar la zampoña a través de la utilización de una aplicación móvil que permita a los docentes de esta área academica, facilitar y apoyarse en un medio que actualmente se encuentra al alcance de todos. Para concluir este trabajo se analizaron contenidos referentes al diseño gráfico y metodos de aprendizaje musical, los mismos, que actúan en condición de variables, y que son fundamentadas con la suficiente y amplia información técnica y científica, esta información fue consultada en textos de investigativos y en varios trabajos anteriores muy valiosos por su contenido.

Para la realización de este trabajo se ha utilizado una metodología que se basa en el estudio de campo, la cual observa y analiza directamente el objeto de investigación, ya su vez tambien se ha usado una metodologia descriptiva, la cual, trabaja sobre realidades de hecho y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta de los resultados. De esta manera se pudo comprobar y llegar a posibles soluciones que faciliten un mejor aprendizaje de la zampoña.

PALABRAS CLAVE: DISEÑO GRÁFICO – INSTRUMENTOS ANDINOS DE VIENTO – ZAMPOÑA – APRENDIZAJE MUSICAL – APLICACIÓN MÓVIL

ABSTRACT

The investigation is product of the need to improve and facilitate the learning of Andean wind instruments and more specifically the zampoña by creating a graphical interface for a mobile application which is aimed at children between 7 and 10 years of age, For which the survey was applied as a means of collecting information and this was applied in three institutions of musical learning, in this way, it was possible to establish several conclusions and recommendations that result in a proposal to solve the problem detected, This work is considered significant because a mobile application can be a support tool at the moment of learning an Andean instrument and in this case the zampoña, allowing to facilitate their learning and motivating them to conserve the native culture of the province of Tungurahua and the country.

The research aims to generate and establish a simple and fun way to learn how to intonate the zampoña through the use of a mobile application that allows teachers in this academic area to facilitate and support a medium that is currently within reach Of all. In order to conclude this work, we analyzed contents related to graphic design and musical learning methods, which act in a condition of variables, and which are based on sufficient and extensive technical and scientific information, this information was consulted in research texts and in several previous works very valuable by its content.

For the accomplishment of this work a methodology has been used that is based on the field study, which directly observes and analyzes the object of investigation, and in turn is also used a descriptive methodology, which works on realities of fact And its fundamental characteristic is to present a correct interpretation of the results. In this way it was possible to verify and arrive at possible solutions that facilitate a better learning of the zampoña.

KEYWORDS: **GRAPHIC DESIGN - ANDEAN WIND INSTRUMENTS – ZAMPOÑA – MUSICAL LEARNING – MOBILE APLICATION**

INTRODUCCIÓN

Los instrumentos andinos de viento forman parte de las expresiones culturales autóctonas de la región sierra ecuatoriana mediante la cual se expresan las costumbres heredadas por los antepasados y esto a su vez permite diferenciar las características culturales de cada pueblo. Por otra parte el aprendizaje de los instrumentos andinos de viento es un tema que en la actualidad se ha ido perdiendo, hoy en día la influencia que existe de la música extranjera ha tenido un impacto negativo dando como resultado la perdida de las tradiciones originarias de Ecuador.

Se sabe que el aprendizaje de un instrumento musical es un proceso de formación que empieza con principalmente con el acercamiento al instrumento para su posterior aprendizaje y ejecución, en el país existe gran dificultad para encontrar material educativo que permita iniciar con dicho aprendizaje, por tanto, la finalidad de este proyecto investigativo es realizar un prototipo de una herramienta multimedia que permita a niños de 7 a 10 años, aprender el uso de un instrumento andino de viento.

Después de la aplicación de instrumentos investigativos y de levantamiento de información donde los participantes fueron docentes del área musical y músicos folclóricos, se pudo determinar que la solución a la problemática es la creación de una aplicación móvil que permita una fácil introducción al aprendizaje de la zampoña, cabe mencionar que para lograr cumplir con este objetivo en su totalidad se necesita que posteriormente se continúe con este trabajo en el área de programación ya que esta propuesta se encuentra elaborada desde la parte de diseño gráfico, por tanto, la propuesta consta solo del diseño de interfaz de una App.

CAPÍTULO I

1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Tema

El diseño gráfico y su aporte en el aprendizaje de instrumentos andinos de viento en niños de 7 a 10 años en el cantón Ambato.

1.2 Contextualización

a) Macro

Alrededor del mundo la música ha llegado a ser un medio de distracción, esparcimiento y en muchos de los casos una forma convivencia con otras personas.

No se conocen fechas exactas desde la aparición de la música, la ciencia lo único que ha podido es plantear hipótesis sobre el nacimiento de esta práctica tan primitiva, incluso no se sabe si la música tenía algún fin en específico, lo que sí se sabe es que este tipo de arte ha perdurado con el tiempo y ha ido evolucionando con el pasar del tiempo (Honolka, Reinhard, Stäblein, Engel y Netil, 1980).

Como se puede observar el campo musical es un fenómeno que en la actualidad no cuenta con una fecha de llegada al mundo, pero no se puede dejar de lado que gracias a esta práctica tan ancestral hoy se puede gozar de un sinnúmero de piezas instrumentales ricas en composición, melodía y ritmo que a más de uno han

logrado remover un sentimiento tan inexplicable el cual solo la música es capaz de despertar.

Cada país cuenta con distintos tipos de manifestaciones musicales que son propios de cada lugar y estos a su vez forman parte de la cultura y tradición ancestral. Con el pasar de los años este tipo de música ha sido transmitida de generación a generación, y por tal motivo han llegado a prevalecer hasta la actualidad.

Hoy en día el aprendizaje musical de una manera profesional se lo realiza en conservatorios y escuelas especializadas en enseñanza musical, en dichas entidades los estudiantes llegarán a tener una formación pedagógica y técnica en base al instrumento de su preferencia.

Los métodos utilizados para el aprendizaje de instrumentos musicales es muy variado pero para esta investigación se tomará como referencia a dos de los métodos que más trascendencia han tenido hasta la actualidad; el primero de ellos es el método Suzuki, llamado así en honor al filósofo, educador y violinista Shinichi Suzuki, japonés de nacimiento y que ha llegado a ser una de las influencias más grandes para los profesores de música en todo el mundo. El método Susuki consiste en enseñar a los niños el amor por la música desde muy temprana edad y como una lengua materna.

Este método hace referencia a que cualquier niño puede desarrollar habilidades musicales tempranas siempre y cuando sea entrenado correctamente, de la misma manera en que el niño aprende a hablar, este puede aprender música a una edad muy corta si los padres hacen que el entorno del niño cuente con estos incentivos musicales (Ortiz, 2008).

Para Shiniki Suzuki, la habilidad musical no es un talento o un don innato, sino esta es una destreza que se la puede ir desarrollando con el paso del tiempo y la motivación adecuada de los padres.

Otro procedimiento que también será tomado como referencia será el método Dalcroze, lleva este nombre gracias al compositor, educador y musicólogo suizo Jacques Dalcroze.

El método Dalcroze consiste enseñar los conceptos musicales a través de los movimientos, es decir, es un tipo de pedagogía que permite a los estudiantes aprender solfeo, movimiento rítmico e incluso improvisación con gran facilidad y en base a movimientos gestuales y corporales (Ortiz, 2008).

Una de las frases más importantes de Dalcroze dice: “El cuerpo es la fuente, el instrumento y la acción primera de todo conocimiento ulterior”, es decir, que Dalcroze trataba de estimular en gran medida la parte sensorial y motriz para que el conocimiento intelectual y la educación musical sean asimilados de una manera más sencilla.

Por otra parte hay que tener en cuenta que la música como tal e incluso varios de sus instrumentos son considerados como patrimonio cultural inmaterial, es decir, existen instrumentos que han sido heredados por los antepasados y el aprendizaje de estos ha llegado a la actualidad gracias a la transmisión de información que se ha dado de padres a hijos. En su gran mayoría los instrumentos folclóricos o ancestrales no son enseñados en ningún conservatorio, por tal motivo, el material que existe al alcance de las personas es muy limitado.

Para citar algunas manifestaciones culturales folklóricas se ha tomado como referencia las siguientes:

- El nanyin es una representación musical del sudeste de China el cual es un arte musical primordial de la cultura del pueblo de la región de Minnan.

  (UNESCO, 2009) “El rico repertorio de cantos y músicas del nanyin ha permitido conservar la música folclórica y las poesías antiguas y ha ejercido una influencia en la ópera, el teatro de marionetas y otros artes escénicos tradicionales” (p.54)

  Cabe recalcar que el nanyin cuenta con varios instrumentos ancestrales entre los cuales se puede mencionar al dongxiao el cual es un instrumento de viento que consiste en una flauta hecha de bambú y al laúd instrumento de cuerda que posee un mástil curvo también denominado pipa.

- Otra referencia que se puede tomar como ejemplo de la conservación del patrimonio cultural inmaterial es el Pujllay y el Ayarichi las cuales son una representación musical y de danza de la cultura Yampara en Bolivia, el Pujllay es una práctica que se la realiza en la época de lluvia y el Ayarichi por lo contrario se la realiza en temporadas secas.

  Según (Martínez, 2011) en el *Pujllay* “Un grupo de músicos toca con varias flautas y una especie de clarinete hecho de un cuerno. Los danzarines, suntuosamente vestidos como el "*Tata Pujllay",* giran incansablemente alrededor de un gran altar bellamente adornado con alimentos, en señal de abundancia”.

Como se puede llegar a observar en algunos países las representaciones musicales son consideradas como patrimonios culturales inmateriales de la humanidad, por tal motivo, es necesario continuar con este legado que fue entregado

por los antepasados permitiendo que la música ancestral sea transmitida a las generaciones futuras.

Por otra parte al hablar de diseño gráfico y su relación con la música se puede decir que estas dos disciplinas tienen varios elementos en común, una característica de semejanza y que a su vez puede llegar a ser la más importante de todas es que tanto la música como el diseño gráfico tratan de transmitir emociones y sentimientos a las personas que lo perciben.

Estas semejanzas entre música y diseño gráfico se pueden ver reflejadas en la siguiente cita:

Según (Esquivel, 2005) "Ambas comparten muchos conceptos a la hora de hablar de ellos. Por ejemplo: el tono, el ritmo, la armonía, la repetición, la intensidad… Seguro que tanto diseñadores como músicos conocen esos términos en su lenguaje, y no son tan diferentes entre sí"

El diseño gráfico es una disciplina bastante versátil ya que esta puede ir de la mano con cualquier otra disciplina y así se pueden llegar a solucionar varias necesidades que se puedan encontrar en el mundo del aprendizaje y la información, según la agencia de noticias de la Universidad Nacional de Colombia en un congreso de diseño realizado en el año 2014 se hace alusión a una frase de la profesora Marisa Galbiati la cual permite entender que el diseño se expande hacia otras disciplinas, esta frase dicta lo siguiente:

"Anteriormente se hablaba del diseño de productos o empaques, ahora la perspectiva es más grande y llega a más espacios, como el de la comunicación o el del cine y la televisión" (Agencia de noticias, 2014).

En cuanto al aprendizaje de instrumentos musicales el diseño gráfico ha tenido un aporte significativo y actualmente se pueden encontrar varios medios multimedia que aportan a los niños a comprender, entender y aprender la correcta entonación de

un instrumento musical, hoy en día este tipos de medios se los puede encontrar desde páginas en internet hasta la muy conocidas apps las cuales pueden ser descargadas de una Tablet o Smartphone y de esta manera ayudan a los niños a inmiscuirse en el mundo de la música.

b) Meso

Ecuador se caracteriza por ser un país con una gran diversidad cultural debido en mayor parte a las distintas etnias con las que cuenta. Esto es sustentado en una parte del Art. 1 de la Constitución Política de la República del Ecuador donde hace referencia a que "El Ecuador es un estado social de derecho, soberano, unitario, independiente, democrático, pluricultural y multiétnico".

Para hablar de la gran riqueza patrimonial, cultural y musical que tiene Ecuador se tomará como referencia a la marimba, la misma que es un instrumento musical hecho en su totalidad por caña guadua. Un dato importante que se puede acotar es que algunos investigadores han llegado a denominar a la marimba como complejo cultural marimba debido a que esta representación cultural no solo hace alusión al instrumento musical sino también a sus otras formas de representación cultural, según el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural del Ecuador

Según (INPC, 2014) "el complejo marimba se refiere tanto al instrumento marimba como a los instrumentos que la acompañan –el bombo, el cununo y el guasá–, la música, el baile, la vestimenta de los bailadores y los significados que estos elementos trasmiten" (p.46)

Actualmente la música ecuatoriana y sus instrumentos andinos han ido perdiendo el interés debido a la gran influencia musical extranjera y por otra parte el material que se tiene a la mano para poder aprender a entonar un instrumento tradicional o autóctono es muy escaso, por tal motivo este privilegio en gran parte lo tienen los familiares de músicos que ya cuentan con experiencia previa y adquirieron estos conocimientos por herencia. A pesar de que en el país existen varios

conservatorios musicales, tanto públicos como privados, se puede evidenciar que en sus mallas curriculares no existe un estudio profundo en cuanto a instrumentos musicales andinos se refiere y en muchos casos el estudio de estos instrumentos no pasa de una simple revisión de la historia musical ancestral.

Por tanto es indispensable prestar atención a esta problemática ya que si no existen los medios suficientes, el conocimiento musical solo tiende a transmitirse de generación a generación y no está disponible a nuevas personas que estén interesadas en el aprendizaje de ciertos instrumentos musicales que son parte del país y de sus raíces ancestrales como tal. Se necesita hacer hincapié en la conservación de la música autóctona y no hay mejor solución que la de inculcar estas prácticas a los más pequeños ya que ellos son el futuro de la patria y los encardados de llevar consigo el legado musical hacia las futuras generaciones.

El diseño gráfico ha llegado a aportar con muchos materiales impresos que sirven de ayuda a las personas adultas en cuanto al aprendizaje de un instrumento musical se refiere, actualmente en tiendas musicales se puede encontrar gran variedad de estos materiales de aprendizaje como manuales para aprender a tocar la guitarra, el bajo eléctrico, la flauta y en si varios instrumentos musicales, incluso en dichas tiendas se puede adquirir los muy conocidos cancioneros los mismos que cuentan con la letra de una determinada canción y sus notas para que se pueda entonar en los instrumentos antes mencionados, pero hay que tener en cuenta que estos manuales siempre están dirigidos hacia un público que ya tienen conocimientos previos en cuanto a la ejecución de un instrumento musical. El problema surge en cuanto al aprendizaje de instrumentos musicales andinos se refiere, ya que el material para el aprendizaje y ejecución de un instrumento autóctono no se puede conseguir o es muy difícil de entender. Al analizar esta situación se puede llegar a comprender que si para muchas personas adultas es complicado entender un manual de aprendizaje para un niño lo es mucho más, por tal motivo existe una gran necesidad que solucionar y esta está enfocada en buscar una manera de elaborar algún material que permita motivar a los niños a aprender a entonar un instrumento musical propio del país, de esta manera se evita que las raíces que son propias se pierdan con el pasar del tiempo.

c) Micro

San Juan Bautista de Ambato es la capital de la provincia de Tungurahua, esta ciudad también conocida por los ecuatorianos como: Cuna de los Tres Juanes, Tierrita Linda o Ciudad de las Flores y las Frutas, se dice que esta ciudad adquiere la denominación Ambato probablemente de la voz quichua Hambatu o Jambatu, que podría traducirse como Colina de la Rana.

La ciudad de Ambato es un lugar que ha visto nacer a grandes representantes del arte, la literatura, la cultura y la música, entre los cuales se puede destacar a Juan León Mera, quien fue el encargado de escribir la letra del Himno Nacional ecuatoriano, este personaje también es reconocido por ser un gran novelista y entre sus más grandes obras se encuentra la novela *Cumandá*, por otra parte, en el ámbito musical se puede mencionar a los Hnos. Miño Naranjo, estos personajes han llegado a ser un ícono y grandes representantes del pasillo ecuatoriano y de la ciudad de Ambato.

A su vez Ambato es una ciudad que se encuentra rodeada por cantones y parroquias con gran influencia de culturas ancestrales y autóctonas como son: Salasacas, Panzaleos, Chibuleos, por tanto la música ancestral es un tema que se encuentra inmerso en la provincia de Tungurahua y la ciudad de Ambato.

Otro aspecto que no se puede dejar de lado es en cuanto al aporte que el diseño gráfico ha tenido en cuanto a materiales impresos o de ayuda para el aprendizaje de instrumentos andinos de viento, esto se debe a que no existe muchos manuales, folletos, revistas o libros que puedan ser adquiridos y en caso de llegar a conseguir una de estas herramientas estas llegan a tener una deficiente correcta diagramación y un uso pedagógico inadecuado, el escaso material que se puede adquirir es sumamente deficiente ya que este puede llegar a ser muy complicado de entender sobre todo si un niño quiere aprender a entonar dichos instrumentos, cabe recalcar que en muchos de

los casos este material es bastante difícil de conseguir y está dirigido en su gran mayoría a personas adultas.

El diseño gráfico y la pedagogía llegarían a realizar un aporte significativo en cuanto al aprendizaje de un instrumento musical andino de viento ya que con el uso de la creatividad y una correcta diagramación se podría elaborar un manual adecuado y llamativo dando como resultado la motivación en los niños para el aprendizaje de estos instrumentos ancestrales, por otro lado un material de aprendizaje musical con un correcto uso pedagógico podría dar como resultado un aprendizaje más sencillo y menos aburrido.

1.3 Árbol de problemas

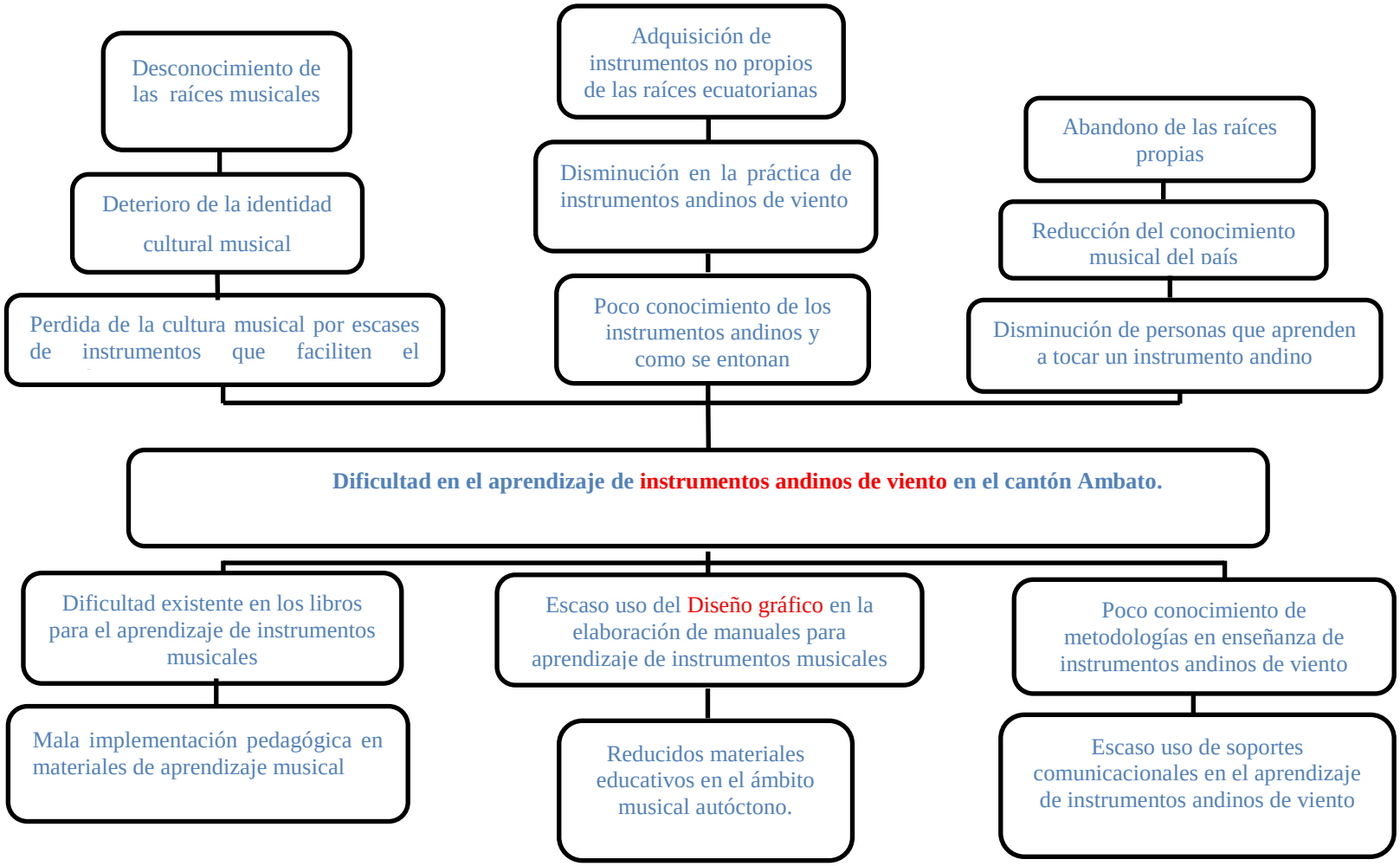

Gráfico N.- 1: Árbol de Problemas

1.3.1 Análisis crítico

La pérdida de la cultura musical y el poco interés que existe por aprender a entonar instrumentos musicales andinos de viento se debe en gran parte a la dificultad que existe al momento de aprender de guías y libros ya que la información que esto contienen es demasiado complicada de entender sin no existe un estudio musical previo, esto se debe también a que en dichos materiales o guías no existe un estudio pedagógico que facilite el aprendizaje y sea completamente entendible, esto hace que con el pasar del tiempo las practicas autóctonas vayan perdiendo su importancia constantemente.

El escaso uso del diseño gráfico en el aprendizaje de instrumentos musicales han causado que no exista material impreso correcto y de fácil entendimiento, ya que en si en el medio el material educativo de instrumentos musicales es muy escaso, el uso correcto de estos medios de aprendizaje puede llegar a ser una gran herramienta para difundir información y despertar el interés en los niños por aprender a entonar un instrumento musical autóctono.

El escaso interés por el aprendizaje de instrumentos musicales autóctonos hace que las personas poco a poco dejen de conocer e interesarse sobre sus raíces ancestrales y autóctonas, por tal motivo con el pasar del tiempo estas tienden a disminuir y dejan de tener la importancia que tenían en épocas pasadas, toda esta disminución y poca importancia en cuanto a tradiciones y cultura se refiere se debe en gran parte a la apropiación de culturas y tradiciones extranjeras, es conocido que actualmente la influencia de la cultura extranjera tiene gran impacto sobre los jóvenes y esta apropiación de prácticas no propias del país influyan de manera radical en el conocimiento y práctica de las tradiciones entregadas por los antepasados.

Es responsabilidad de las autoridades y la comunidad en general buscar formas de incentivar a los niños y jóvenes en practicar y aprender a entonar instrumentos musicales propios del país y no dejar que este quede en el olvido, este es un legado

que quedará para las futuras generaciones y lo más importante que se puede recalcar es que de esta manera nuestra identidad cultural prevalecerá.

1.3.2 Pronóstico de situación futura

La pérdida de las tradiciones propias del país y su cultura musical da como resultado una desvalorización en la parte de las raíces ancestrales del país, poco a poco la identidad cultural se iría deteriorando y llegará a ser consumida por el olvido, esto sería un golpe bastante fuerte debido a que al ser parte de un país pluricultural se debe conservar todas las tradiciones que fueron entregadas por los antepasados y no solo eso en el caso de la música sino también en los instrumentos andinos y en el conocimiento de la gente llegaría a existir una transformación bastante notoria y hasta se podría decir que en el futuro estas prácticas llegarían a cambiar, perdiendo su esencia y no ser la misma que fue en el pasado.

Actualmente el número de personas interesadas en aprender a entonar un instrumento andino ha ido decreciendo y esto debido a que no se ha prestado atención, este desconocimiento puede generar una desaparición gradual esta forma de expresión musical, hay que tener en cuenta que la música engloba a muchos personajes como son danzantes y músicos esto afecta también en la disminución iconográfica de los personajes simbólicos andinos.

La apropiación del prácticas culturales extranjeras hacen que poco a poco las tradiciones propias del país vayan teniendo menos acogida y en el caso de los instrumentos andinos de viento esto provocaría un impacto negativo ya que al formar parte del patrimonio sonoro del país este es poco tomado en cuenta por los jóvenes esto hace que progresivamente vaya existiendo una disminución del patrimonio sonoro y una reducción del conocimiento musical autóctono esto con el pasar de los años puede traer como resultado el abandono de las raíces ancestrales del país

Es importante entender que el país es un país rico en cuanto a cultura y tradiciones se refiere por tanto es deber de cada persona que habita en Ecuador conocer y entender la importancia de preservar la cultura y las tradiciones que fueron entregadas hace

muchas épocas atrás por los antepasados, de esta manera las raíces del país no sufrirán un impacto negativo y no quedaran sumidas en el olvido y el abandono.

1.4 Delimitación del objeto de investigación

a) Campo

Cultural

b) Área

Diseño Gráfico

c) Aspecto

Instrumentos Andinos de viento

d) Tiempo

La presente investigación se realiza durante los meses de Marzo – Septiembre del 2017.

e) Espacio

- País: Ecuador
- Provincia: Tungurahua
- Cantón: Ambato

f) Unidades de observación

Niños del cantón Ambato

1.5 Justificación

Es necesario llevar a cabo esta investigación para dejar un precedente sobre el rescate de los instrumentos andinos de viento los cuales son parte primordial de las raíces autóctonas del país y a su vez permitir a las futuras generaciones tener un material de fácil captación obteniendo como resultado un fácil aprendizaje en cuanto a instrumentos andinos de viento se refiere.

Esta investigación aporta un grado de conocimiento más profundo sobre la problemática y su posible solución a través del uso del diseño gráfico, el cual permitirá entregar herramientas de fácil asimilación las cuales aporten en el aprendizaje de instrumentos andinos de viento, además da un aporte de información y culturalización a los niños del Cantón Ambato permitiendo apreciar la riqueza musical del país.

Los beneficios de esta investigación se centran en revalorizar el patrimonio cultural inmaterial y en este caso aportar en el aprendizaje de algunos instrumentos andinos de viento mediante el uso del diseño gráfico consiguiendo que los niños del cantón Ambato sean partícipes y difusores de la cultura andina ecuatoriana.

Los beneficiarios directos de esta investigación serán los niños y habitantes del Cantón Ambato, las autoridades del cantón, la población ecuatoriana pero sobretodo las futuras generaciones quienes podrán contar con un material pedagógico que aporte en el aprendizaje de instrumentos andinos de viento, su función e importancia como parte de las raíces autóctonas del país y su inmenso valor cultural.

Esta investigación pretende cambiar la dificultad que existe en el aprendizaje de un instrumento musical y de la misma manera aportar a que existan más herramientas accesibles al público y en este caso a niños, incentivando de esta manera al aprendizaje y rescate de los valores culturales y la música autóctona del país.

El proyecto ayuda a resolver el problema en cuanto a desinterés y perdida de tradiciones musicales en el Cantón Ambato, pues es un valioso antecedente que puede

ser tomado como base y pueda ser implementado en otras ciudades donde también poco a poco ha ido incrementando la falta de práctica y gusto por aprender un instrumento andino de viento.

El problema de investigación es realmente significativo ya que a través de su estudio e investigación se lograría elaborar un material de fácil asimilación y que a su vez permita el aprendizaje empírico en niños dando como resultado una apropiación de las raíces culturales del país y que a futuro estas no sean olvidadas.

Este proyecto ayuda a resolver un problema tan significativo como es la escases de interés en cuanto al aprendizaje de instrumentos andinos de viento y a su fácil captación por parte de los niños del Cantón Ambato, esta investigación será un precedente para que a futuro los instrumentos andinos que son parte de las raíces culturales y musicales del país no llegue a desaparecer.

El presente proyecto al ser de carácter social y cultural cuenta con recursos necesarios para su efectivo estudio ya que se puede contar con el auspicio del Gobierno Autónomo Descentralizado de Ambato, el Instituto Nacional de Patrimonio y Cultura y El Ministerio de Cultura.

1.6 Objetivos

a) Objetivo general

Analizar cómo el diseño gráfico puede aportar en el aprendizaje de instrumentos andinos de viento para el desarrollo cultural de la ciudad.

b) Objetivos específicos

- Estudiar metodologías de aprendizaje utilizadas por instituciones o profesionales que enseñen la ejecución de instrumentos musicales de viento.

- Identificar diferentes soportes comunicacionales que se relacionen con la enseñanza de instrumentos musicales de viento.

- Proponer alternativas de soportes comunicacionales que se adapten a las necesidades de los estudiantes para el aprendizaje de instrumentos andinos de viento.

CAPÍTULO II

2 MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Después de realizar una indagación y revisión de diferentes fuentes se obtiene la conclusión que existen varias investigaciones sobre el tema, donde se evidencia la importancia de la música propia del país y extranjera, el aprendizaje de instrumentos andinos de viento y como en algunos casos el diseño gráfico ha aportado en el aprendizaje de dichos instrumentos; entre las principales investigaciones tenemos:

Tema: Las lógicas de apropiación de la música andina tradicional suramericana en los contextos de aprendizaje informal, no formal o formal.

Autora: Yesid Miranda Pineda

Lugar: Bogotá – Colombia

Institución: Pontificia Universidad Javeriana

Año: 2015

En esta investigación tuvo como objetivo realizar un análisis de cómo la música andina es transmitida y aprendida. En este trabajo de grado se toman como referencia a tres agrupaciones musicales donde se puede evidenciar las formas de transmisión de la información, materiales y habilidades de cada agrupación que se estudió y el contexto de aprendizaje; por tal motivo, en esta investigación se puede evidenciar cómo las personas aprenden un instrumento musical ya sea de manera formal o no formal y lo adaptan al entorno en el cual se desenvuelven.

En de los resultados que de esta investigación se resalta las formas de transmisión en las prácticas de los músicos andinos, dónde las formas de transmisión pueden ser pertinentes y aplicables para la práctica pedagógica musical.

Se sabe que la música andina ha tenido gran trascendencia con el pasar de los años y esta ha sido parte de las raíces no solo del país sino también del Gran Imperio Inca o mejor conocido como Tahuantinsuyo, donde países como: Ecuador, Colombia, Perú, Bolivia, Chile y Argentina fueron parte de este Imperio; actualmente una parte de estas prácticas musicales ancestrales aún se sigue conservando y han llegado a ser parte de la cultura y tradiciones del Ecuador, para lo cual, se toma como referencia la siguiente tesis:

Tema: El San Juanito como ritmo nacional del Ecuador.

Autor: Carlos Delgado

Lugar: Cuenca – Ecuador

Institución: Universidad de Cuenca

Año: 2011

En este trabajo de investigación el autor hace una aproximación a una agrupación musical de la provincia de Imbabura, la cual, lleva consigo el legado de un ritmo llamado San Juanito y la característica de esta agrupación es que la interpretación de los temas musicales con este ritmo cuentan con la ejecución de varios instrumentos andinos como son: el rodador, la ocarina, la flauta de pan; en este tema de investigación se evidencia como los instrumentos andinos forman parte primordial en la música de la zona antes mencionada.

Un aspecto que es bastante importante es cómo el diseño gráfico aporta en el aprendizaje de un instrumento musical y su versatilidad al momento de solucionar una problemática, en este caso se puede mencionar el siguiente trabajo de titulación:

Tema: Material didáctico para aprendizaje de notas musicales básicas para estudiantes del 10mo año del "Instituto de sordos de Chimborazo"

Autores: Cindel Katherine Guerra Sigcho, Francisco Xavier Vallejo Vallejo

Lugar: Riobamba – Ecuador

Institución: Escuela Superior Politécnica De Chimborazo

Año: 2016

En este trabajo los investigadores vieron la necesidad de crear un material didáctico que sea de ayuda para el aprendizaje musical en estudiantes con discapacidad auditiva; además los autores proponen hacer un material multimedia que sirva a los estudiantes para el aprendizaje de notas musicales básicas y a su vez este cuente con un estudio pedagógico acorde a los estudiantes de la institución antes mencionada.

Los investigadores determinaron que los estudiantes aprenden mejor mediante videos, películas, imágenes o fotografías, a su vez el instrumento base que ayudaría a estos estudiantes a aprender notas musicales básicas fue el bajo, debido a que este instrumentos musical tiene un registro grave en cuanto a intensidad se refiere y a su vez el bajo permite apreciar las vibraciones generadas de mejor manera.

Según la investigación los investigadores determinaron que el mejor método para el aprendizaje de notas musicales básicas es el método Kodaly, ya que los elementos principales de esta metodología son: el lenguaje de señas de cada nota musical, e identificar las notas musicales mediante números. Finalmente al momento

de validar esta investigación, se evidencio que mediante la elaboración del material multimedia propuestos los estudiantes aprendieron las notas musicales, conceptos y ritmo en un 77,50% de efectividad.

Otro trabajo de investigación que se puede tomar como referencia es:

Tema: Elaboración de un manual para la enseñanza del lenguaje musical para los niños del séptimo año de educación básica de la escuela Amazonas de la ciudad de Macas, 2011

Autores: Wilson Aníbal Brito Álvarez

Lugar: Cuenca – Ecuador

Institución: Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca

Año: 2011

En este proyecto el autor describe como en la institución donde se centra el objeto de estudio no existía la materia de música. El objetivo del autor es que los niños de la institución conozcan el arte musical, implementar la materia de música en la institución y que los niños puedan aumentar su autoestima y su coeficiente intelectual. Los instrumentos que se toman en cuenta en esta investigación son instrumentos andinos como: la guitarra, el charango, el bombo, la quena, la zampoña y el siku.

2.2 Bases teóricas

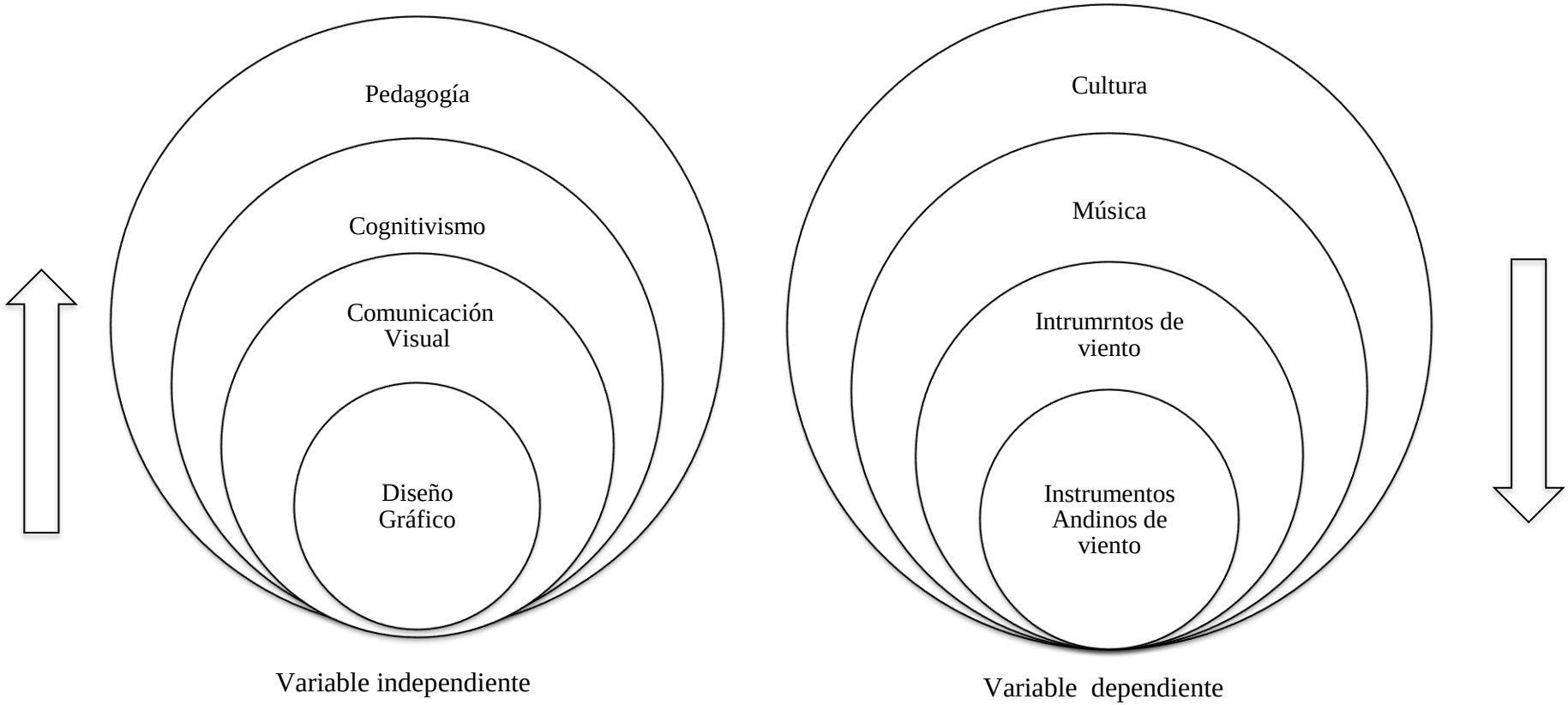

Gráfico N.- 2: Bases teóricas

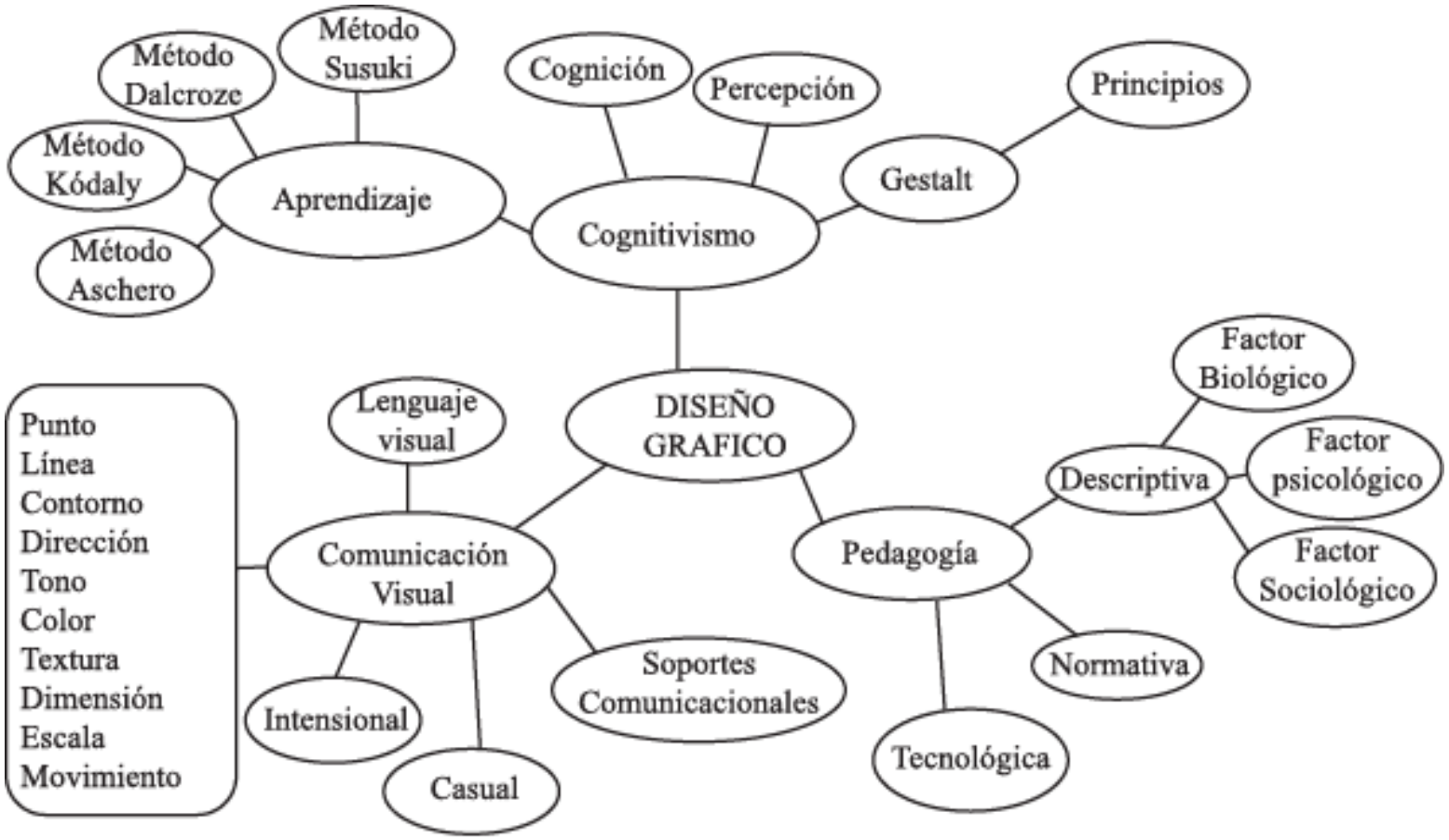

Gráfico N.- 3: Constelación de ideas variable independiente

Gráfico N.- 4: Constelación de ideas variable dependiente

2.3 Definiciones conceptuales

2.3.1 Diseño gráfico

Según (Ruano, 2016) “El diseño gráfico es un arte y una práctica que consiste en planificar y proyectar ideas y experiencias con un contenido visual y textual” (p.9)

Como se puede entender el diseño gráfico es una práctica que nos permite una proyección de ideas en base a un proceso de planificación, es decir que todo lo que se quiere transmitir debe ser previamente estudiado.

Al hablar de diseño gráfico se puede decir que es una profesión cuya actividad consiste en crear, constituir, proyectar y ejecutar proyectos en el campo de la comunicación visual, esta comunicación es producida generalmente mediante el uso de medios industriales y está destinado a transmitir mensajes específicos a determinados públicos con objetivos claros y determinados. Esta práctica permite comunicar de manera gráfica ideas, conceptos y hechos.

El diseño gráfico permite a estudiantes y profesionales de diseño aprender a transmitir mensajes a través de un lenguaje visual.

Según (Dabner, 2005) “El lenguaje visual (…) empieza por una mayor concienciación del aspecto visual del mundo que nos rodea. Es una forma de ver que va más allá del objeto físico”.

Por tanto, el objetivo de los profesionales de diseño es persuadir y hacer llegar un mensaje a un público definido mediante el uso de elementos visuales que permitan generar un estímulo positivo a quien lo mira, creando de esta manera una respuesta favorable y provocando una acción.

2.3.2 Comunicación visual

Se puede decir que la comunicación visual es una forma de transmitir ideas o información a través de mensajes con un sentido netamente visual, la comunicación visual es prácticamente todo aquello que nuestros ojos son capaces de percibir y las imágenes que captamos tienen un valor de interpretación de acuerdo al contexto en que estas se encuentran inmersas (Munari, 2013).

En comunicación visual existen varios medios con los cuales el diseñador puede transmitir información específica a un determinado grupo objetivo, estos medios pueden ser escritos, visuales o audiovisuales, y al hablar de comunicación visual se hace referencia a que los elementos que se utilizan deben tener composición, combinación de figuras y formas, imágenes e inclusive textos, lo cual permite tener una correcta interpretación de lo que se está observando (Jaramillo, 2007).

En comunicación visual existen muchos elementos que permiten transmitir mensajes, evocar emociones y transmitir sentimientos en las personas que observan estos elementos, desde colores hasta figuras y formas, forman parte esencial de la búsqueda de transmitir información a los demás.

La comunicación Visual puede ser de dos tipos; casual e intencional.

- Comunicación visual casual: este tipo de comunicación puede llegar a ser interpretada de una manera libre por parte de quien la recibe.

- Comunicación visual intencional: Esta comunicación busca transmitir un significado al receptor y este mensaje es emitido por un emisor.

2.3.2.1 Lenguaje visual

Según (Acaso, 2009) “El lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual; es un sistema en el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista” (p. 25)

El lenguaje visual puede ser percibido desde distintas áreas de conocimiento entre las cuales se puede mencionar a; la comunicación audiovisual, el cine, el diseño gráfico, la comunicación visual y el arte, al mencionar el área artística se conoce que, el arte tiene como base primordial al lenguaje visual, en este aspecto las personas llegan a comunicarse no de manera hablada ni textual sino que estas transmiten sus ideas a través de la creación y diseño de objetos e imágenes. (Wenham, 2011)

Por otra parte en comunicación visual se utilizan varios elementos los cuales permiten la trasmisión de información y la percepción de quien mira el mensaje, entre los elementos de la comunicación visual se puede mencionar:

- **Punto**

El punto es un elemento el cual carece de largo y ancho, este puede ser utilizado para determinar una posición, el punto también es considerado como el elemento que da inicio y fin a una línea.

- **Línea**

La línea es el recorrido realizado por un punto, este movimiento da como resultado la aparición de la línea, cabe recalcar que este elemento no cuenta con ancho pero si con largo. La línea a su vez puede contar con dirección y a su vez tiene una posición inicial y final.

- **Contorno**

El contorno es un elemento descrito por la línea y esta a su vez es capaz de determinar el nivel de complejidad de un contorno, por otra parte se puede decir que el contorno es un grupo de líneas que delimitan un cuerpo o figura, existen 3 tipos de contornos los cuáles son: cuadrado, circulo y triangulo.

- **Dirección**

La dirección básicamente es determinada por los contornos, estas direcciones pueden ser; horizontales, verticales, diagonales o curvas. Según (Dondis, 1976) "cada una de las direcciones visuales tienen un fuerte significado asociativo y es una herramienta valiosa para la confección de mensajes visuales" (p. 60)

- **Tono**

El tono es la representación gráfica de la intensidad de claridad y penumbra en un objeto, este tono se puede percibir cuando se representa la gradación de luz u oscuridad de colores que van desde el blanco al negro.

- **Color**

El color no es más que la descomposición del espectro de luz, se dice que el color es una experiencia visual y esta se da por el nivel sensorial captado por los ojos. El color permite diferenciar formas cercanas o lejanas gracias a las variaciones tonales y de cromática.

- **Textura**

La textura es una forma de representación de elementos planos o rugosos y esta a su vez puede ser percibida de manera visual o por medio del tacto. La textura puede ser percibida mediante el tacto cuando un elemento cuenta con formas irregulares, en cambio al utilizar la vista la textura puede ser percibida por las luces y sombras que pueden existir en un dibujo o fotografía.

- **Dimensión**

La dimensión es la forma de representar el volumen de un objeto de manera gráfica, para la representación de la dimensión de un objeto se necesita utilizar elementos que permitan crear una ilusión óptica.

- **Escala**

La escala es un elemento que permite diferenciar a elementos del mismo tipo por la variación de su tamaño, es aquí cuando se puede percibir la escala. La escala puede ser percibida también de acuerdo al entorno y campo visual.

- **Movimiento**

El movimiento es un elemento visual que tiene la característica de ser una de las fuerzas visuales más predominantes, todo depende de cómo estén dispuestos los elementos visuales en una composición, esto permite que la visión siga un patrón de elementos provocando movimiento, uno de los ejemplos más claros es la lectura, ya que la disposición de esta permite al lector seguir con su vista los elementos dispuestos en un texto.

2.3.2.2 Soportes comunicacionales

Los soportes comunicacionales son materiales o plataformas sobre las cuales se registra la información que se desea transmitir, este tipo de soportes pueden variar según la finalidad de los mensajes a ser comunicados, entre los soportes comunicacionales tenemos:

- Soportes Impresos
- Soportes Digitales
- Soportes Audiovisuales
- Soportes Gráficos

2.3.2.2.1 Soportes impresos

Los soportes comunicacionales impresos son medios que sirven comúnmente para la transmisión de información.

Según (Puêrtolas, 2015) "Los productos publicitarios impresos, se destinan generalmente a la promoción publicitaria de productos o servicios y la comunicación de personas, empresas o cualquier tipo de organización". (p. 21)

Otro aspecto a tomar en cuenta sobre los soportes impresos es la gran diversidad de materiales que se pueden usar como soporte de impresión, como puede ser: el papel, la cartulina, cartón, plásticos o textiles. Hay que tener en cuenta que estos soportes comunicacionales deben ser diseñados a partir de normas de identidad gráfica, es decir seguir un proceso de diseño que esté acorde al público que se dirige.

Para definir de otra manera a los soportes comunicacionales impresos se podría decir que, estos soportes son productos gráficos los cuales tienen un enfoque en el campo editorial y se caracterizan por la presencia eminente de elementos visuales, este aspecto se destaca en este tipo de productos, esto no significa que en estos soportes comunicacionales se pueda prescindir de elementos textuales que complementen el trabajo. (Tirado, 2014)

Para el presente proyecto se ha tomado como referencia los siguientes soportes impresos:

- **Folletos**

Los folletos son materiales impresos que permiten dar una breve información sobre una determinada temática, esta información puede contener ser de carácter promocional es decir para anunciar un producto o servicio o a su vez de carácter educativo.

Según (Narváez, 1965) "Los folletos son opúsculos de valor didáctico o informativo con un número de páginas menor al de un libro. Llevan cubiertas de papel o cartulina" (p. 15)

- **Manuales instructivos**

El manual instructivo es un texto el cual contiene una serie de pasos para poder efectuar una determinada tarea, en música los manuales instructivos sirven para poder seguir ciertos pasos cuando se requiere aprender a entonar un instrumento musical.

- **Manuales ilustrados**

Los manuales ilustrados son herramientas que permiten el aprendizaje de un tema determinado por lo general este tipo de soportes impresos están dirigidos a niños, esto debido a su alto contenido de elementos visuales como caricaturas, y personajes ilustrados.

- **Libros**

El libro según (López Noreña, 2010) "es una obra impresa, manuscrita o pintada en una serie de hojas de papel, pergamino, vitela u otro material, unidas por un lado (es decir, encuadernadas) y protegidas con tapas, también llamadas cubiertas". (p. 6)

El libro como antes ya se mencionó es una obra impresa la cual puede contener diversidad de temáticas según un dato de la UNESCO hace alusión a que para que un elemento textual sea considerado como libro debe tener como mínimo 49 páginas ya que si su número es menos puede llegar a ser considerado como un folleto.

2.3.2.2.2 Soportes digitales

Los soportes digitales son elementos que permiten contener información de una manera virtual, es decir, estos medios utilizan una codificación de código binario para guardar la información en un entorno físico.

Por otra parte, la experiencia que nos brindan estos soportes digitales es netamente virtual, es decir, que la información puede ser vista a través de un computador o dispositivo móvil ya que estas herramientas codifican la información binaria y la transforman para que pueda ser vista, leída o escuchada.

Entre los soportes digitales tenemos:

- **Páginas web**

Las páginas web son documentos de tipo electrónico que forman parte de un sitio web, estas suelen contener enlaces, los cuales, son conocidos también como links o hipervínculos y estos tienen la funcionalidad de facilitar la navegación en los contenidos que la página posee.

Las páginas web están elaboradas bajo un lenguaje conocido como *HTML,* Este tipo de lenguaje es reconocido por los diferentes navegadores que existen actualmente, otro aspecto que se puede mencionar de las páginas web es el contenido que estas pueden tener como son: videos, texto, imágenes, sonidos y animaciones.

Actualmente las páginas web son una herramienta que ha permitido dar un giro en cuanto a comunicación se refiere, en la actualidad muchas empresas han hecho imprescindible el uso de estas páginas para dar a conocer sus productos, servicios.

Por otra parte, hay que recalcar que el uso de páginas web no solo se centra en el apoyo empresarial sino que esta herramienta permite subir información de cualquier índole como puede ser el campo de la educación y aprendizaje, existen muchos páginas web donde incluso se puede tener una interacción que fomenta el aprendizaje de materias específicas como las matemáticas, el inglés, la música, etc.

- **Medios multimedia**

Para la definición de medios multimedia se tomará la cita de (Lacruz Alcocer, 2002) "(…) medios que permiten la presentación al sujeto de diferentes tipos de códigos y lenguajes, que van desde los textuales hasta los icónicos sonoros e icónicos visuales, tanto de forma estática como dinámica" (p. 193).

Para una mejor comprensión de la referencia citada se puede decir que los medios multimedia son productos con una información determina y el contenido de estos es una combinación de distintos medios comunicacionales, como pueden ser visuales, textuales y sonoros y en estos aspectos se pueden mencionar a las ilustraciones, fotografías videos animaciones, sonidos, composiciones musicales y los textos, es decir, un multimedia cuenta con una agrupación de elementos que conforman un todo.

- **Aplicaciones móviles**

Una aplicación móvil es un elemento informático que es creado con el objeto de ser ejecutado en un dispositivo móvil como celulares o tablets. Estas aplicaciones móviles también son conocidas como *app* y se encuentran alojadas en diversas plataformas de distribución, cabe mencionar que estas plataformas pueden variar de acuerdo al sistema operativo que maneje el dispositivo móvil. (Santiago, Trabaldo, Kamijo, & Fernandez, 2015)

Otro aspecto relevante es que estas *app* pueden ser adquiridas de manera gratuita o pagada y en la actualidad los desarrolladores de estas aplicaciones han visto la necesidad de implementar algunas aplicaciones móviles dirigidas al campo educativo, lo cual facilita a los niños y jóvenes el aprendizaje en las diferentes asignaturas que se imparten en los centros educativos y de aprendizaje.

2.3.2.2.3 Soportes audiovisuales

Los soportes audiovisuales son elementos que permiten plasmar información netamente digital, estos soportes cuentan con elementos como las imágenes y los sonidos, estos soportes comunicacionales permiten transmitir mensajes de una manera específica.

Entre las finalidades que tienen los productos audiovisuales en el campo empresarial se encuentran: la información, la formación, la promoción, la publicidad, y las ventas.

En el campo educativo los soportes audiovisuales han servido para complementar el aprendizaje, estos permiten transmitir información de manera simplificada y atractiva, dando como resultado una mejor abstracción y entendimiento de los conocimientos impartidos por parte de los docentes.

En el año 2005 UNESCO aprueba la celebración del Día Mundial el Patrimonio Audiovisual debido a que muchos documentos audiovisuales han llegado a transformar a la sociedad y han sido un complemento para los elementos textuales.

El motivo por el cual la UNESCO declara que el 27 de octubre se celebre el Día Mundial el Patrimonio Audiovisual se debe a que durante un varios periodos de tiempo la industria audiovisual ha llegado a concebir innumerables producciones, las cuales, cuentan con un gran valor histórico y cultural pero estas han llegado a desaparecer con el pasar de los años.

- **Videos tutoriales**

Los videos tutoriales son una herramienta que permite transmitir el conocimiento mediante el uso de videos, esta herramienta permite dar una guía paso a paso para que una tarea pueda ser entendida y ejecutada de una manera más sencilla.

Se puede mencionar que los videos tutoriales son elementos que permiten tanto a jóvenes como adultos aprender un tema de cualquier índole de manera autónoma.

Según (Villalobos, 2011) "Los tutoriales son sistemas instructivos de autoaprendizaje que pretenden simular al maestro y muestran al usuario el desarrollo de algún procedimiento o los pasos para realizar determinada actividad".

Este autor menciona que los tutoriales contienen 4 fases las cuales son:

- **Fase introductoria:** Se centra en los aspectos generales del tema sobre el cual se hablará en el tutorial

- **Fase de orientación inicial:** En esta parte los contenidos son impartido con detalle para que estos puedan ser retenidos y almacenados.

- **Fase de aplicación:** En esta fase se presentan ejemplos para su práctica y aplicación, en casos particulares se puede llegar a concluir el tema que se está tratando.

- **Fase de retroalimentación:** En esta última fase se demuestra lo que se aprendió.

- **Animación 2D**

Según (Wells, 2007) "La animación es la forma de expresión más dinámica que existe. Es un arte intradisciplinar e interdisciplinar en el que confluyen otro campos, entre ellos, la escultura, la modelación, la actuación, la danza, la informática y las ciencias sociales" (p. 6).

La animación 2d es la creación de dibujos animados los cuales poseen dos dimensiones. Esta técnica requiere la generación de un gran número de dibujos los cuales al ser puestos en una línea de tiempo dan la percepción de movimiento.

El proceso para creación de una animación en dos dimensiones actualmente es realizado desde un computador gracias a la gran cantidad de software que hay a disposición, pero en la antigüedad este tipo de animaciones se las realizaba a mano haciendo dibujos de cada secuencia de movimiento para de esta manera poder animar un personaje.

- **Animación 3D**

La animación en 3D es una técnica compleja donde el diseño, el modelado y la animación en sí, forman parte de este proceso.

Actualmente la animación 3d cuenta con varios mecanismos que permiten llegar a conformar una animación en 3D.

En este tipo de animación se trabaja en 3 ejes primordiales los cuales son (XYZ), o mejor conocidos con largo, ancho y profundidad. Por otra parte esta animación utiliza bastante las dinámicas, las cuales, permiten simular ropa y cabello, siendo estas un elemento esencial al momento de animar y dar esa sensación de realismo en las animaciones.

Para llegar a una animación en tres dimensiones es necesario algunos procesos los cuales son:

- **Modelado**

En esta etapa se da forma a los objetos que posteriormente serán usados en la animación, en esta etapa se busca realizar modelos de objetos, personajes y escenarios, los cuales, permitirán formar las diferentes escenas que contendrá la animación.

- **Iluminación**

La iluminación es un aspecto importante a considerar en una animación 3d ya que esta será la clave de una animación, esta iluminación será la que permitirá dotar de vida a los elementos compuestos en un escenario.

- **Rénder**

El rénder es el proceso final de la animación, este proceso hace alusión a una filmación de una escena en la vida real, es decir, que al momento de renderizar la animación cobra vida y podrá ser reproducida en diferentes medios visuales.

2.3.2.2.4 Soportes gráficos

- **Fotografía**

La fotografía es una técnica mediante la cual se pueden captar imágenes de lo que se encuentra en el entorno, muchas de estas sirven a las personas como recuerdos de lugares o momentos que se quieren recordar en la posteridad, pero a su vez la fotografía a permitido conocer mucho más sobre el mundo y la ciencia, haciendo de esta técnica una herramienta documental.

Según (Langford, 2001) “La fotografía es una herramienta científica y documental de primera importancia, y un medio creativo por derecho propio” (p. 8).

En esta referencia se puede comprender que la fotografía permite llevar un registro científico y documental de todo cuanto la ciencia va descubriendo, gracias a la fotografía las personas pueden conocer de una manera más detallada algún tema específico, por otra parte el autor hace referencia a que la fotografía nace de la propia creatividad del fotógrafo, es decir, que la persona encargada de realizar la fotografía busca la manera de que esta tenga un alto grado de impacto y sea llamativa para quien la ve.

Para entender un poco más sobre el significado de fotografía se hace referencia de (Sierra Puparelli, 1992) quien afirma: “Fotografía es el dibujo con luz. La luz actúa como tinta, y el soporte o lienzo es el material fotográfico sensible, la película o el papel fotográfico” (p. 13).

En esta referencia se puede comprender que la fotografía es una técnica que permite obtener imágenes duraderas gracias a la acción de la luz, y a su vez estas pueden quedar plasmadas en una material fotosensible o papel fotográfico.

- **Diseño de logotipos**

Según (Pol, 2005) “El diseño creativo de un logotipo o isotipo consiste en la traducción y representación visual de un concepto.

La creación de marcas son tarea de los profesionales del área de diseño gráfico esta creación de marcas las cuales pueden ser logotipos, isotipo, imagotipos permiten identificar a cierto producto o servicio en el mercado y por esta razón la importancia de la creación de estos identificadores visuales. Estas marcas son creadas en base a un análisis y a la creación de conceptos sobre lo que las empresas quieren transmitir a sus posibles clientes de los productos o servicios que ponen a disposición de las personas.

Los logotipos en la actualidad son una herramienta muy utilizada al momento de posicionar y dar a conocer un determinado producto o servicio y estos no solo permiten representar a una empresa o producto sino que transmiten emociones a las personas que lo ven.

Según la afirmación de (Silver, 2001) "(…) los logotipos más eficaces en la actualidad hacen mucho más que representar a una empresa, producto o servicio: disparan emociones, generan deseos e incluso forjan comunidades" (p. 10 – 11)

2.3.3 Cognitivismo

Según (Moreno Villa, 2003), el cognitivismo es el núcleo doctrinal de las denominadas ciencias cognitivas, y en especial, la psicología cognitiva y la inteligencia artificial, que interpreta que el conocimiento humano es fundamentalmente recepción de la información (p. 268).

Esta rama de la psicología se basa en explícitamente en el aprendizaje diario y focalizado en las personas desde el comienzo del proceso de su desarrollo humano ya sea físico, personal, motriz, de lenguaje etc.

Este proceso se desarrolla gradualmente desde los primeros días de vida hasta el último de la misma ya que el entorno y ambiente generan un constante aprendizaje cognitivo tanto en la índole social como sentimental y de actitud.

En cuanto a la índole musical el aprendizaje debe realizarse desde los primeros años de vida en conjunto con el desarrollo de destrezas psicomotriz de los niños y en base a la práctica constante para de esta manera llegar a una correcta adquisición de experiencia.

2.3.3.1 Aprendizaje

Según (Aruani & Maggioni, 2006), "El aprender es un proceso que sura practicamente toda la vida, por el cual una persona sufre cambios relativamente permanentes en sus

competencias en todas las simensiones, a partir de su interacción con el medio físico y sociocultural" (p. 33).

El término aprendizaje es empleado con gran abundancia cuando utilizamos el lenguaje común, este término hace referencia al proceso que los niños siguen al momento de su desarrollo, es decir, cuando un niño empieza a caminar, cuando intenta decir sus primeras palabras e incluso cuando aprende a reconocer a sus padres. Este término también es utilizado en el ámbito de la educación y se refiere al aprovechamiento de los estudiantes y al desempeño que estos tienen. En el ámbito laboral también se puede mencionar al término aprendizaje y este se puede ver reflejado en la capacitación que un trabajador recibe para poder desarrollar una tarea específica. (Ribes Iñesta, 2002).

Ya que el aprendizaje es considerado el desarrollo más importante dentro de la conducta, es el estudio y experiencia quienes marcan nuevas relaciones entre el alumno y el medio en el que lo rodea ya que su exploración constante en el día a día, es el que permite adquisición de conocimientos sociales, culturales, académicos dentro y fuera de la pedagogía.

El aprendizaje es un cambio conceptual perdurable de las diversas conductas adquiridas en la persona mediante la experiencia constante reflejadas en la capacidad de obtención de nuevos comportamientos, conocimientos o ejercicios, convirtiéndose así en una función mental principal en el desarrollo del ser humano.

Desde el punto de vista musical es aprendizaje se torna más complejo ya que se necesitan varias habilidades auditivas de cada praxis musical e instrumental, pues si bien existen personas con habilidades natas que torne un poco más sencilla su práctica

es necesaria su respectiva escolarización y disciplina para un eficiente resultado musical a futuro.

2.3.3.1.1 Método Suzuki

El método Suzuki se enfoca en que el talento, entendido como aptitud en áreas tales como el habla o la música no en innato, pero si está al alcance de todos, dado que la capacidad se genera a partir de la repetición. (Peña, Jordi, Guzmán, Sotelo, & Tundidor, 2017),

El método de Shinichi Suzuki; educador, filósofo y violinista ejerce grandes influencias en la educación musical impartiendo un método al que llamó la educación del talento, en que hace referencia a la adquisición potencializada del talento a través de la práctica continua, pues para Suzuki la habilidad de un niño no es hereditaria sino adquirida, por lo que debe cultivarse desde temprana edad y esta habilidad debe ser un trabajo conjunto con padres y maestros para lograr construir talentos musicales.

2.3.3.1.2 Método Dalcroze

El método Dalcroze es una técnica de aprendizaje que necesita de una gran atención por parte del alumno, Dalcroze presto gran importancia a desarrollar la creatividad y a la improvisación.

Según la afirmación de (Barquero Trejos, 2007) “su método requiere la atención del alumno, usar la concentración, rapidez mental sensibilidad e inteligencia para poder desarrollar con el cuerpo los sonidos o los ritmos” (p. 18).

La educación rítmica y del movimiento de Dalcroze incita a potenciar cualidades rítmicas y auditivas, el cuerpo es un intermediario directo entre sonidos y pensamientos, estos se afinan armónicamente con el cuerpo. El ritmo se desarrolla por el movimiento y gestos corporales.

La educación rítmica se lleva a cabo a través de estímulos sonoros que provocan en el sujeto una dinámica física, marchas, movimientos corporales, entre otros.

Dalcroze afirma que la formación del oído debe empezar a trabajarse a un edad muy temprana, ya que, entre más joven sea el alumno más desarrollara destrezas. El entrenamiento con una disciplina constante es más fácil de moldear y podrían darse a cualquier edad.

2.3.3.1.3 Método Kódaly

Según la afirmación de (Beauvillard, 2006) *Zoltán Kodaly* (1882- 1967), compositor húngaro, creó un método esencial mente vocal, que tendía a desarrollar en el niño no solo su sensibilidad y sus dotes musicales y artísticas, sino también sus facultades intelectuales para trabajar con lógica y razonamiento (p. 165).

Kodaly marca una gran diferencia en la forma común y poco creativa de impartir el aprendizaje musical, este propone una manera más interactiva a través de juegos, llegando a ser este método uno de los más influyentes en la pedagogía musical de los últimos tiempos obteniendo gratificantes resultados en los alumnos.

Tales principios como el que la música es de gran importancia en la vida, para la educación de los niños desde nueve meses antes del nacimiento y práctica de ello lo

más antes posible son de riguroso sentido para el desarrollo de tal método que asegura un futuro fructífero de quien lo ponga en práctica.

Este sistema se maneja que el mejor instrumento para desarrollar actitudes musicales tempranas es la voz, cantando canciones infantiles de la lengua materna del niño que poseen generalmente los mismos ritmos y notas musicales, de esta forma el oído se irá entrenando y facilitará un desenvolvimiento musical paulatino.

Hungría llegó a cambiar radicalmente sus instrucciones pedagógicas nacionales, saliendo del aprendizaje tradicional, motivando a miles de educadores a desempeñar sus rutinarias cátedras a educativas y motivacionales lecciones lúdicas en al alumno obteniendo grandes resultados no solo en la enseñanza de la música, sino que llegó hasta las grandes aulas de la enseñanza académica regular cambiando gratificantemente la forma de enseñanza en los niños.

2.3.3.1.4 Método Aschero

La numerofonía de Ashero se basa en un nuevo tipo de enseñanza musical totalmente alternativo, en la que los colores números y formas conforman este innovador método de aprendizaje.

El método Aschero remplaza el pentagrama tradicional en el proceso de introducción a la música y utiliza 7 colores básicos correspondiendo cada uno a una nota musical y el tamaño del dígito a su intensidad.

Este método al ser tan básico está al alcance de todos quienes deseen desempeñarlo. Este método puede ser practicado desde los tres años de edad y no necesita instrucción

límite en cuanto a conocimiento pues los colores y formas son utilizados cotidianamente.

Una gran cantidad de músicos y maestros de música en el mundo ha utilizado esta técnica con resultados muy positivos antes de presentar la forma clásica de escritura musical.

2.3.3.2 Cognición

Según (Manassero, 1998) "La cognición social implica un impresionante arsenal de teorías de corto alcance, conceptos y procedimientos experimentales tomados en muchos casos de la psicología cognitiva" (p. 45-46).

La cognición, es el resultado de periodos de aprendizaje a lo largo de la vida adquirido desde nuestros primeros años de vida expuestos por la vida cotidiana expresada en un el mismo ambiente natural de una persona ya sean en mayor o menor cantidad. Es la respuesta cognitiva al pleno desarrollo de algo previamente adquirido que se manifiesta en la práctica por medio de la experiencia.

En la música la cognición se emplea como un proceso previo a conocimientos prácticos, pedagógicos, teóricos, físicos y varía habilidades que dan como fruto plenos resultados expuestos como desenvolvimiento musical.

2.3.3.3 Percepción

Como término general se puede decir que la percepción es la forma en la cual el cerebro tiende a interpretar estímulos sensoriales los mismos que son recibidos a través de los sentidos, estos estímulos permiten formar una imagen consciente de la realidad física del entorno en que una persona se desenvuelve.

Al hablar de percepción en el entorno musical podemos tomar como referencia a una cita de (Saussois, Dutilleul, & Gilabert, 1992) "Como ha demostrado Jean Piaget, la percepción –musical o no- no es un fenómeno pasivo que simplemente pone en funcionamiento la receptividad de un aparato sensitivo ante las estimulaciones exteriores. Es una actividad psicológica" (p. 92).

La percepción musical se define como un fenómeno de receptividad sensitiva a ciertos elementos musicales que la estructuran y está fuertemente ligado a la capacidad cognitiva y emocional. En algunos casos esta percepción es totalmente innata ya que hay personas que nacen con la capacidad para descifrar una composición musical sin demasiada instrucción previa, por otra parte, hay otras personas que necesitan mucha instrucción a lo largo de toda su vida para adquirir dicha habilidad pues su experiencia, conocimiento y habilidad le han permitido entrenar su oído musical para poder plasmar su sabiduría.

La percepción musical también puede ser vocal, donde la persona es productora del sonido y esta tiene que trabajar sus músculos vocales, laringe, tórax y diafragma, de tal manera que pueda armonizar los sonidos melódicos y tener el conocimiento adquisitivo para lograr un talento el cual tiene que ser cultivado constantemente.

2.3.3.4 Gestalt

Las leyes o principios de la Gestalt son una serie de reglamentos, en los cuales, se explica el origen de la percepción a partir de los estímulos, estas leyes o principios tienen como objetivo estudiar la percepción que tienen las personas sobre las formas. Estas leyes fueron establecidas por el psicólogo Max Wertheimer y algunos de sus colaboradores.

Según la afirmación de los autores (Añaños, Estaún, Tena, Mas, & Valli, 2008) "Los psicólogos de la Gestal intentaron explicar por qué ciertos elementos del campo perceptivo forman la figura mientras que otros forman el fondo, y cómo se agrupan los elementos de la figura" (p. 61).

Según los autores antes mencionados afirman que los estudiosos de la *Gestalt* formularon varias leyes o principios que gobiernan las agrupaciones de percepción y entre las principales están las siguientes:

- **Ley de proximidad**

Es uno de los principios más básicos de las leyes gestálticas, esta ley o principio afirma que los elementos que se encuentran más cerca tienden de una manera a agruparse perceptivamente.

- **Ley de similitud**

En esta ley los elementos que cuentan con un parecido en su forma tienden a ser percibidos como un conjunto, es decir estos objetos se agrupan perceptivamente.

- **Ley de la buena continuación**

Es uno de los principios más potentes de la Gestalt, en este principio los elementos que tienen una continuidad, es decir que siguen un patrón de movimiento, se agrupan según la percepción del observador.

- **Ley del destino común**

Este principio se basa principalmente en el movimiento, es decir que un conjunto de elementos dispuestos en una composición crean estímulos de percepción sobre una misma dirección, lo cual, permiten que el observador siga estos elementos con la vista en la dirección que los elementos estén dispuestos.

- **Ley de simetría**

Este principio hace referencia a los objetos que se disponen en una composición son más fácilmente percibidos en zonas simétricas y estos tienden verse de forma agrupada, y los que no se encuentran en zonas simétricas son tienen menos posibilidades de ser percibidos.

- **Ley de cierre**

El cierre es una ley de Gestalt que permite completar perceptivamente ciertos elementos u objetos que se encuentran incompletos físicamente.

2.3.4 Pedagogía

Según (Córdoba, 2007) "El propósito de la pedagogía musical es desarrollar en los estudiantes de música las habilidades y conocimientos teóricos necesarios para entender el lenguaje propio de la música, así como adquirir la destreza instrumental o vocal que requiere su interpretación" (p. 181).

La pedagogía musical es desarrollar en los niños habilidades y destrezas musicales a través de ejercicios prácticos guiados en superación paulatina del estudiante.

La imaginación personal es una pieza clave dentro de la pedagogía en cada estudiante potenciando factores importantes como el oído que con su práctica pose logrará reconstruir una imagen sonora que permita describir e identificar claramente una nota musical a través de destrezas dadas que el maestro impartirá para lograr un resultado cada vez mejor.

En los primeros años de vida en la instrucción musical es muy necesario que los niños exploren el campo musical a través de sonidos de varios instrumentos musicales, empezando por canciones hasta la manipulación de cada uno de ellos y luego en una formación pedagógica trazar planteamientos de destrezas y habilidades encaminando al estudiante al perfeccionamiento bajo instrucción profesional.

2.3.4.1 Pedagogía descriptiva

Para hacer una referencia sobre la pedagogía descriptiva se ha tomado una cita de (Marshall, 2005) "Rama de la pedagogía que realiza un estudio descriptivo de los

factores y elementos de la educación, intentando proporcionar una interpretación de la función educativa.” (p. 120).

La pedagogía es analizada descriptivamente por varios factores como los sociológicos, culturales, psicológicos y bilógicos que conforman la pedagogía en su respectivo proceso como tal.

En cada cultura se han ido aplicando varias corrientes pedagógicas gracias a exponentes como Shinichi Suzuki y Jean Peaget, que gracias a sus investigaciones prácticas en la enseñanza han contribuido inmensamente en la historia de la pedagogía musical y gracias a sus métodos se ha logrado facilitar la práctica de habilidades a muchos niños deseosos de aprender de maneras fáciles y poco tradicionales. Esto ha ayudado a muchos profesionales de la música a orientar su técnica, práctica y teórica en el aprendizaje.

Bilógicamente la pedagogía se encarga de la guía y enfoque en la productividad musical ya que muchas veces las habilidades son transmitidas genéticamente y no necesitan demasiada instrucción sino una disciplina que eduque dicha habilidad.

En otras ocasiones la habilidad que se piensa es heredada no es únicamente un reflejo de la habilidad previamente adquirida de sus padres que con la práctica y en ambiente en los primeros años de vida esta habilidad musical se va formando a muy temprana edad convirtiéndose en parte de la vida del niño.

Psicológicamente la cognición musical y la habilidad de ejecutarla es de mucha productividad al trabajar en inteligencia musical ya que estos niños tienen peculiaridades intelectuales superiores o diferentes sin mencionar que desempeñar

habilidades musicales puede ser beneficioso como terapias para tratar trastornos, ansiedad, falta de atención entre otros déficit.

2.3.4.1.1 Factor biológico

La interacción de nuestras capacidades bilógicas con nuestras circunstancias culturales es inevitable y no se puedes separar. La música no puede ser reducida a una o a la otra, pero se produce a través de la interpretación entre ellas (Bowman & Frega, 2016)

La bilogía y la cultura son fundamentos inseparables en la pedagogía musical puesto que el estudiante se desenvolverá en un medio musical netamente relacionado con su ambiente natal por cuanto su lenguaje materno estará estrechamente relacionado a canciones, entonaciones y ritmos propios de su cultura marcando y destacando matices particulares en el medio global de la música.

Biológicamente este factor es heredado o influenciado de su primer ambiente familiar, primero, por herencia , cuando uno o ambos padres tienen habilidades musicales el código genético que es trasmitido puede contener cierta información que nos proporciona dichos conocimientos perceptivos que no es adquirido sino está en nuestra propia naturaleza con tintes propios de nuestra cultura que por tradición la conservamos ya que serán nuestras primeras lecciones adquiridas aunque con conocimientos teóricos y prácticos lograr incursionar en varios tipos de música internacional y segundo por adiestramiento impartido, en este tipo de aprendizaje el conocimiento primario se logra por la herencia musical cultural en la que la práctica teórica y destreza marcarán el desempeño a futuro.

Cada cultura es rica en matices musicales, notas, ritmos, instrumentos que componen hermosas melodías únicas en el mundo que marcan gran singularidad a

nivel mundial y que quien nace ambientado en su medio plasma con mayor facilidad dichas entonaciones en todas sus gamas aunque con una práctica temprana y dedicación cualquiera está en capacidad de lograrlo.

2.3.4.1.2 Factor psicológico

Según (Hargreaves, 1998)"La psicología de la música estimula a una revisión de la naturaleza de la respuesta humana a la música, proporciona un nuevo punto de referencia para investigaciones existentes" (p. 15)

La piscología musical es una ciencia que descriptiva enfocada en descifrar las emociones que pueden producir las personas y su comportamiento en cualquier etapa de su desarrollo

Al ser una ciencia que maneja principalmente las reacciones humanas mediante el sistema auditivo que transmite al sistema nervioso reflejado en un estado anímico descriptivo de reacción que permite analizar el equilibrio emocional o focalizarlo en tratamientos de tipo conducta en las personas.

La musicoterapia es un proceso para facilitar la interacción y comunicación entre uno o más personas tanto a modo personal como de interacción social ayudando al o los individuos profesionalmente mediante una valoración generando un diagnostico determinando y finalmente un tratamiento.

El objetivo principal es producir cambios en quien participa de ella obteniendo una evolución personal interactiva a cargo excesivo de un terapeuta que analice enfoques

en salud emocional según cada necesidad que requiera la persona valorada convirtiéndose en un trabajo personal constante

2.3.4.1.3 Factor sociológico

Según (Pérez Serrano, 2004) “La pedagogía social ha elaborado sus contenidos con vocación de perdurabilidad en el marco de la pedagogía, y estos contenidos están llamados a ampliar sus campos en diversas disciplinas bajo el cobijo de la pedagogía social” (p. 77).

La pedagogía está estrechamente ligada con la estructura social pues esta ha construido junto con la historia todo el desempeño social, psicológico, cultural y educativo que hasta hoy conocemos como tal.

La dinámica social registrada en la historia nos permite visualizar el gran avance en la humanidad desde su inicio hasta el día de hoy pues el hombre busca perfeccionar en innovar las diversas metodologías pedagógicas para obtener mayores y mejores resultados en la enseñanza marcando un futuro social mejor.

En cuanto a la psicología en la pedagogía en la corriente más influyente para que puedan nacer grandes corrientes en la ciencia del a educación por lo que existe una estrecha relación entre ambas.

2.3.4.2 Pedagogía normativa

Según (Saavedra, 2001) afirma que la pedagogía normativa es una "Rama de la pedagogía que enfoca su estudio, fines y medios de la educación. Considera que la educación es un acto intencional y su objetivo es el establecimiento de normas que lo regulan y dirijan" (p. 121)

Esta rama de la pedagogía estudia los parámetros, ideales y el perfeccionamiento de la educación, por lo que dirige su estudio a las regularidades y normas que lleva cada proceso de aprendizaje.

Es la orientación del proceso educativo, así como la reflexión descriptiva de normas en su proceso de estudio netamente teórico sustentado en la filosofía para desarrollar ideales y objetivos sustentables en la obtención de resultados dentro del aprendizaje."

Según (Alarcón, 2004) "(…) la pedagogía normativa que establece el "deber ser´´ del desarrollo del hombre y su vida bajo parámetros ideales de perfección que se sabe de antemano inalcanzables" (p. 51).

Esta rama de la pedagogía enfoca la metodología correcta de cómo debería guiarse el aprendizaje bajo procesos importantes pero utópicos, ya que conllevan parámetros de perfección a menudo inalcanzables expuesta como ideal de verdad dentro de una sociedad que experimenta continuos cambios y desarrolla diferentes metodologías de aprendizaje.

La pedagogía normativa contiene dos grandes ramas que engloban este importante estudio como la filosofía , principio de todas las ciencias, relevado en la

pedagogía filosófica, que enmarcan los grandes e importantes objetivos de la educación y desarrollo para el estudiante, así como el proceso en cómo se va a llevar a cabo los ideales encaminados en el proceso de aprendizaje y los valores que se adquieren antes y después de su debido estudio, siendo sumamente importantes los fines que imparte dicho proceso educativo.

2.3.4.2.1 Pedagogía tecnológica

Según la afirmación de (Saavedra, 2001) la pedagogía tecnológica "Cuestiona los medios de la educación, la organización educativa y las instituciones escolares" (p.121-122)

Según la afirmación de (Sáez Alonso & Touriñán López, 2012) "Percibe reglas de intervención pedagógica de acuerdo con las vinculaciones entre condiciones y efectos validados en la teoría sustantiva" (p. 283)

La pedagogía tecnológica estudia básicamente el conductismo basado en una mezcla entre tecnología y educación.

Esta pedagogía ha tenido grandes ventajas dentro del aprendizaje, ya que el desarrollo del mismo ha incentivado al aprendizaje individual, potenciando los niveles cognitivos de cada persona.

Esta manera de aprendizaje ha permitido que la información llegue a difundirse de una manera más rápida, llegando a una mayor proporción de gente, convirtiendo el aprendizaje en un medio global, donde su acceso está básicamente al alcance de todos.

Esta rama de la pedagogía se ha vuelto una metodología educativa casi universal con las facilidades tecnológicas, haciéndolo parte del sistema educativo que desempeñan potencialidades en los estudiantes, estableciendo varios tipos, métodos y formas de cómo llevar a cabo el aprendizaje

La organización dentro de la educación abarca elementos materiales que fortalecen el uso y servicio de los mismos en la pedagogía, tanto en planes y programas educativos como en la administración de personal escolar a cargo.

2.3.5 Instrumentos andinos de viento

La historia de los instrumentos musicales de los Andes se remonta a la aparición del hombre en esa región de las Américas. Las evidencias arqueológicas demuestran la presencia de flautas, silbatos, trompetas, flautas de Pan e idiófonos (Civallero, 2010).

Los instrumentos aerófonos son considerados como la familia más numerosa que existe hasta la actualidad, la gran diversidad de estos instrumentos va desde el tamaño hasta las formas y sonidos.

En el grupo de instrumentos de vientos en el plano andino se destacan en gran medida las flautas de Pan también conocidas como Zampoñas, Rondadores y Sikus y son consideraos como un conjunto muy amplio dentro de la música andina e instrumental.

Por otra parte también se pueden mencionar a las quenas que son instrumentos aerófonos y estas pueden ser quenas profesionales y no profesionales entre sus

variantes se puede mencionar las siguientes: pusipías, quena, choquelas, quenas yuras, kamacheñas, etc.

Los registros más antiguos y detallados sobre los instrumentos andinos donde dichos instrumentos datan de la época incaica, en estos registros se menciona con gran notoriedad el uso de flautas, las cuales, eras muy utilizadas en las danzas y cantos practicados en esas épocas.

2.3.6 Instrumentos de viento

Los instrumentos de viento o también conocidos como aerófonos son la familia de instrumentos musicales más extensa que existe, estos instrumentos producen el sonido a través de la vibración del viento en su interior, estos instrumentos no necesitan de cuerdas o membranas como otros instrumentos debido a que solo requiere del uso del viento para su ejecución.

Para comprender un poco sobre los instrumentos de viento se toma como referencia la afirmación de (Diagram Group, 1986) "En los aerófonos el sonido se produce por medio de la vibración del aire. Se clasifican según se genere esta vibración, e incluyen las flautas, los instrumentos de boquilla, de lengüeta y los libres" (p. 15).

Los instrumentos de viento se clasifican en dos grandes grupos en los cuales se pude mencionar:

2.3.6.1 Instrumentos de metal

Los instrumentos de viento – metal suelen tener un timbre fuerte, con gran presencia de brillo y en estos instrumentos destaca su sonido metálico. El sonido en estos instrumentos es producido por la vibración de los labios en una boquilla metálica en forma de copa, esta es la que se encarga de producir la frecuencia acústica.

En la estructura de una orquesta estos instrumentos se encuentran localizados detrás de los instrumentos de viento – madera, debido a que la potencia que tienen estos instrumentos puede ahogar los sonidos más suaves como son los instrumentos de viento y los instrumentos de cuerda. Entre los instrumentos de viento – metal se encuentran: las trompetas, las tubas y trombones.

2.3.6.2 Instrumentos de madera

El timbre de los instrumentos de viento – madera es más suave y melodioso en comparación con los instrumentos de viento – metal. El sonido es producido cuando la persona sopla sobre un agujero haciendo vibrar una caña de lengüeta doble o simple.

En una orquesta los instrumentos de viento – madera son los encargados de interpretar importantes solos por este motivo esta sección de instrumentos se encuentra ubicada en el centro de toda la estructura orquestal.

2.3.7 Cultura

Según (Salvador Cabedo, 2006)“Es el modo de vida socialmente aprendido que encontramos en el comportamiento habitual de los grupos humanos y que abarca todos los conceptos de la vida personal y social” (p. 65)

La cultura comprende las adquisiciones sociales comprendidas dentro de una sociedad adaptados a la vida cotidiana forjadas a través de la historia.

La cultura es nada más que herencias que la sociedad mantiene por influencia, costumbres o simplemente por tradiciones que se han propagado a través del tiempo convirtiéndose en rasgos característicos de un grupo poblacional que destacan en las distintas sociedades.

Muchas culturas mantienen sus herencias como modo de vida convirtiéndose en joyas de la historia no únicamente por la belleza arquitectónica, literaria o social sino porque las misma han llegado a perdurar cientos de años de manera casi intacta distinguiéndose a tal punto en la que solo al mencionarlas podemos reconocerlas fácilmente y transportarnos a su particular mundo que encierran dichas riquezas y elementos sobrevivientes al tiempo actual.

A lo largo de la historia, las comunidades humanas que han formado sociedades cada vez más complejas que han permitido marcar su paso por la historia generando elementos históricos particulares empleados en sus integrantes como la literatura, el arte, culto, idiosincrasia, entre otros, que conjunto con su desarrollo han dejado grandes rasgos y avances en quienes descienden de ella y tomado como ejemplo para nuevos desarrollos y avances en las colectividades en la historia.

Según (Kottak, 2002) “Es ese todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, la costumbre, y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad” (p. 45).

La cultura es el legado de grandes avances para el desarrollo común dentro de un colectividad determinada permitiendo el avance de sus integrantes marcando un impulso de los mismos a través del tiempo.

La formación de los grandes desarrollos para la humanidad han sido producto de bases intelectuales empleadas por las grandes y antiguas culturas del mundo como la cultura egipcia, griega, persa, romana, entre otras que nos han heredado grandes conocimientos y avances en ciencias como matemática, astrología, arquitectura, lingüística entre firmes modelos de formación y estructuración social como grandes imperios donde quienes las integran cumplen deliberadas funciones que fortalece la convivencia e inclusive el comercio entre culturas que ha asegurado la supervivencia y la mejor calidad de vida de la mismas.

Estas grandes bases culturales fueron indispensables en previos conocimientos de la humanidad por lo que a partir de ello se fueron generando mayores avances científicos que perfeccionaron el conocimiento humano en su afán de descubrir el perfecto funcionamiento del mundo y los fenómenos que lo rodeaban, por lo que hoy en día siguen siendo valioso conocimiento fundamental para el desarrollo de la ciencia y física impulsándonos a continuar con el avance social y cultural.

El desarrollo y perfeccionamiento en el arte y las humanidades también ha evolucionado con el tiempo marcando elementos, tendencias, estilos culturales únicos como las lenguas que son precedentes de cada asentamiento social y modificadas por

el contacto entre ellas generando nuevas de ellas, sobreviviendo muchas hasta nuestros días. Junto con el extenso arte de las humanidades no podría faltar el ámbito musical autóctono que cada colectividad posee y lo caracteriza de tal forma que junto con la dinámica social y migratoria han ido evolucionando y fusionando nuevas tendencias expresadas como una forma más de arte propio y distintivo de quienes gustan de ellas.

2.3.7.1 Rasgos culturales

Los rasgos culturales según (Palerm, 1997) son "Un grupo de rasgos o elementos funcionales o históricamente interrelacionados; de un área cultural, en el sentido de una región geográfica caracterizada por una serie de complejos culturales" (p. 12)

Los rasgos culturales son aquellos elementos distintivos que marcan un determinado acento poblacional de las demás, dependiendo de las condiciones, tradiciones o idiosincrasia que represente cada una volviéndola única.

Los rasgos culturales son las distinciones en común que marcan original y propia a un grupo socia y por tal dentro de la sociedad también son reconocidas por los mismos factores de identidad.

La culturalidad distintiva de un grupo social puede estar influida por una gran cantidad de elementos empezando por su tipo de lengua, rasgos propios de condiciones geográficas, culto, tradiciones, forma particular de vestir o una idiosincrasia particular enmarca el conjunto de rasgos propios de la cultura. Esta gran variedad de elementos propios que tienen en común ha marcado un paso por la historia, pues muchas de ellas han sucumbido en el tiempo y otras de gran influencia ha permanecido hasta nuestros días, heredándonos ciertos elementos que nos distinguen y nos hacen tener un gran sentido de pertenencia hacia nuestras raíces.

Los rasgos culturales pueden ser tan amplios como las diferencias entre continentes donde las personas son caracterizadas por sus rasgos propios comunes como dentro de una pequeña población donde reducidos grupos poblacionales poseen distinciones que los hacen aún más únicos en su misma cultura.

Musicalmente existen elementos que diferencian culturalmente las distinciones sonoras de una u otra cultura, integrando particularidades como instrumentos musicales autóctonos, acompañados de cantos derivados a su proceder cultural que difunden tradiciones y hablan coloridamente de lo que encierra tal diversidad y a su vez fusionándose con nuevos ritmos adoptados por otras culturas enriqueciendo aún más la culturalidad como tal.

Según (Berdichewsky, 2002) "Los rasgos culturales o complejos de rasgos más típicos de una cultura constituyen sus moldes o patrones que la caracterizan y le dan su propia personalidad" (p. 86)

Los rasgos culturales son caracterizaciones propias de un grupo social influenciado por tradiciones y costumbres, heredados de generación en generación que con el paso del tiempo se convierten en distinciones propias que enmarcan una cultura.

Los diversos factores elementales que dan vida y caracterización en una cultura están influidos por su filosofía de vida, vestimenta, alimentación, condiciones geográficas, arte, cultos, estructura social que hacen único a ese asentamiento poblacional, marcando un personalidad distintiva en el ámbito cultural.

Mundialmente existen grandes culturas que manifiestan patrones únicos que socialmente salen del comportamiento social global popular, manteniéndose como íconos culturales inconfundibles en la sociedad ya que muchas de ellas han sobrevivido la dinámica social. Ejemplos de este tipo de culturas inmortales en la historia es la cultura Hindú, Japonesa, China, subculturas africanas, y latinas que hoy por hoy siguen manteniendo particularidades propias que han sobrevivido y hoy son distintivos culturales e históricos que reflejan la pluriculturalidad en al que se ha manejado la sociedad humana.

Actualmente siguen generándonos rasgos culturales distintivos de mecanismos dinámicos en la música e ideología que influye principalmente en quienes gustan de preferencias y sienten identificarse en ellas como son los géneros musicales, que crean subculturas con elementos que marcan una peculiaridad y también forma parte de una evolución contante.

2.3.7.2 Cambios culturales

Según (Eguiguren Guzmán, 1987) "El cambio cultural puede definirse como las modificaciones que se producen en los elementos y en las estructuras mismas de un sistema cultural" (p. 61).

Los cambios culturales son fenómenos producidos por la dinámica social que sufre constantemente junto con el desarrollo social que estos producen.

La sociedad ha sufrido grandes cambios culturales a través de la historia, empezando por sus contantes avances internos y aportes al desarrollo general como el cambio global de la sociedad como producto de los mismos.

Los cambios culturales han sido constantes en la evolución humana debida a su gran interés por mejorar sus conocimientos en los fenómenos que lo rodean como en las capacidades para un mejoramiento constante de bienestar social y productivo. Uno de los más grandes cambios protagonizados por la humanidad ha sido la revolución industrial que generados movimientos de cambio social, económico, psicológico englobando a un cambio cultural total

Estos grandes cambios han dado lugar a importantes reestructuraciones en la sociedad, el hombre ha pasado a un cambio cultural de industrialización donde la sociedad humana compartió su desarrollo laboral con maquinaria, que aceleró lo procesos de productividad e incentivo a una mayor generación de la misma por su rendimiento en el desarrollo laboral, jugando un papel indispensable en la estructura social. Esta evolución no solo influyó masivamente en la cultura productiva donde el hombre era el motor laboral, sino también en la integración social a mujeres, abriendo paso a una integridad igualitaria, donde el modelo económico y social se reestructuró totalmente rediseñando los parámetros sociales de la familia en general, marcando otro cambio cultural que se lo vive actualmente en nuestros días.

Todos estos cambios ha sido encajados a las necesidades y el mejoramiento social, misma que es generada día con día, pues lo cambios sociales van desde pequeñas filosofías de vida minoritarias hasta cambios monumentales como el que hoy estamos atravesando en la era tecnológica, donde todo el mundo está conectado a un solo clic de distancia gracias a diarios mejoramientos tecnológicos en computadoras, dispositivo móviles e internet, pues ninguno de ellos está actualmente fuera de nuestro alcance, convirtiéndose en una necesidad básica.

Según (Barfield, 2000) “Es tanto un proceso presente en todas las sociedades como un campo de estudio de la antropología, que ha experimentado un complejo desarrollo y varias transformaciones importantes” (p. 92).

Los cambios culturales se han vuelto sujeto de estudio dentro de la historia del hombre debido a todos los cambios y avances que han vivido las sociedades humanas que hoy en día siguen estructuralizando cambios, pronosticando más y mejores evoluciones en la historia futura.

A los largo de la trasformación histórica, e han envuelto factores primordiales que determinan factores fundamentales para un cambio cultural como es la organización social, las religiones, transporte, lengua sistema económico entre otros que se generan principalmente por la necesidad de un mejoramiento y bienestar en la vida cotidianidad de la vida, hasta generar un gran impacto masivo en el que poco a poco se convertirá en una necesidad.

Las culturas han sido tan diversas como los cambios que se han producido en ellas y han sido específicamente los dinamismos económicos, industriales y tecnológicos lo que han producido modificaciones, mezclas, muertes y nacimientos de más de ellas, pues todas son parte del sistema evolutivo social al que se encuentran sometidas las culturas ya que quienes las conforman son autores esenciales de la participación de este gran cambio.

2.3.7.3 Clasificación de la cultura

La cultura se encuentra clasificada principalmente en:

- **Cultura tópica.** Es la que encierra varias clasificaciones como son la alimentación, economía, la religión u organización social.

- **Cultura histórica.** No es más que aquella herencia social, integración al medio en la intervención social

- **Cultura mental.** Son los hábitos, ideas o experiencias adquiridas que caracterizan a los distintos asentamientos sociales de los demás.

- **Estructural simbólica.** Son aquellos aspectos que comparten en una sociedad ya sean ideas, comportamientos o símbolos que las relacionan entre si representados de una manera gráfica.

2.3.8 Música

Según (Castro Lobo, 2003) "La música consiste en sonidos organizados que expresan pensamientos y sentimientos" (p. 5)

Su origen parte en la antigua Grecia, la música tiene un gran desarrollo a lo largo de la historia y evoluciona constantemente a través de la diversidad cultural que la encierra.

La música es una expresión artística donde no únicamente denota el trabajo de su creación en su expresión musical, sino que la hace más valiosa por la interpretación

que causa a quienes las escuchan pues a quien es capaz de apreciarla entra en una conexión de emociones y sentimientos que únicamente la música es capaz de aflorarlos.

La música tiene su origen desde los inicios de la humanidad y ha ido transformándose con ella, ya que cada cultura tiene una manera única de interpretarla, volviéndola casi propia y distintiva de una comunidad.

La música es un conjunto de notas impartidas por uno o varios instrumentos que forman una composición melódica, es por esto que para su realización han existido y evolucionado e su transformación una gran cantidad de instrumentos musicales en varia clasificaciones, como los de viento, percusión, cuerda y electrónicos donde cada cultura los ha convertido en sonidos de pertenencia e identidad, es por eso que hasta hoy en día es fácil identificar melodías, instrumentos musicales e inclusive vocalizaciones distintivas de una cultura, en particular por la cantidad de elementos que encierran cada una de ellas.

Con el avance, modificación y fusión de la música cultural se han logrado creaciones sinfónicas y esbeltos cantos que las acompañan con un gran valor musical. Genios creadores del arte de grandes obras como Ludwig Van Beethoven, Antonio Vivaldi, Frédéric Chipin entre otros marcaron las diferentes épocas históricas en la edad media, llegando a ser joyas de la historia del arte en la música, convirtiéndose en grandes expositores y compositores por su habilidad, trabajo y talento musical, mismos que en ocasiones han sobrepasado expectativas de la naturaleza humana.

Estas bases musicales han sido ejemplo y pauta para cultivar la educación musical y su difusión de las culturas del mundo, adaptándolas a diferentes estilos, donde se han fundido gran gama de instrumentos, ritmos, y elementos temáticos

propios a cada actualización en diversidad musical, creando un enorme listado de géneros musicales difundidos a nivel mundial.

Según (Chorou & De Lafage, 1847) "La música es el arte de combinar sonidos o mejor el arte de conmover las pasiones por medio de los sonidos metódicamente combinados" (p. 20)

La música es el arte conectarnos con nuestras propias emociones a través de sonidos, instrumentalización melódica, voces y letras que nos provocan una gran cantidad de sentimientos e impulsos emocionales como la alegría, euforia, melancolía, provocan recuerdos, felicidad, animo según cada situación en la que estemos atravesando.

Este arte emocional que provoca una gran de sentimientos en cada ser humano es el responsable de que a través de la historia acompañe al desarrollo de la humanidad día a día hasta nuestra actualidad.

La música es generadora de grandes experiencias que benefician a nuestra cotidianidad, por lo que gracias su gran extensión musical es capaz de interferir en nuestras emociones elementales ayudándonos a canalizarlas de manera positiva fluyendo con nuestro estado emocional, pues gracias a la estimulación provocada, se han creado una gran cantidad de terapias que guíen positivamente dichas emociones, ya que ha dado favorables resultados en personas con estrés, ansiedad, depresión y ayudado a muchos niños con problemas y trastornos de personalidad, aprendizaje, atención y socialización entre otros.

Los beneficios que aporta la música son muchos, pero también crear un aprendizaje musical también en indispensable para el desarrollo y beneficio de las

personas. Existen un gran número de niños que nacen con grandes habilidades musicales innatas, que en su constante práctica y disciplina, generaran aportaciones musicales valiosas a la cultura, así como quienes dichas habilidades son adquiridas a través del aprendizaje de un maestro, desarrollando destrezas que refuerzan el emprendimiento, constancia y nuevas habilidades en la educación de un niño extracurricularmente, creando distintos ambientes emocionales y sociales.

2.3.8.1 Teoría de la música

Según (Langeveld, 2002) "La teoría de la música comprende una gran cantidad y variedad de temas que van desde los sistemas tonales hasta la instrumentación" (p. 5)

La teoría de la música tiene por objetivo el estudio de la elementalidad en los factores musicales, en su composición, la metodología, su análisis estructural, y su apreciación. Principalmente la teoría de la música trata de explicar las técnicas en las que se ve compuesta, así como lo patrones y reglas que son establecidos en el proceso de modelación.

Quienes se encargan de estudiar la teoría musical son aquellos compositores que quieren interrelacionarse con la música al producir sus propias melodías, efectos al moldear sus obras musicales y darles un sello personal o mantenerse dentro de un estilo musical.

La teoría de la música es únicamente el estudio elemental de la misma, ya que para un verdadero aprendizaje musical es necesario desarrollar conocimientos panorámicos que potencien nuestro desarrollo musical ya sea vocal o instrumental.

El aprendizaje en teoría musical tiene que hacerse de manera relajada y sin ningún tipo de presión ya que en el camino junto con la disciplina podrán verse los resultados de manera paulatina.

Según (Chorou & De Lafage, 1847) "La teoría musical tiene por objeto describir y exponer clara y metódicamente los hechos y los procedimientos del arte" (p. 19)

La teoría musical engloba una gran variedad de áreas musicales por lo que hay muchos institutos, universidades y academias en todo el mundo que promueven su aprendizaje de manera lúdica desde un proceso inicial, hasta un avanzado programa impartido por profesionales en la materia.

Los expertos dicen que si bien es indispensable la práctica es muy imperante tener el conocimiento, ya que teoría musical es realmente muy importante en la metódica que la compone y describe, pues es una exposición de arte y como tal lleva un complejo procedimiento para su creación.

La música también debe ser llevada al conocimiento teórico ya que gracias a su profundo aprendizaje se puede llegar a formar grandes expositores que se guíen en un margen y estilo musical elevado en conocimiento, por lo que es una necesidad para conocer a perfección este maravilloso arte.

En la actualidad existe grandes e importantes academias que imparten teoría musical según las habilidades personalizadas del estudiante o medios en línea que pueden ayudar y facilitar el aprendizaje, pues actualmente el internet ha facilitado mediante varios medio visuales, de interacción y de lectura que facilitan la enseñanza musical práctica y teórica.

Gracias al avance tecnológico y a la gran variedad de dispositivos electrónicos en una amplia gama, ha dado paso a creación de distintas aplicaciones que proporcionan el aprendizaje teórico de la música de una manera más ágil y fácil, apta para niños de cortas edades que facilitan la enseñanza, y a las personas adultas facilitan su instrucción, sin necesidad ningún tipo de conocimientos previos, ya que cualquier persona que tenga acceso a es aplicación tiene una variedad de facilidades en el aprendizaje a su alcance.

2.3.8.2 Géneros musicales

Según la afirmación de (Lara, 2011) "Cuando un estilo se diferencia lo suficiente y se generaliza en distintas obras y múltiples artistas que toman rasgos comunes entre sí se forma una categoría que se denomina género musical" (p. 21)

Un género musical es un conjunto de elementos que reúne ciertas categorizaciones musicales con diversas afinidades en las distintas clases de arte, ya que un genio musical se define por su instrumentalización musical, ritmo, vocalización, entre otras.

Con el tiempo, las tradiciones han ido evolucionando con la música y con los estilos musicales, por lo que han surgido varias discografías musicales que han permitido su difusión a nivel internacional, difundiendo su popularidad a muchas de ellas y moviendo grandes cantidades de adeptos y millonarias cifras económicas, volviéndose una de las industrias más importantes en la historia.

Los géneros musicales surgen por el concepto y los distintos elementos musicales reunidos para caracterizar un estilo. Entre los más grandes y reconocidos géneros

musicales se encuentran el Rock, country, flamenco y géneros tropicales como salsa, cumbia, merengue etc.

Muchos géneros musicales son reconocidos principalmente por la instrumentalización o ritmo que los define, y a su vez, cada género musical tiene un mayor acogimiento en ciertas partes del mundo, aunque hoy en la actualidad, gracias al internet, tenemos gran variedad musical a nuestro alcance.

Esta amplia gama de géneros musicales también influye en la caracterización que asumen las personas que gozan de estos estilos musicales, como variados estilos en su vestimenta y comportamientos, e incluso en su filosofía de vida, por lo que es tan común encontrar subculturas musicales dentro de la sociedad, principalmente en jóvenes que gozan de dichas tendencias convirtiéndolas parte de su diario vivir.

Según (Andreu, Torres, & Quiles, 2009) un género musical es "La suma de rasgos característicos que identifican a un compositor, un periodo, una tendencia artística, una forma de ejecución musical, etc., y que sirven para diferenciarlo de otros" (p. 13)

Los géneros musicales encierran una gran gama de características que definen e identifican un estilo, principalmente por su ejecución en composición y ejecución musical, determinando un modelo que lo caracteriza.

Los géneros musicales en la actualidad son muy variados, gracias a la difusión y creación de tendencias que hacen agradables a las necesidades personales. Estos géneros encierran caracterizaciones emocionales que provoca en la gente aceptación según sus preferencias personales.

Existen géneros musicales que transmiten sentimientos de euforia como el rock y sus derivaciones que generan fuerza y adrenalina; A quienes disfrutan la música clásica, por su parte, promueven a una gran generación de ideas y es muy buena para la para la concentración. La salsa y los géneros tropicales liberan el estrés y ayudan a la socialización en la práctica del baile y por último la música urbana, con sus diferentes estilos, son expresiones modernas de ideas juveniles contemporáneas.

Los géneros musicales son extensos y variados, por lo que unos son más populares y aceptados en las diferentes comunidades sociales, por los que sus canciones en diferentes estilos son apreciados masivamente por quienes gozan de ellos, convirtiendo a las empresa musicales como las discográficas en grandes generadoras de dinero para los diversos exponentes artísticos que los manejan.

Entre la clasificación de los géneros musicales se puede determinar la siguiente distribución:

- **Música culta o clásica**

La música clásica es un término mal utilizados pero este se encuentra profundamente arraigado e institucionalizado en la sociedad. Este tipo de enero musical Envuelve todo tipo de consideraciones teóricas, estéticas y estructurales, las cuales, habitualmente cuentan con una larga formación para su correcta ejecución, por lo general los intérpretes de este tipo de género musical suelen tener años de formación en conservatorios y escuelas musicales.

- **Música folclórica**

La música folclórica o tradicional es un tipo de género musical el cual a sido transmitido de generación en generación y esta forma parte esencial de los valores, tradiciones y de la cultura los pueblos.

Este tipo de música tiene un marcado carácter étnico los cual hace que a escala internacional sea bastante complicado de entender, cabe mencionar que en este campo existen ciertas excepciones como: el flamenco, el tango, la samba, etc.

- **Música popular**

La música popular es un conjunto de estilos musicales que se diferencian de la música tradicional o folclórica, debido a que esta no se identifica ninguna nación o etnia en específico. Por la fácil manera de ejecución y corta duración de sus formas estructurales, no requieren en gran medida de una formación musical elevada, lo que permite que su forma de interpretación sea sencilla.

2.3.8.3 Musicología

Según (Sobrino Fernández, 2009) "Se entiende que la musicología es el estudio científico de la teoría y de la historia de la música" (p. 111)

La musicología es el estudio focalizado en la música como ciencia mediante la investigación a través de la historia de la música y sus procesos en la evolución de la humanidad.

La orientación de la música es muy diversa y se focalizan las diferentes áreas de estudio, empleando su trabajo en la investigación para la resolución de problemas y la evolución constante que sufre al fusionarse culturalmente de manera constante.

La musicología ha desarrollado su estudio en diferentes ámbitos culturales en el mundo, de una especial y diferente según las distintas tradiciones, pues la historia es la principal fuente de estudio para ejecutarlo. La musicología no se considera como una ciencia hasta mediados del siglo XX, involucrando gustos y preferencia de las masas que han gustado de ellas en la dinámica social.

Hoy en día la musicología es una ciencia impartida por grandes docentes en reconocidas academias de música, difundiendo su conocimiento al arte de la composición musical, para aquellos que requieren formase como compositores entiendan, aprendan y estructuren sus propios trabajos musicales desde una introspectiva profesional.

Según (Querol Gavaldá, Ezquerro Esteban, González Marín, & Heilbron Ferrer, 2005) "Una ciencia histórica cuyo objeto es la música y que abarca el conjunto del fenómeno musical en sus aspectos teórico, físico, estético y filosófico" (p. 139)

La musicología es una ciencia que ha estudiado la trascendencia de la música a través de la historia, junto con su evolución dedicada a una investigación dentro del plano físico, estético, sociocultural y académico.

Los especialistas en musicología son músicos, expertos sobre el conocimiento estructural teórico en el desarrollo musical dentro de la historia y teoría musical.

Siendo esta un disciplina que estudia la historia de la música. También se encarga de estudiar los fenómenos relacionados con la misma y los acontecimientos que ha sufrido a través del tiempo hasta nuestros días.

La musicología puede ser impartida en distintas universidades para su estudio y especialización en teoría musical, Por lo que es una carrera importante en la formación de aquellos que se inician o quieren logran una especialización en el arte musical, pues cada cultura o subcultura musical es una extensión de estudio en su perfeccionamiento académico.

2.4 Fundamentación

2.4.1 Fundamentación filosófica

Para el presente proyecto de investigación se desarrollará un análisis crítico propositivo basado en la filosofía de MERTON el cual analiza dentro de su obra Teoría y Estructura Sociales, los mecanismos de observabilidad de la normas y el desempeño de los papeles, donde la comunicación es el elemento sustentador y el referente dentro de la sociedad, nos encontramos con las redes de comunicación en que están metidas las autoridades de un grupo. Cuanto más alto es el rango social de un individuo, mayor será el número de personas para quienes él origina interacción, directamente o a través de intermediarios.

Por parte en cuanto a cultura citaremos a Jerome Bruner del cual podemos destacar que entre la mente y la cultura humana se establece una relación donde se engloba la educación y la enseñanza adquirida por medio de instrumentos culturales.

Para desarrollar toda cultura humana se deben adquirir diversos instrumentos que vienen dados desde los antepasados hasta la actualidad ellos nos brindar costumbres, tradiciones, hábitos entre otras cosas.

El proceso de la educación ayuda al desarrollo del ser humano le permite incorporarse a lo que es la cultura, es decir “la educación es una puerta a la cultura”.

2.4.2 Fundamentación legal

La nueva Constitución del Ecuador otorga una importancia fundamental a la cultura, tanto por el rango que le confiere dentro de los fines y valores superiores que presiden su texto como por la amplitud de referencias que hace a los asuntos culturales. Todo ese conjunto de referencias a lo cultural se concentra en dos grandes asuntos: los principios y derechos culturales y el Sistema Nacional de Cultura, concebido para garantizar la efectiva vigencia de los primeros. Estos derechos acogen una visión contemporánea de la cultura, concebida como un hecho social dinámico y en permanente transformación que incesantemente genera nuevos contenidos y transforma y re significa el saber acumulado por la sociedad. En virtud de esta nueva visión el ciudadano común, los pueblos y nacionalidades ancestrales, así como los colectivos culturales contemporáneos, devienen sujetos de los derechos culturales y dejan de ser objeto de civilización, adoctrinamiento y sometimiento colonial. Esta ley desarrolla esos derechos y establece las bases operativas y las líneas fundamentales, políticas e institucionales, que garantizan su vigencia.

Titulo 1

Elementos constitutivos del Estado

Capítulo 1

Principios fundamentales

Art. 1.- El Ecuador es un Estado constitucional de derechos y justicia, social, democrático, soberano, independiente, unitario, intercultural, plurinacional y laico. Se organiza en forma de república y se gobierna de manera descentralizada.

Capítulo ii

Ciudadanas y ciudadanos

Inciso 7. Proteger el patrimonio natural y cultural del país.

Titilo iii derechos

Capitulo ii derechos del buen vivir

Sección IV

CULTURA Y CIENCIA

Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas. No se podrá invocar la cultura cuando se atente contra los derechos reconocidos en la Constitución.

Art.22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Art.23.Las personas tienen derecho a acceder y participar del espacio público como ámbito de deliberación, intercambio cultural, cohesión social y promoción de la igualdad en la diversidad. El derecho a difundir en el espacio público las propias expresiones culturales se ejercerá sin más limitaciones que las que establezca la ley, con sujeción a los principios constitucionales.

Art. 24.- Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre. Art. 25.- Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.

Art. 25.- Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.

Sección ix

Capitulo iv Derechos de las comunidades pueblos y nacionalidades

Art. 57 - Inciso 13. Mantener, recuperar, proteger, desarrollar y preservar su patrimonio cultural e histórico como parte indivisible del patrimonio del Ecuador. El Estado proveerá los recursos para el efecto.

Capitulo iv Soberanía económica

Sección v

Cultura

Art. 377.- El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales.

Ley orgánica de cultura, registro oficial, asamblea nacional

Registro oficial aprobado por la ley orgánica de cultura

TÍTULO III.- DEL SISTEMA INTEGRAL DE INFORMACIÓN CULTURAL

Capítulo Único

Art. 9.- Del Sistema Integral de Información Cultural. El Sistema Integral de Información Cultural tiene como objetivo recopilar, sintetizar, difundir y poner en valor la información del ámbito cultural y patrimonial, generada por las entidades públicas, privadas o comunitarias, la comunidad artística y la ciudadanía en general.

Art. 10.- Del Registro Único de Artistas y Gestores Culturales (RUAC). Una de las herramientas del Sistema Integral de Información Cultural será el Registro Único de Artistas y Gestores Culturales, en el que constarán los profesionales de la cultura y el arte, ya sean creadores, productores, gestores, técnicos o trabajadores que ejerzan diversos oficios en el sector, que se encuentran dentro del territorio nacional,

migrantes o en situación de movilidad humana, y que deseen ser registrados; y las agrupaciones, colectivos, empresas y entidades cuya actividad principal se inscribe en el ámbito de la cultura y de las artes. Además de quienes se registren voluntariamente en el RUAC, el registro incluirá a quienes hayan hecho o hagan uso de las distintas herramientas y mecanismos de apoyo, acreditación, patrocinio, subvención o fomento ya existentes y de los que establezca esta Ley.

TÍTULO IV.- DE LA EDUCACIÓN Y FORMACIÓN EN ARTES, CULTURA Y PATRIMONIO

Capítulo Único

Art. 14.- Del Régimen Integral de Educación y Formación en Artes, Cultura y Patrimonio. El Régimen Integral de Educación y Formación en Artes, Cultura y Patrimonio comprende el conjunto transversal, articulado y correlacionado de normas, políticas, instrumentos, procesos, instituciones, entidades e individuos que participan de la educación formal y no formal en artes, cultura y patrimonio.

TÍTULO VII.- DEL SUBSISTEMA DE LA MEMORIA SOCIAL Y EL PATRIMONIO CULTURAL

Capítulo 1.- De las definiciones, composición, ámbitos y conformación del Subsistema de la Memoria Social y el Patrimonio Cultural

Art. 28.- De la memoria social. Es la construcción colectiva de la identidad mediante la resignificación de hechos y vivencias socialmente compartidos por personas, comunidades, pueblos y nacionalidades, que desde el presente identifican y reconocen acontecimientos, sucesos y momentos de trascendencia histórica, arqueológica,

antropológica o social. La memoria social se pone en valor de manera constante en repositorios: museos, archivos históricos y bibliotecas, así como en el espacio público.

Ley orgánica de educación intercultural

Título I

DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

Capítulo Único

DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

Art 2 h. Interaprendizaje y multiaprendizaje.- Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo;

art 2.Z. Interculturalidad y plurinacionalidad.- La interculturalidad y plurinacionalidad garantizan a los actores del Sistema el conocimiento, el reconocimiento, el respeto, la valoración, la recreación de las diferentes nacionalidades, culturas y pueblos que conforman el Ecuador y el mundo; así como sus saberes ancestrales, propugnando la unidad en la diversidad, propiciando el diálogo intercultural e intracultural, y propendiendo a la valoración de las formas y usos de las diferentes culturas que sean consonantes con los derechos humanos;

Art 2 aa. Identidades culturales.- Se garantiza el derecho de las personas a una educación que les permita construir y desarrollar su propia identidad cultural, su libertad de elección y adscripción identitaria, proveyendo a los y las estudiantes el

espacio para la reflexión, visibilización, fortalecimiento y el robustecimiento de su cultura;

2.5 Formulación de hipótesis

El diseño gráfico aporta en el aprendizaje de instrumentos andinos de viento en niños de 7 a 10 años en el cantón Ambato.

2.6 Señalamiento de variables

2.6.1 Variable independiente

Diseño Gráfico

2.6.2 Variable dependiente

Aprendizaje de instrumentos andinos de viento

CAPÍTULO III

3 MARCO METODOLÓGICO

3.1 Diseño metodológico

El enfoque que se utilizará para la presente investigación será cualitativo – cuantitativo, ya que permite a la hipótesis mantener una relación entre las variables de investigación y esto a su vez da paso a su respectivo análisis de información.

3.1.1 Cualitativo

El enfoque cualitativo es un método donde el autor estudia y analiza la eficacia de las actividades, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una situación determinada o problema de investigación. Esta metodología procura lograr una descripción holística, lo que quiere decir que se analiza los eventos desde diversos puntos de vista, e intenta analizar de manera exhaustiva y con detalles la problemática planteada en la investigación.

Por otra parte, el enfoque cualitativo permite conocer la calidad del trabajo de investigación, las ventajas que presenta el diseño gráfico en el aprendizaje de instrumentos andinos, permitiendo que los niños puedan gozar de un aprendizaje más sencillo en cuanto a estos instrumentos se refiere, también ayuda a mejorar la asimilación de conocimientos.

3.1.2 Cuantitativo

La investigación cuantitativa se centra en el conteo y clasificación de diferentes características de la investigación, mediante la aplicación de una encuesta a padres de familia y entrevistas aplicadas a profesores de música, a través de un análisis estadístico e interpretación de resultados mediante una representación gráfica de cada pregunta, se explica la problemática existente y lo que se observa mediante el proceso de investigación.

3.2 Modalidad básica de la investigación

a) De campo

El presente trabajo de investigación de campo se realizará en el mismo lugar en el que sucede el fenómeno investigado. Debido a que el estudio sistemático se lo realizará en el cantón Ambato, de esta manera se podrá indagar sobre el nivel de conocimiento e interés que existe sobre los Instrumentos Andinos de viento y su método de aprendizaje. A su vez se podrá observar cómo el Diseño Gráfico aporta en el aprendizaje de los mismos, de esta manera se estará tomando contacto con la realidad del entorno para obtener la información de acuerdo a las variables, a los objetivos y a la hipótesis planteada.

3.3 Nivel o tipo de investigación

- Descriptiva

Según el autor (Grajales, 2000) dice que: “La investigación descriptiva, (…), trabaja sobre realidades de hecho y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Esta puede incluir los siguientes tipos de estudios: Encuestas,

Casos, Exploratorios, Causales, De Desarrollo, Predictivos, De Conjuntos, De Correlación.”.

El objeto de la investigación es descriptivo debido a que permite llegar al pronóstico a través de los elementos, estructuras, modelos, los cuales admiten la detección de los problemas y la localización de una solución gráfica innovadora posterior.

3.4 Población y muestra

Para la aplicación de la población se tomará como referencia a profesores de música del cantón Ambato, ya que aquí no existe un gran número de escuelas de enseñanza musical se ha escogido tres instituciones de formación de talento y música como son: Escuela Musical “Acústica”, “TEDMA” Escuela de formación de talento y la Escuela de música CEDEMÚSICA.

De las escuelas antes mencionadas se ha llegado a determinar que el número de profesores llega a un total de 30, por tal motivo, al ser una población finita se tomará a la totalidad de profesores para realizar la encuesta.

El resultado de la población es de un total de 30 personas.

3.5 Operacionalización de variables

Variable independiente: Diseño gráfico

Tabla 1: Variable independiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
El diseño gráfico es un arte y una práctica que consiste en planificar y proyectar ideas y experiencias con un contenido visual y textual	Comunicación visual	Elementos Características Soportes comunicacionales	¿Cómo el uso de elementos visuales como el color y la textura, influyen en el aprendizaje de instrumentos musicales andinos? ¿La utilización de un lenguaje visual objetivo, es decir, que posea un solo tipo de interpretación, permite un mejor aprendizaje de instrumentos musicales? ¿De qué manera los soportes comunicacionales ayudan en el aprendizaje de instrumentos andinos de viento?	Encuestas

	Cognitivismo	Aprendizaje Cognición Percepción Gestalt	¿Qué tipo de metodologías son adecuadas para el aprendizaje de instrumentos musicales en los niños? ¿De qué manera la cognición permite a los niños un mejor aprendizaje de instrumentos musicales? ¿Cómo la percepción puede influir en los niños para estimular el aprendizaje de instrumentos musicales? ¿Qué principios de la Gestalt pueden utilizarse para permitir un mejor aprendizaje en los niños?	
	Pedagogía	Descriptiva Normativa Tecnológica	¿El uso de la tecnología permite un mejor aprendizaje de instrumentos musicales en los niños?	

Variable dependiente: Aprendizaje de instrumentos andinos

Tabla 2: Variable dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Los instrumentos andinos de viento son instrumentos aerófonos, es decir estos producen el sonido por la vibración del viento y de la masa de aire en su interior. Los instrumentos andinos de viento fueron los más abundantes de la América precolombina.	Instrumentos de viento	Instrumentos de metal Instrumentos de Madera	¿Cómo influye el aprendizaje de un instrumento de viento - metal en el desarrollo intelectual de un niño? ¿El aprendizaje de los instrumentos andinos de viento – madera permiten conservar las tradiciones autóctonas de una región?	Encuestas

	Cultura	Rasgos culturales Cambios culturales	¿El aprendizaje de instrumentos andinos permite la conservación de cultura en el cantón Ambato? ¿Cómo los cambios culturales influyen en la perdida de la cultura autóctona del cantón Ambato?	
	Música	Teoría de la música Géneros Musicales Musicología	¿La teoría musical es indispensable para el aprendizaje de un instrumento andino de viento? ¿Cómo la musicología permite un mejor análisis psicológico sobre el aprendizaje de instrumentos de viento?	

3.5.1 Análisis e interpretación de resultados

PREGUNTA 1

¿Cuáles de los siguientes factores sociales considera que influyen en un niño para aprender a interpretar un instrumento andino de viento?

Tabla 3: Pregunta 1

Elementos	Frecuencia	Porcentaje
Música	6	20%
Familia	21	70%
Entorno	3	10%
Total	30	100%

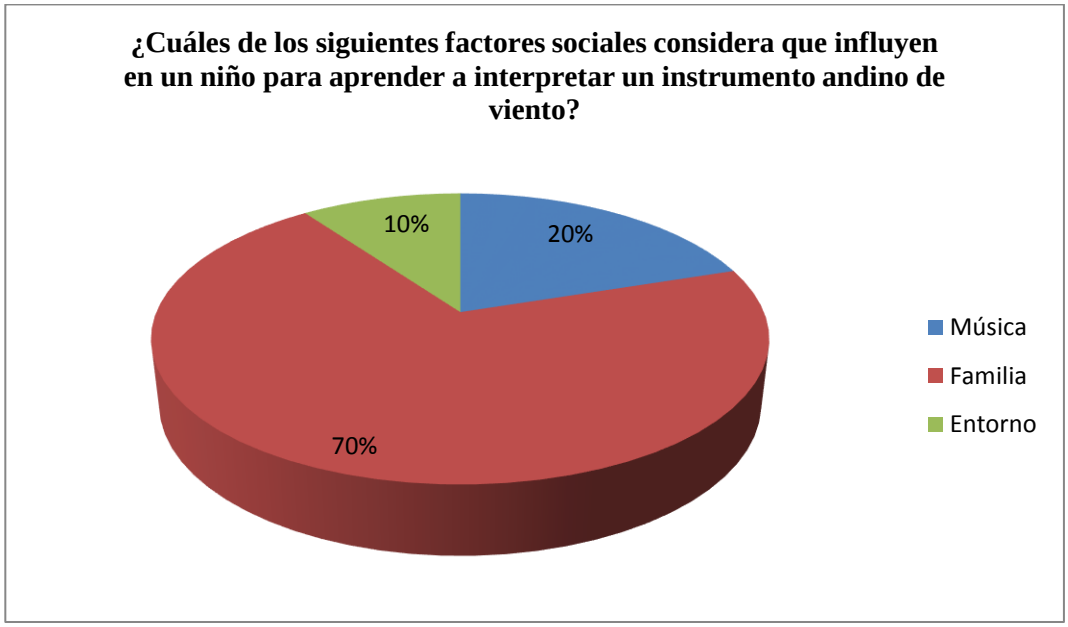

Gráfico N.- 5: Análisis Pregunta 1

Análisis: Según los datos que se han podido obtener, se puede llegar a la conclusión de que la familia forma parte importante en la formación de un niño y a su vez la familia es un factor social bastante influyente en los niños al momento de aprender a entonar un instrumento andino de viento.

Interpretación: Según las encuestas realizadas se puede destacar que el 70% de los encuestados piensan que la familia es un factor muy importante al momento de que un niño aprenda a ejecutar un instrumento andino de viento, mientras que el 20% opina que la música es un factor influyente y el 10% piensa que el entorno influye en los niños para que puedan aprender a entonar un instrumento andino de viento.

PREGUNTA 2

¿Cuáles de las siguientes herramientas ha utilizado para facilitar el aprendizaje de instrumentos musicales en niños?

Tabla 4: Pregunta 2

Elementos	Frecuencia	Porcentaje
Material Impreso	28	93%
Material Digital	2	7%
Ninguno	0	0%
Total	30	100%

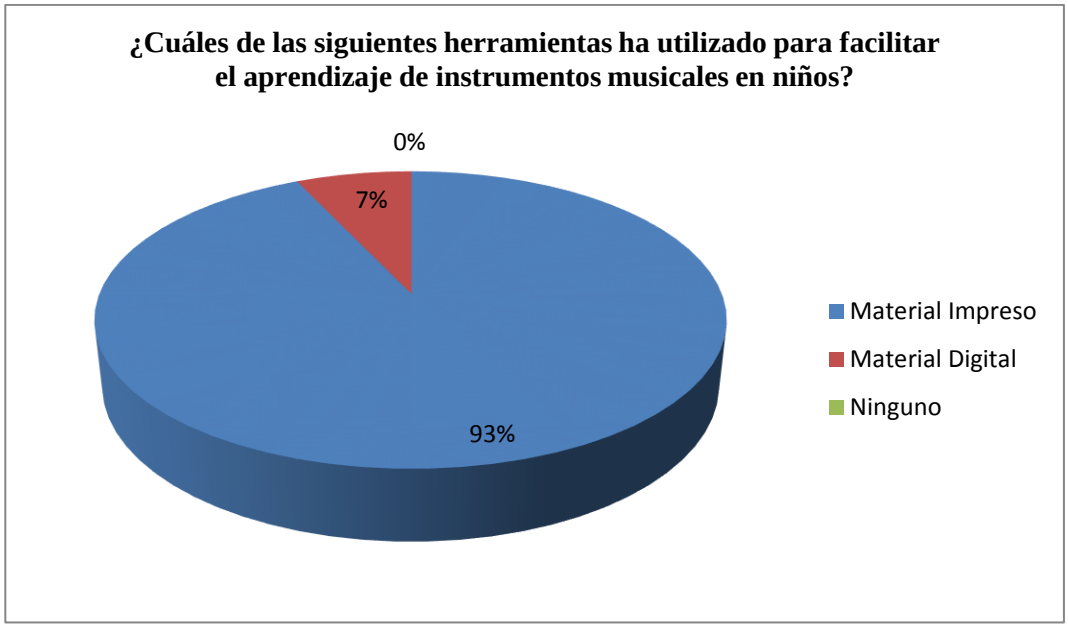

Gráfico N.- 6: Análisis pregunta 2

Análisis: Según la respuesta de los encuestados se ha determinado que la mayoría de profesores han utilizado materiales impresos al momento de facilitar el aprendizaje de instrumentos musicales, y solo un pequeño número de profesores ha recurrido al uso de material digital.

Interpretación: Según los datos obtenidos se puede determinar que el 93% de profesores encuestados utiliza materiales impresos para facilitar el aprendizaje de instrumentos musicales y solo un 7 % alguna vez a utilizado un material digital.

PREGUNTA 3

¿En qué grado considera que el material impreso como folletos, manuales o libros cuentan con un escaso manejo de diseño aplicado a la pedagogía para el aprendizaje de instrumentos andinos de preferencia en niños de 7 a 10 años?

Tabla 5: Pregunta 3

Elementos	Frecuencia	Porcentaje
Alto	19	63%
Medio	7	23%
Bajo	4	13%
Total	30	100%

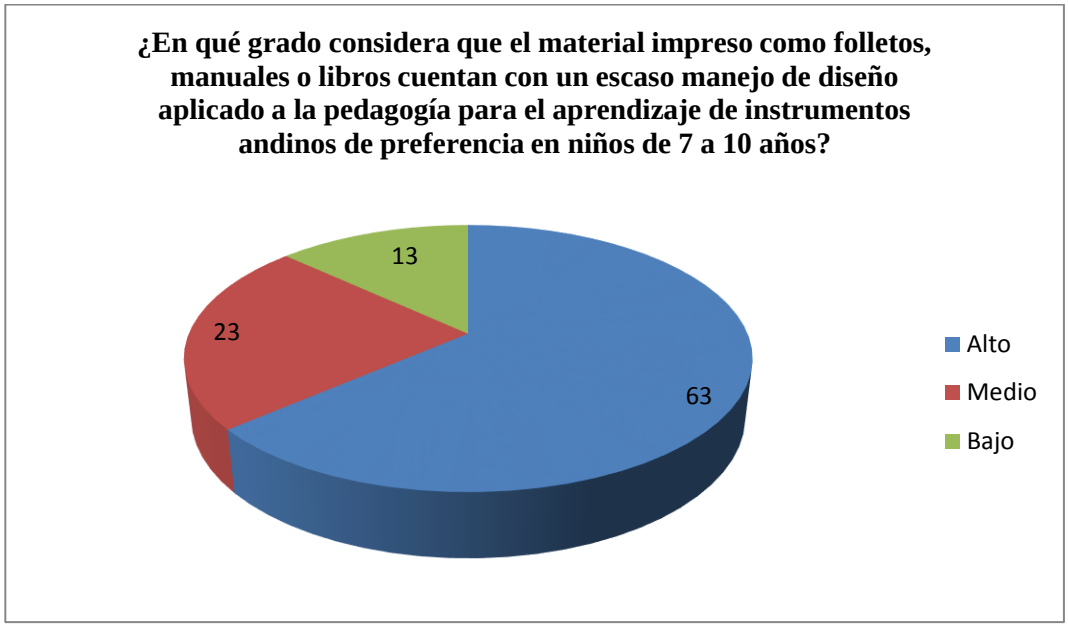

Gráfico N.- 7: Análisis pregunta 3

Análisis: Al analizar la información obtenida se puede observar que la mayoría de profesores opina que los libros, folletos y manuales instructivos que están dirigidos a niños para el aprendizaje de instrumentos musicales cuentan con alto grado de escases de diseño aplicado a la pedagogía, por tanto se puede comprender que el uso del diseño aplicado al aprendizaje de instrumentos musicales es muy bajo.

Interpretación: Según los datos obtenidos sobre el manejo de diseño aplicado a la pedagogía en el aprendizaje de instrumentos musicales se puede observar que el 13% de los encuestados piensan que el material impreso existente tiene un alto manejo

de diseño, el 23% opina que el manejo de diseño es medio y un alto porcentaje que corresponde al 63% opina que el manejo de diseño en materiales impresos es muy escaso.

PREGUNTA 4

¿Qué metodologías ha aplicado para el aprendizaje dirigido a niños?

Tabla 6: Pregunta 4

Elementos	Frecuencia	Porcentaje
Método Susuki	2	7%
Método Dalcroze	0	0%
Método Kodaly	1	3%
Método Aschero	3	10%
Otros	24	80%
Total	30	100%

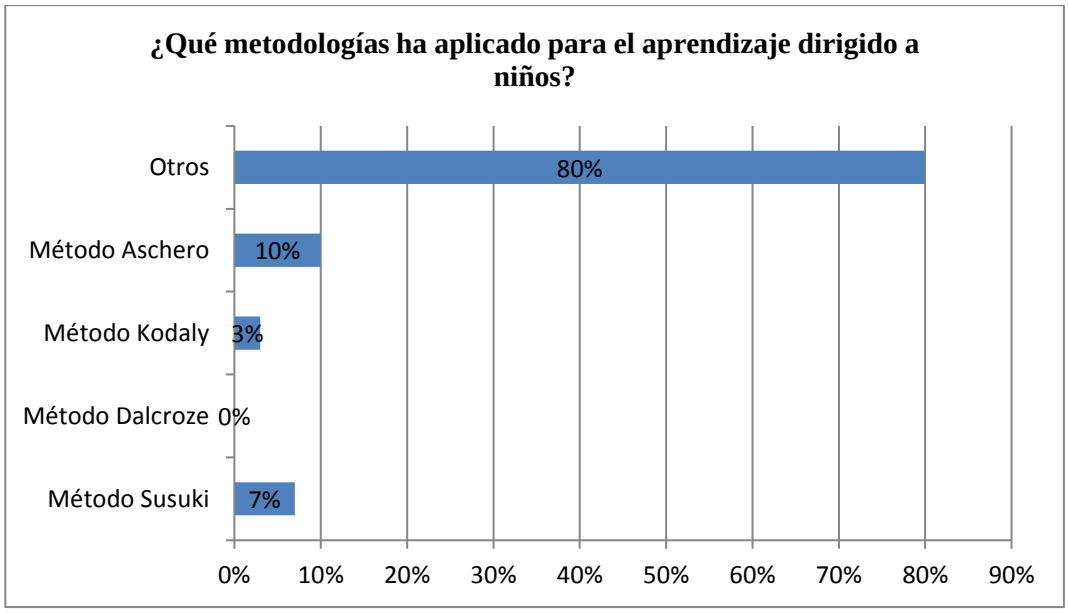

Gráfico N.- 8: Análisis pregunta 4

Análisis: Al momento de analizar los datos que se obtuvieron por parte de los encuestados, se ha podido determinar que la mayoría de ellos han aplicado una metodología de enseñanza, pero estas metodologías no son las utilizadas por las grandes escuelas de música del mundo, según lo expuesto por los profesores, la metodología utilizada es la tradicional, es decir, que ellos dan la información y las instrucciones a sus estudiantes. Un bajo porcentaje de profesores afirma que sí ha utilizado algunas de las metodologías expuestas, por tanto, se puede concluir que el aprendizaje dirigido a niños en el ámbito musical requiere un tipo de enseñanza más metodológica probada por grandes escuelas.

Interpretación: Según los datos obtenidos solo el 3% de los encuestados ha aplicado el método Kodaly para la enseñanza musical en niños, por otra parte el 7% a utilizado el método Susuki, un 10% asegura haber utilizado el método Aschero y el 80% de los profesores es decir la mayor cantidad de encuestados afirman que han aplicado otro tipo de metodologías para el aprendizaje musical en niños y esta metodología es la tradicional.

PREGUNTA 5

De las siguientes metodologías de aprendizaje musical, ¿cuál considera usted que es la más adecuada al momento de aprender un instrumento andino de viento?

Tabla 7: Pregunta 5

Elementos	Frecuencia	Porcentaje
Método Susuki	2	7%
Método Dalcroze	0	0%
Método Kodaly	1	3%
Método Aschero	3	10%
Otros	24	80%
Total	30	100%

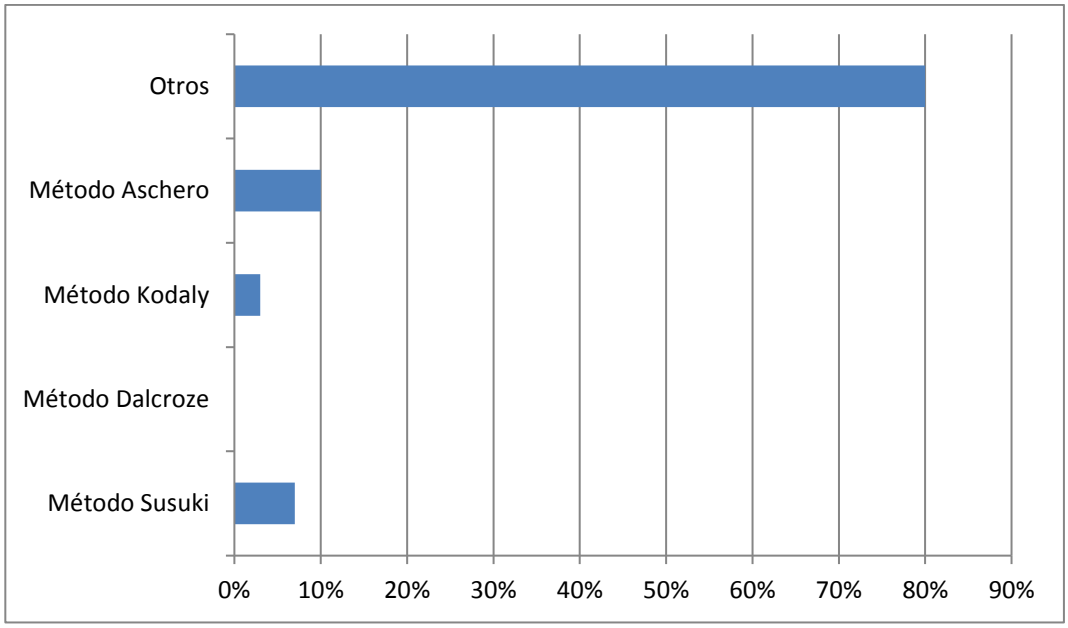

Gráfico N.- 9: Análisis pregunta 5

Análisis: Al analizar la información obtenida se puede determinar que la mayoría de profesores de música utilizan un método de enseñanza diferente a los propuestos por investigación, entre los cuales algunos afirman que la metodología que usan es la tradicional, es decir, los profesores proporcionan la información y las instrucciones a sus estudiantes, y ellos las ejecutan repetidamente hasta aprender.

Interpretación: Según los datos obtenidos el 80% de profesores aseveran que la metodología tradicional es la más adecuada para que un niño aprenda a ejecutar un instrumento musical, en cambio los profesores que han utilizado las metodologías expuestas en la encuesta afirman que la más adecuada para niños es el método de Aschero con un 10%, el método Susuki con un 7% y el método Kodaly con un mínimo 3%.

PREGUNTA 6

De los siguientes instrumentos andinos de viento, ¿cuáles considera que son los más simples para que un niño empiece con el aprendizaje?

Tabla 8: Pregunta 6

Elementos	Frecuencia	Porcentaje
Quena	12	40%
Zampoña	13	43%
Ocarina	0	0%
Flauta de Caña	5	17%
Otros	0	0%

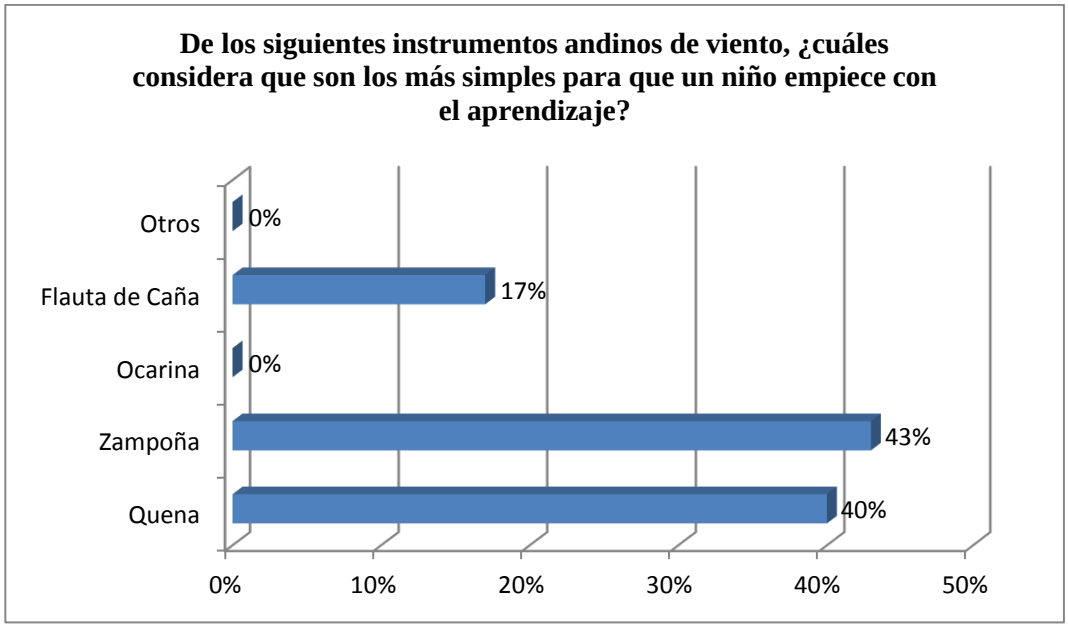

Gráfico N.- 10: Análisis pregunta 6

Análisis: Según la opinión de los encuestados, se ha llegado a determinar que el instrumento andino de viento más simple para que un niño aprenda a ejecutar es la zampoña, seguido muy de cerca por la quena. Por tal motivo, la zampoña y la quena serán los instrumentos en los cuales se centrará la propuesta de esta investigación.

Interpretación: Según los datos obtenidos, el 43% de los encuestados opina que la zampoña es un instrumento simple de ejecutar por los niños, en cambio el 40% opina que el instrumento más sencillo es la quena, y solo un 17% cree que la flauta de caña puede ser un instrumento con el cual un niño puede empezar su aprendizaje musical.

PREGUNTA 7

En una escala de 1 a 5, siendo 1 menos importante y 5 más importante, ¿cuál de los siguientes soportes comunicacionales son los más adecuados para el aprendizaje de instrumentos andinos de viento preferentemente en niños de 7 a 10 años?

Tabla 9: Pregunta 7

Elementos	**Frecuencia**					**Porcentaje**				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Manuales Ilustrados	0	0	8	4	8	0%	0%	26,7%	46,7%	26,7%
Manuales Instructivos	6	2	1	5	6	53,3%	6,7%	3,3%	16,7%	20%
Aplicaciones celulares	2	5	13	2	8	6,7%	16,7%	43,3%	6,7%	26,7%
Medios multimedia	12	16	2	0	0	40%	53,3%	6,7%	0%	0%
Videos instructivos	0	7	6	9	8	0%	23,3%	20%	30%	26,7%
Total	30	30	30	30	30	100%	100%	100%	100%	100%

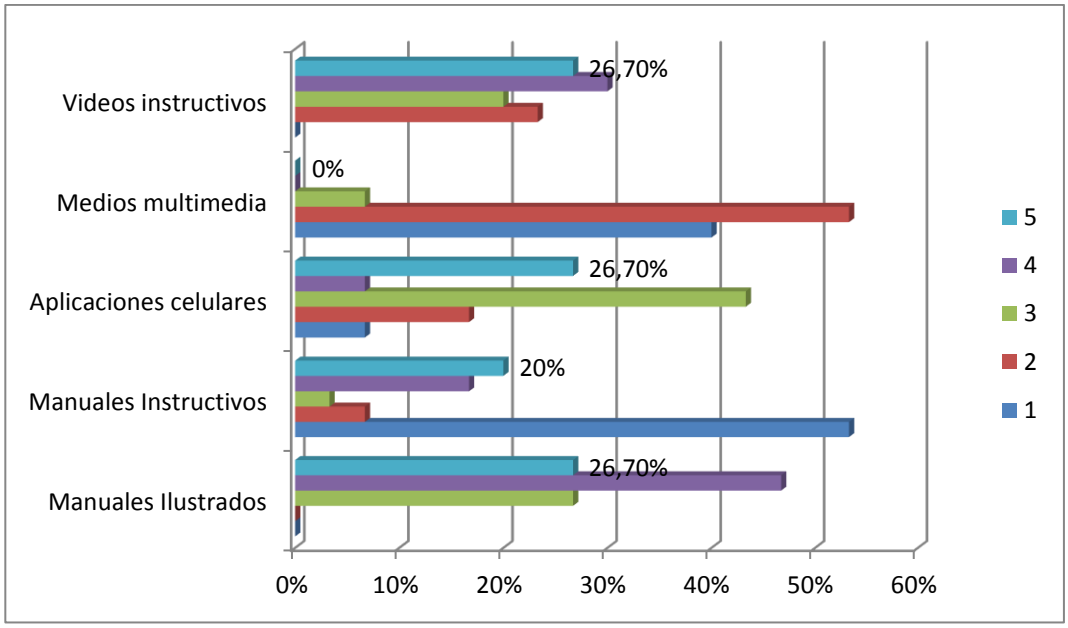

Gráfico N.- 11: Análisis pregunta 7

Análisis: Según la opinión de los encuestados, se puede concluir que los manuales ilustrados, las aplicaciones celulares y los videos instructivos pueden ser los soportes comunicacionales más adecuados para que un niño aprenda a entonar un instrumento andino de viento.

Interpretación: Los resultados que se pudieron obtener por parte de los encuestados en cuanto al grado de importancia sobre los soportes comunicacionales más adecuados para el aprendizaje de instrumentos andinos en niños de 7 a 10 años, se observa que los manuales ilustrados, las aplicaciones celulares y los videos tutoriales cuentan con el grado más alto de importancia, siendo estos datos de un 26.7% por cada soporte comunicacional antes mencionado, mientras tanto la importancia varía de acuerdo a los otros soportes comunicacionales

PREGUNTA 8

¿En base a la respuesta anterior, en qué medida considera usted que el soporte comunicacional facilitaría el aprendizaje de instrumentos andinos de viento preferentemente en niños de 7 a 10 años?

Tabla 10: Pregunta 8

Elementos	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	24	80%
Medio	4	13%
Poco	2	7%
Total	30	100%

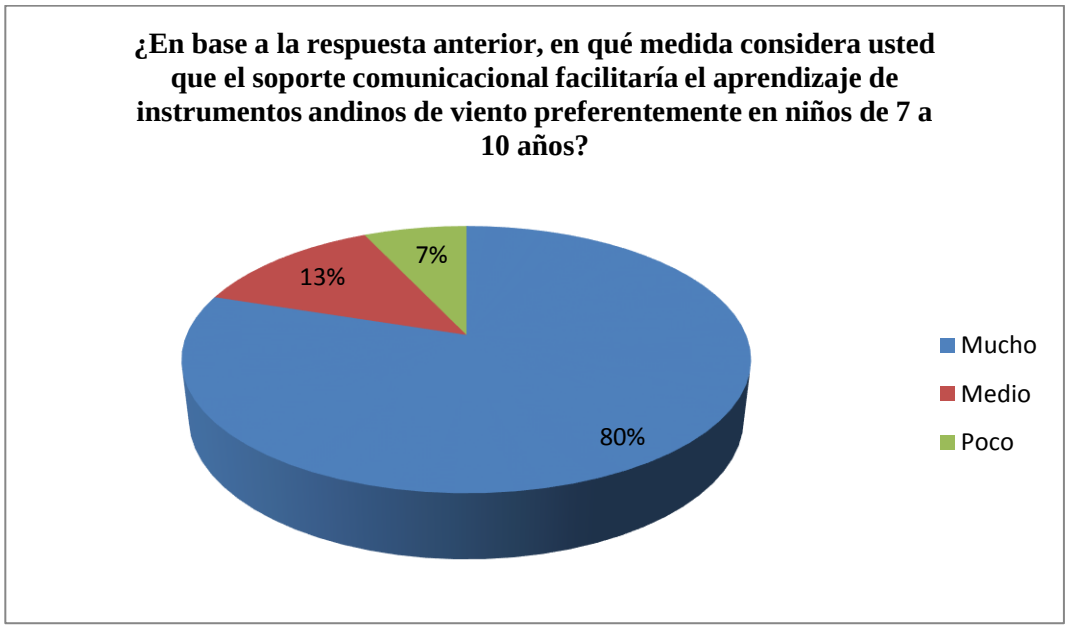

Gráfico N.- 12: Análisis pregunta 8

Análisis: Según la opinión de los encuestados se puede decir que, para la gran mayoría los soportes comunicacionales que eligieron facilitarían mucho el aprendizaje

de un instrumento andino de viento, sobre todo si está dirigido a niños de 7 a 10 años de edad.

Interpretación: Según el 80% de los encuestados afirman que los soportes comunicacionales que eligieron como adecuados para el aprendizaje de un instrumento andino de viento, facilitará mucho el aprendizaje y ejecución del instrumento preferentemente en niños de 7 a 10 años preferentemente. El 13% asegura que el soporte comunicacional elegido facilitara el aprendizaje de una manera media y el 7% dice que el soporte comunicacional ayudará poco.

PREGUNTA 9

¿En qué medida considera que el correcto uso del diseño en un soporte comunicacional podría disminuir el tiempo de aprendizaje de un instrumento musical andino de viento?

Tabla 11: Pregunta 9

Elementos	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	15	50%
Medio	13	43%
Poco	2	7%
Total	30	100%

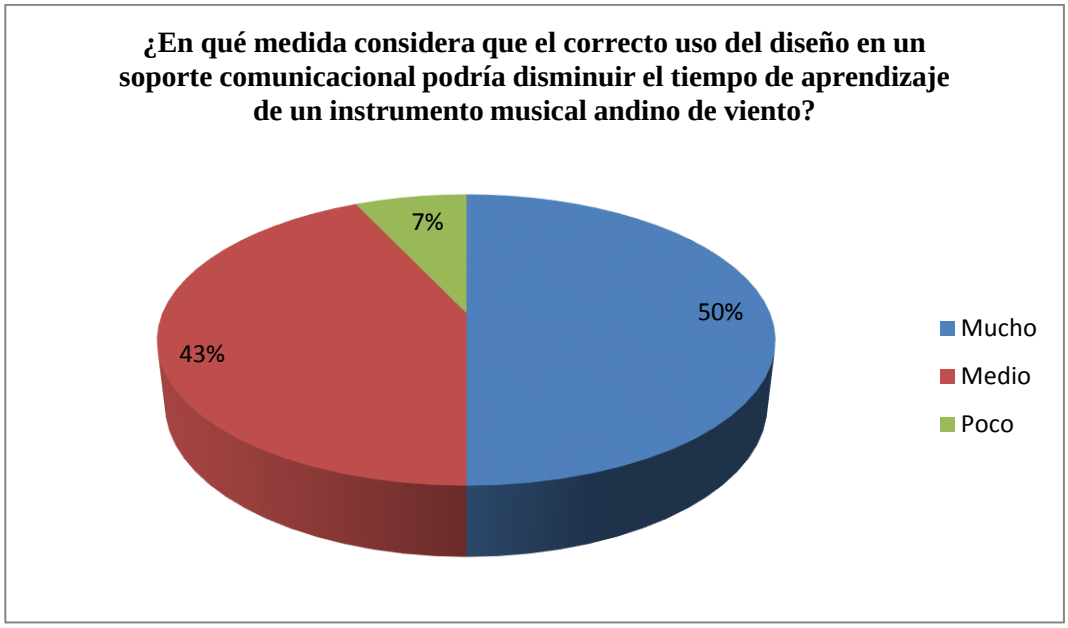

Gráfico N.- 13: Análisis pregunta 9

Análisis: Según la opinión de los encuestados, se puede decir que el correcto uso del diseño en un soporte comunicacional puede ayudar mucho a disminuir el tiempo de aprendizaje de un instrumento andino de viento.

Interpretación: Según los datos obtenidos el 50% de los encuestados opinan que el correcto uso del diseño en un soporte comunicacional puede disminuir el tiempo que se demora una persona en aprender a ejecutar el mismo, por otra parte el 43% opina que el tiempo de aprendizaje se reduciría en una medida media, en cambio el 7% asegura el tiempo de aprendizaje se reduciría un poco.

PREGUNTA 10

Según el grado de importancia, califique de 1 a 4 considerando: ¿cuál de estos elementos aportarían un mayor grado de captación de información en el aprendizaje de instrumentos andinos de viento? (1 menos importante, 4 más importante)

Tabla 12: Pregunta 10

Elementos	Frecuencia				Porcentaje			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Color	0	4	11	5	0%	13%	37%	50%
Textura	21	9	0	0	70%	30%	0%	0%
Fondo	9	14	7	0	30%	47%	23%	0%
Formas y figuras	0	3	12	15	0%	10%	40%	50%
Total	30	30	30	30	100%	100%	100%	100%

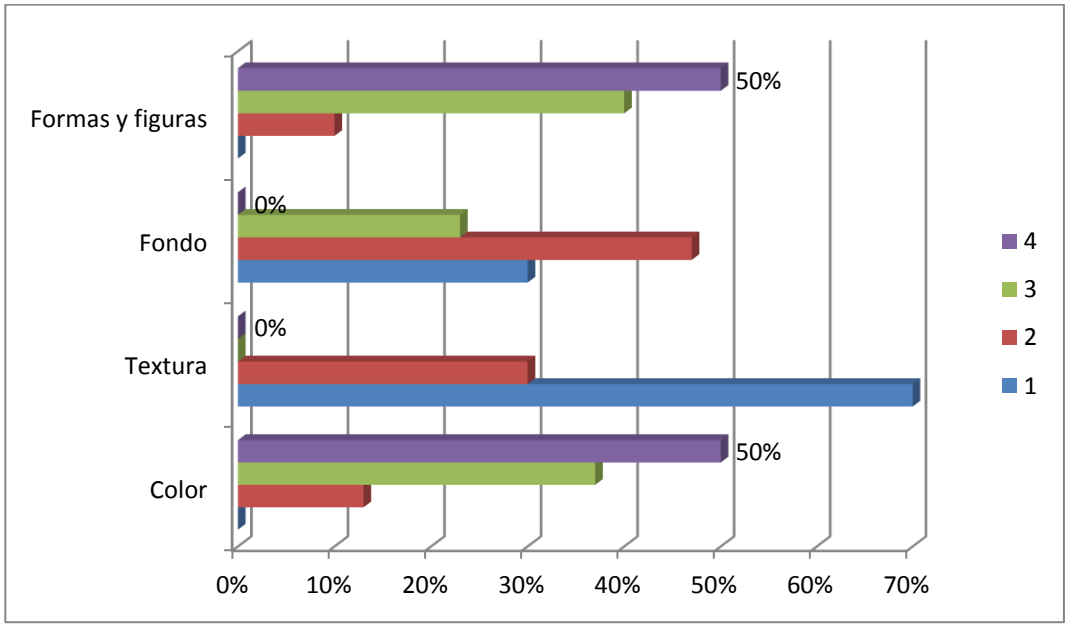

Gráfico N.- 14: Análisis pregunta 10

Análisis: Según la opinión de los encuestados se puede observar que los elementos que más aportarían un mayor grado de captación en el aprendizaje de instrumentos

andinos son el color, las formas y figuras, por otra parte las opciones que menos grado de aporte a la captación de información son el fondo y la textura.

Interpretación: Los encuestados opinan en que los elementos que aportan un alto grado de captación de información son el color y las formas y figuras con un 50% de aceptación, en cambio el fondo aportaría un nivel intermedio con el 47% y en el nivel más bajo se encuentra las textura, ya que según los encuestados opinan que este tiene un novel de portación bajo el 70% de los profesores opina que este ítem no tiene un gran nivel de aportación.

PREGUNTA 11

¿Según su criterio profesional, evalúe qué elementos debería contener un soporte comunicacional para facilitar el aprendizaje de instrumentos andinos en niños de 7 a 10 años?

Tabla 13: Pregunta 11

Elementos	Frecuencia	Porcentaje
Simplicidad	9	30%
Claridad	12	40%
Colorido	9	30%
Total	30	100%

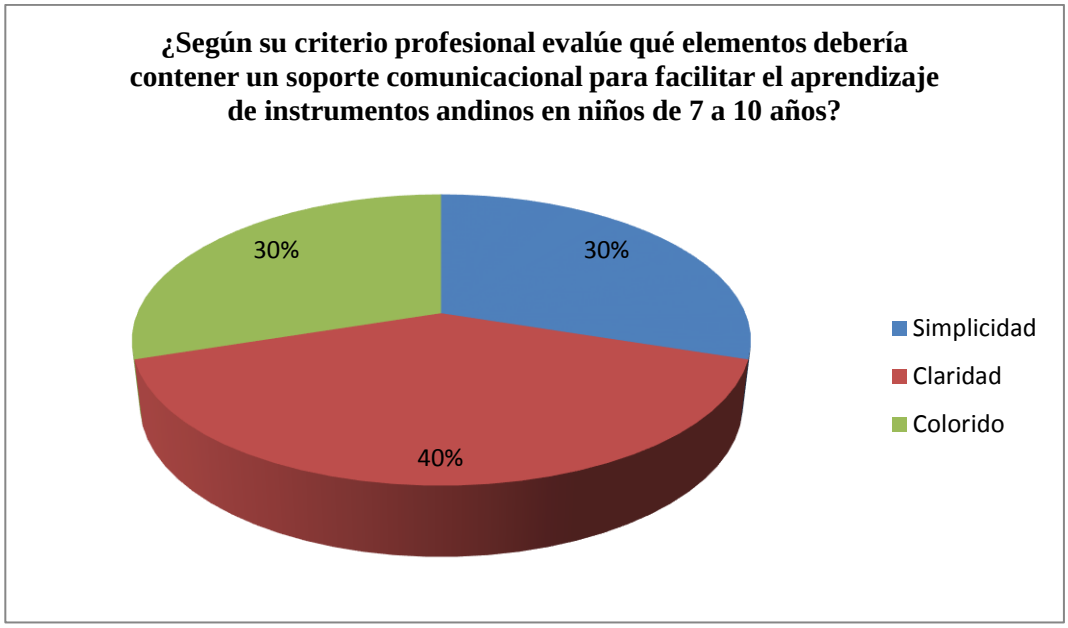

Gráfico N.- 15: Análisis pregunta 11

Análisis: Según los encuestados en cuanto a su criterio profesional, opinan que los elementos que facilitan el aprendizaje en un soporte comunicacional son en su mayoría el uso de la claridad, seguido por la simplicidad y coloridos, estos aspectos ayudarán a una correcta elaboración de la propuesta para que la información que se utilice sea captada de mejor manera por los niños.

Interpretación: Los encuestados opinan que la claridad es un soporte comunicacional permitirá captar de mejor manera la información para el aprendizaje de instrumentos andinos de viento este aspecto cuenta con un 40% de aceptación, seguido a esto se encuentra la simplicidad y el colorido con un 30% de aceptación.

PREGUNTA 12

¿En caso de que el soporte comunicacional fuese un App, qué aspectos considera que debería contener?

Tabla 14: Pregunta 12

Elementos	Frecuencia	Porcentaje
Audios instructivos	0	0%
Mensajes visuales	0	0%
Puntos de calificación	0	0%
Instructivo de notas	0	0%
Todas	30	100%
Total	30	100%

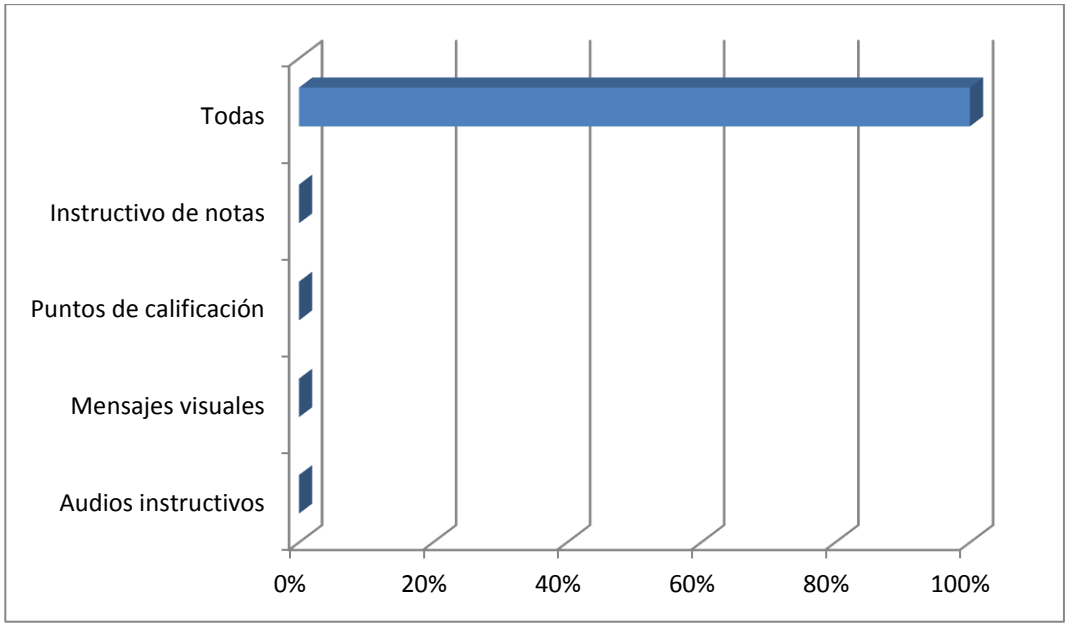

Gráfico N.- 16: Análisis Pregunta 12

Análisis: De acuerdo a la opinión de los encuestados, se puede observar que en caso de que el soporte comunicacional fuera una App los elementos que debería contener este deberían ser: Audios instructivos, mensajes visuales, puntos de calificación e instructivo de notas musicales.

Interpretación: Según los datos obtenidos se puede mencionar que todas las opciones propuestas cuentan con un 100% de aceptación, es decir, que si el soporte comunicacional fuese una App debería contener; audios instructivos, mensajes visuales, puntos de calificación e instructivo de notas musicales.

3.6 Técnicas de recolección de datos.

Para la recolección de la información en la presente investigación se utilizará la encuesta para la recolección de datos, esta será aplicada a profesores de música de 3 instituciones de enseñanza musical.

Tabla 15: Técnicas de recolección de datos

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Analizar las metodologias usadas por los docentes y como mejorar la captación de información en el aprendizaje de instrumentos andinos de viento
2. ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes de música e instrumentos de viento
3. ¿Sobre qué aspectos?	Los aspectos que se tratan en esta investigación es la matriz de operacionalización de variables.
4. ¿Quién?	Carlos Llerena
5. ¿A Quiénes?	A 30 docentes
6. ¿Cuándo?	Meses de (abril, mayo, junio, julio, agosto)
7. ¿Dónde?	Escuela Musical “Acústica” “TEDMA” Escuela de formación de talento CEDEMÚSICA.

8. ¿Cuántas veces?	El número de veces de aplicación de los instrumentos.
9. ¿Cuáles técnicas de recolección?	Encuestas
10. ¿Con que instrumentos?	Cuestionario de selección múltiple

3.7 Técnicas para el procesamiento y análisis de la información

Tabla 16: Técnicas para el procesamiento de información

ACTIVIDAD	INSTRUMENTO	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION	REPRESENTACIÓN	FECHA DE ELABORACIÓN
Análisis de la información				
Información primaria	Encuesta	Interpretación de resultados	- Cuadros - Gráficos	Abril 2017
Información secundaria	Bibliográfica	Textos relacionados con el aprendizaje de instrumentos andinos y el diseño grafico	- Investigación	Abril 2017

CAPÍTULO IV

4 DISEÑO

4.1 Memoria descriptiva y justificativa

4.1.1 Proyecto

El presente proyecto cuenta con un alto grado de importancia debido a que la interfaz de una aplicación móvil, permitirá a futuro ser utilizada como material de apoyo en el aprendizaje de la zampoña en niños. Este material puede ser utilizado por docentes en el área musical, a su vez, lo que se busca es disminuir el grado de dificultad en cuanto al aprendizaje de la zampoña y que la aplicación mòvil sea utilizada por más docentes que enseñen este instrumento, el cual es propio de las raíces ancestrales ecuatorianas.

Los elementos que se han utilizado para la elaboración de la interfaz de la aplicación celular cuentan con diseños y elementos basados en la cultura autóctona de la provincia, inclusive su nombre ha sido creado a partir del idioma utilizado por la población indígena que reside en los alrededores del cantón Ambato.

Esta propuesta tiene como objeto mejorar el aprendizaje y la captación de la zampoña por parte de los niños y a su vez ser una herramienta para los profesores de música, facilitando de esta manera la enseñanza de un instrumento que por muchos años ha sido parte de las raíces propias de la provincia y de la región sierra ecuatoriana. Por otra parte, esta propuesta ha sido diseñada de tal manera que llegue a ser amigable con los niños y tenga un alto grado de funcionalidad, sin dejar de lado que esta llegue a ser una herramienta novedosa y atractiva para la enseñanza de la zampoña en niños.

4.1.2 Referencias

(Pilamala, 2015), En su trabajo de investigación titulado: "Análisis de las herramientas educativas tecnológicas en el desarrollo del aprendizaje en niño/as de tercer año de educación básica". En este trabajo se puede evidenciar como el autor utiliza los medios multimedia para desarrollar una herramienta educativa que facilite el desarrollo de las destrezas en los niños, este material cuenta con varios pantallas en donde se puede observar como esta herramienta permite interactuar con los diferentes temas que contiene haciendo de esta herramienta un elemento de aprendizaje fácil y divertido para los niños.

4.1.3 Descripción del proyecto

El diseñador busca transmitir un mensaje hacia un público determinado, buscando la manera que dicho público responda al mensaje transmitido. Muchas de las veces el diseñador trata de encontrar maneras de hacer llegar información clara sencilla y que a su vez persuada a quien es capaz de recibir dicha información.

En este proyecto lo que se ha buscado es facilitar el aprendizaje de la zampoña en niños ya que el mercado actual el material de aprendizaje de instrumentos andinos de viento dirigido a niños es muy escaso o no cuenta con un diseño atractivo y que despierte la curiosidad de los menores; por tal motivo, se ha pensado en solucionar esta necesidad mediante la elaboración y diseño de una interfaz para una aplicación celular amigable que permita a los infantes conocer y aprender sobre la zampoña de una manera agradable y divertida.

La propuesta de este proyecto se limita al diseño de una interfaz debido a que las competencias necesarias son limitadas, es decir para que este proyecto sea culminado

en su totalidad se necesita que un profesional en el área de programación continúe con esta propuesta.

El diseño de la propuesta cuenta con la elaboración de un identificador visual que permitirá reconocer a la aplicación al momento de ser subida a un gestor de descarga como puede ser Google Play, otro aspecto es el diseño de cada una de las pantallas que contendrá la aplicación, ya que esta cuenta con un personaje que guiará a los niños por cada uno de los elementos que contendrá el menú y a su vez explicará cómo es su funcionamiento. Cabe recalcar que para el diseño de esta interfaz se ha utilizado ilustraciones con un estilo *Flat*, ya que al ser este tipo de ilustración bastante sencilla y no contener mucho detalle hace de esta un elemento de mejor captación para la información que se presentará.

También se ha visto la necesidad de crear varios escenarios para que los niños se sientan identificados con cada fase de la interfaz, se tiene un escenario principal el cual se centra en un ambiente natural y exterior.

El segundo escenario está dispuesto en una habitación ya que el aprendizaje inicia desde el hogar y aquí es donde el niño puede practicar y desarrollar sus destrezas en cuanto la ejecución de la zampoña se refiere.

Y el tercer escenario es un lugar donde el niño ya puede aplicar todos los conocimientos adquiridos por tanto se ha puedo un escenario musical para que el niño se sienta como un músico famoso.

En la interfaz también se ha elaborado una narrativa que desenvuelva al niño en un proceso en el cual va avanzando desde cero donde el niño aprende a reconocer las

notas de la zampoña, hasta llegar a los escenarios, cabe mencionar que para guiar al niño en todo este proceso de aprendizaje se a creado un personaje llamado Inti Taki, el cual, es un personaje que hace alusión a un personaje de la cultura indígena de la región.

4.2 Memoria tècnica

Título

Diseño de interfaz de una aplicación celular que permita reducir la dificultad en el aprendizaje de la zampoña de niños de 7 a 10 años en institutos musicales.

Objetivos

Objetivo General

- Diseñar la interfaz de una aplicación celular para la facilitar el aprendizaje de la zampoña en niños de 7 a 10 años.

Objetivos Específicos

- Investigar qué tipo de estilos gráficos pueden ser dirigidos a niños para que diseño de la aplicación celular sea llamativa.

- Generar contenido de interés que permita una mejor captación de información para mejorar el aprendizaje de la zampoña en niños de 7 a 10 años.

- Analizar de qué manera la interfaz de una aplicación celular puede ser interactiva y ayudar en el aprendizaje de la zampoña en los niños.

Tiempo estimado de ejecución:

El tiempo estimado para la ejecución de esta propuesta es de 8 meses desde octubre 2016 hasta agosto 2017.

Inicio: Octubre
Finalización: Agosto

Equipo Técnico

- **Responsable:** Carlos Andrés Llerena Morales
- **Tutor:** MSc. Fernando Rodrigo Fabara Sánchez

4.2.1 Memoria de materiales

Materiales de oficina

Tabla 17: Materiales de oficina

Materiales		
Bocetero	Borrador	Cuaderno
Anillados	Copias	Pen drive
Impresiones	Lápices	Resmas de papel
Esferos	Regla	

Materiales tecnológicos

Tabla 18: Materiales tecnológicos

Materiales	
Internet	Mouse
Laptop	Impresora

Presupuesto de materiales

Tabla 19: Presupuesto de materiales

Cantidad	Detalle	V. Unitario	V. Total
1	Bocetero	$ 2.00	$ 2.00
2	Anillados	$ 2.00	$ 4.00
1	Pen drive	$ 8.00	$ 8.00
2	Lápices	$ 0.50	$ 1.00
2	Esferos	$ 0.50	$ 1.00
1	Borrador	$ 0.25	$ 0.25
300	Copias	$ 0.02	$ 6.00
100	Impresiones	$ 0.10	$ 10.00
3	Resmas de papel	$ 4.00	$ 12.00
1	Cuaderno	$ 2.50	$ 2.50
		Total	**46.75**

Presupuesto materiales tecnológicos

Tabla 20: Presupuesto materiales tecnológicos

Cantidad	Detalle	V. Unitario	V. Total
1	Internet	$ 25.00 mensual 4 meses	$ 100.00
1	Laptop	$ 800.00	$ 800.00
1	Mouse	$ 12.00	$ 12.00

1	Impresora	$ 250.00	$ 250.00
		Total	**1162.00**

Presupuesto varios

Tabla 21: Presupuestos varios

Cantidad	Detalle	V. Unitario	V. Total
1	Transporte	$ 0.30 x 150	$ 45.00
1	Alimentación	$ 2.00 x 100	$ 200.00
		Total	**245.00**

Financiamiento general

Tabla 22: Financiamiento general

Detalle	V. Total
Presupuesto materiales e insumos	$ 46.75
Presupuesto materiales tecnológicos	$ 1162.00
Presupuesto varios	$ 245.00
Total	**1453.75**

4.2.2 Características técnicas

Para el desarrollo del presente proyecto se realizará inicialmente la creación de un nombre para la aplicación celular, seguidamente se elaborará su identificador visual, ya que es importante que esta aplicación tenga su identidad y a futuro pueda ser reconocida y diferenciada de las demás aplicaciones que existen.

A su vez en la creación del identificador visual se escogerá una tipografía que esté acorde a lo que se desea transmitir y también una tipografía que permita la correcta legibilidad al momento de que la aplicación sea utilizada. También es

necesario describir los colores que serán utilizados y posteriormente se hará la ilustración de cada uno de las pantallas que contendrá la interfaz de la aplicación celular.

Para poder llegar al fin deseado se utilizará el programa Adobe Illustrator el cual permitirá diseñar e ilustrar cada una de las pantallas de la interfaz, y por otra parte se utilizará el programa Adobe Animate CC, el cual, permitirá animar y demostrar cómo será el funcionamiento de la aplicación cuando ésta llegue a estar culminada y en funcionamiento.

4.3 Diseño del producto prototipo

4.3.1 Diseño del identificador visual

Para esta parte de la propuesta se ha decidido crear 2 identificadores visuales un logotipo y un isologo.

El logotipo se encargará de dar a conocer el nombre de la interfaz para la aplicación móvil, este logotipo ha sido creado bajo el nombre de “Toca wawa” debido a que estas palabras son de fácil reconocimiento sobre todo en la parte de la región sierra ecuatoriana y a su vez es parte lenguaje coloquial de la región, a su vez la palabra “*wawa”* es tomada del lenguaje Kichwa por lo tanto hace que este nombre tenga rasgos característicos propios de la provincia de Tungurahua.

Imagen 1: Logotipo propuesta

El Isologo es una forma simplificada del nombre, donde se ha tomado las iniciales del logotipo y se ha añadido elementos que permitan a este isologo hacer alusión a una zampoña, cabe mencionar que este isologo será el elemento que identifique a la aplicación movil al momento de encontrarlo en el gestor de descargas como puede ser google play y a su vez para ser reconocido al momento de estar instalado en el equipo móvil como puede ser celular o Tablet.

Imagen 2: Icono propuesta

4.3.2 Tipografía

Como tipografía para la elaboración del logotipo e isologo se ha escogido la fuente tipográfica Lobster 1.4, la razón por la que se selección esta tipografía se centra en que esta, al ser una tipografía gruesa y con formas curvas, transmite movimiento, juventud y vitalidad, a su vez, hace referencia al aprendizaje, ya que todo niño en la edad de 7 a 10 años está aprendiendo o ha aprendido a utilizar la letra manuscrita.

Por otra parte esta tipografía cuenta con un alto grado de legibilidad por tanto aporta un alto grado de persuasión al logotipo ya que la tipografía hace que el identificador visual sea fácilmente reconocible.

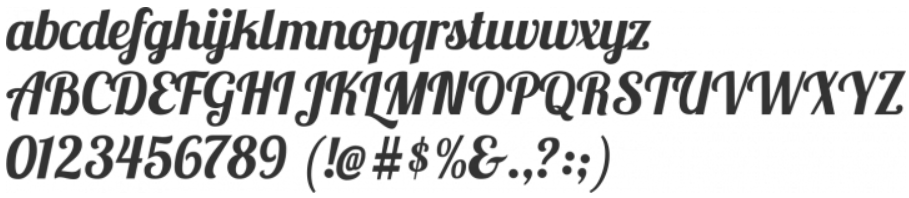

Imagen 3: Tipografía propuesta

4.3.3 Cromática

Los colores escogidos para la creación del logotipo e isologo, están basados en el estudio de psicología de color, estos colores tratan de representar cada una de las características que poseen los niños y lo que se quiere transmitir en ellos, por tal motivo los colores elegidos son los siguientes:

Verde: Crecimiento, Frescura, Serenidad

Blanco: Pureza, Sencillez, Ingenuidad

Anaranjado: Juventud, Diversión, Vitalidad

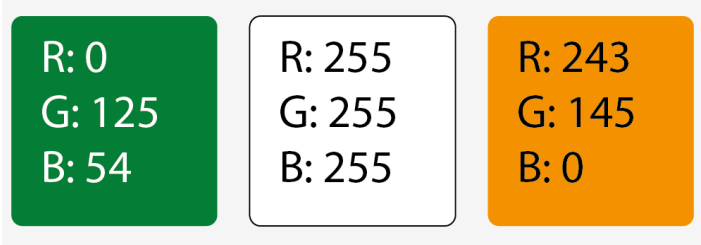

Imagen 4: Cromática propuesta

4.3.4 Personaje

La creación de un personaje que sea el encargado de guiar a los niños a través de toda la interfaz de la aplicación móvil era de gran importancia, este personaje fue tomado como referente de la cultura Chibuleo, una de las culturas indígenas que forman parte de la provincia de Tungurahua, este personaje lleva el nombre de Inti Taki, el cual significa música del sol.

Este personaje cuenta con un estilo *Flat* al igual que todo el diseño de la interfaz, se ha escogido este estilo de ilustración para que la interfaz sea de fácil asimilación y de fácil recordación, a su vez, esto proporciona a la interfaz un estilo agradable, amigable y llamativo para los niños.

Imagen 5: Personaje propuesta

4.3.5 Interfaz

La interfaz para la aplicación móvil cuenta con 4 pantallas donde los niños podrán interactuar, las cuales son las siguientes:

- **Menú de inicio**

Imagen 6: Menú de inicio propuesta

Aquí los niños podrán elegir 4 opciones las cuales dan paso a cada uno de los "modos" de interacción como son:

- **Modo "Aprendamos"**

En este modo el niño podrá aprender las notas que tiene la zampoña y reconocerá cada uno de los sonidos que emite el instrumento, y el niño será guiado por el personaje que fue diseñado, de esta manera el niño no se sentirá confundido a la hora de interactuar con esta sección, por otra parte se ha creado una narrativa que permite al niño no perder el interés sino que hace que este se sienta parte de la aplicación móvil.

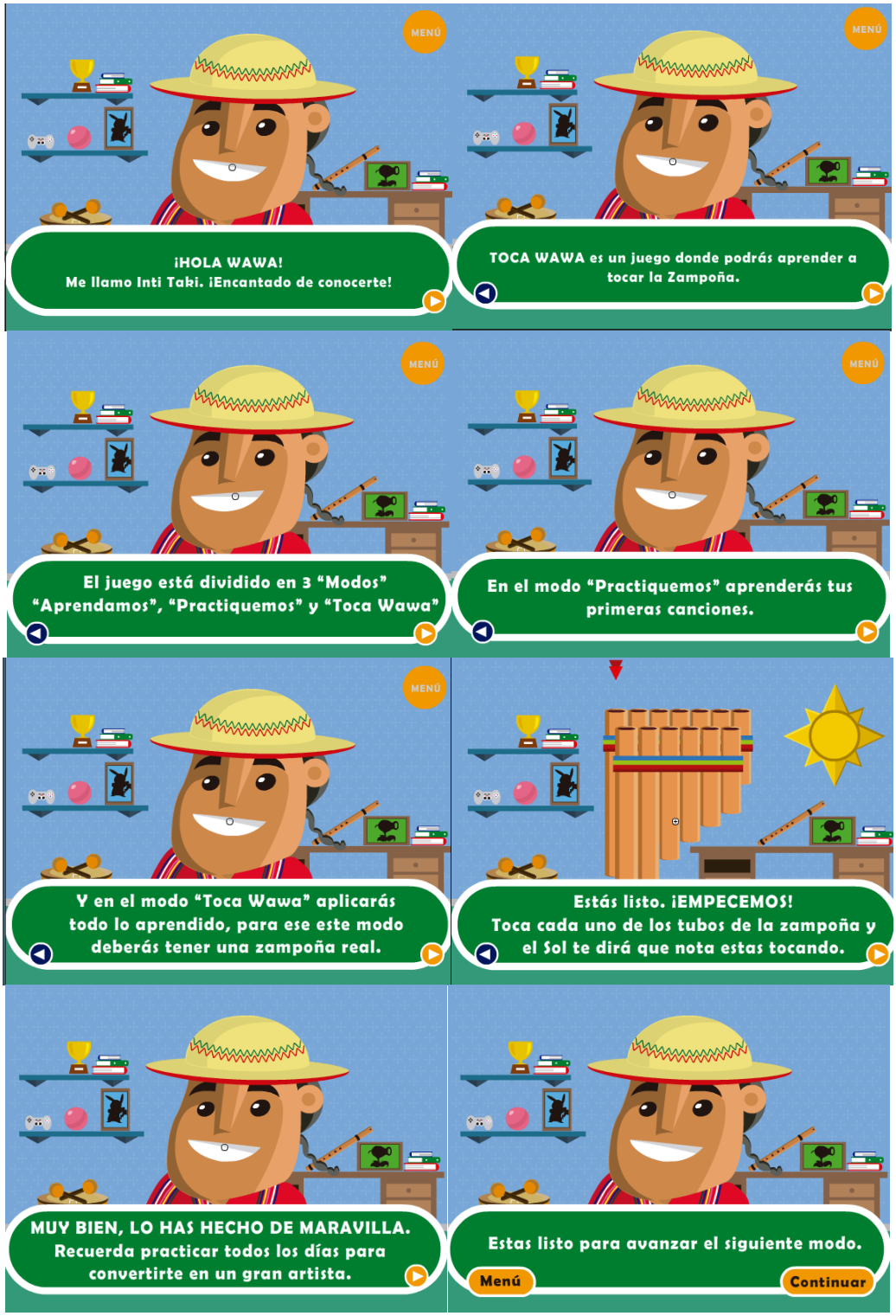

Imagen 7: Diálogos modo aprendamos

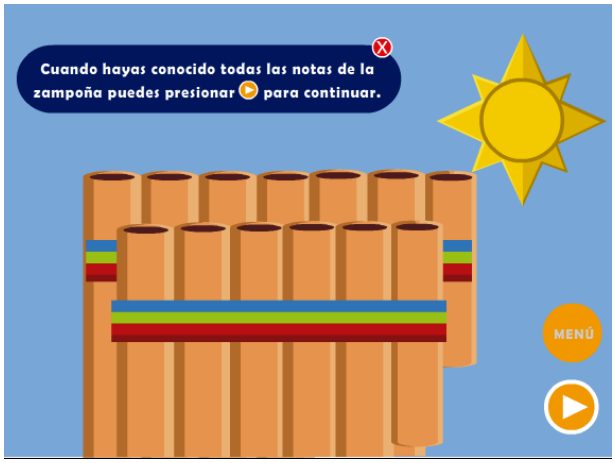

Imagen 8: Interfaz modo aprendamos

- **Modo "Practiquemos"**

Una vez que el modo "Aprendamos" sea concluido, en el modo "Practiquemos" los niños podrán aprender canciones sencillas, en este modo sonará una canción y a su vez irán apareciendo colores en cada uno de los tubos de la zampoña esto quiere decir que el niño deberá presionar el color que se enciende y que está ligado a la nota que está sonando.

Imagen 9: Diálogos modo practiquemos

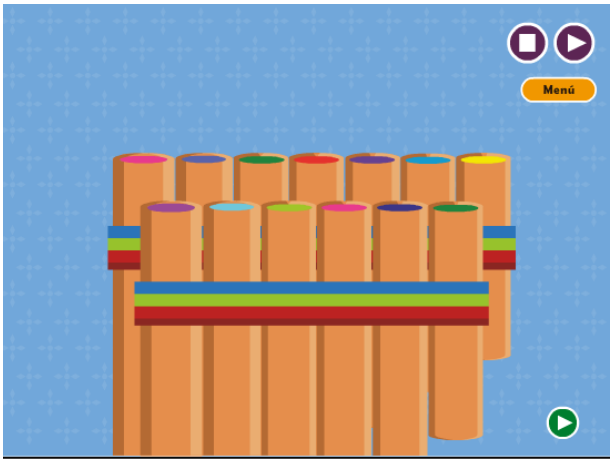

Imagen 10: Interfaz modo practiquemos

- **Modo "Toca wawa"**

En este modo el niño deberá utilizar una zampoña real ya que la aplicación móvil tiene como objetivo reconocer sonidos una vez este culminada, en este parte el niño deberá ir tocando las notas de la canción que este sonando, según el desempeño y

la eficacia con que lo haga recibirá una cierta cantidad de puntos lo que permitirá a futuro desbloquear nuevas canciones.

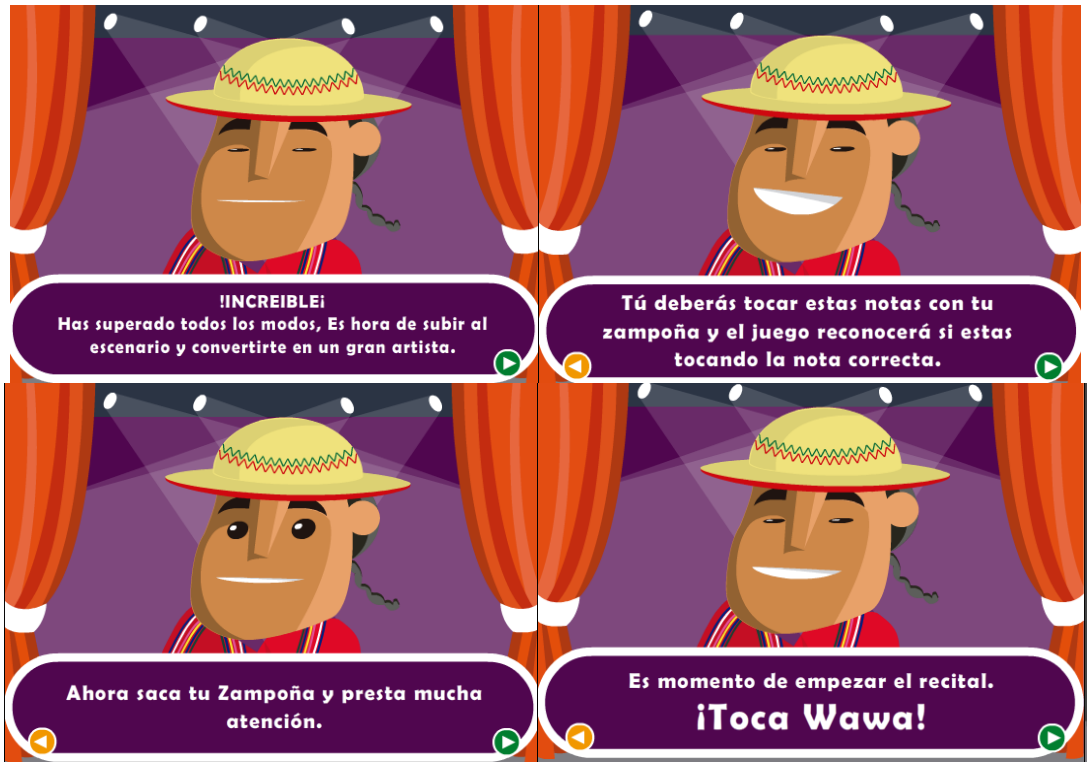

Imagen 11: Diálogos modo toca wawa

Imagen 12: Interfaz modo toca wawa

- **Modo “La zampoña”**

En este último modo el niño podrá saber un poco de la historia de la zampoña, de donde proviene, de que materiales está hecha, en que países se utiliza este instrumento, y que tipo de canciones son interpretadas en el Ecuador.

Imagen 13: Diálogos modo zampoña

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones de la investigación

- Al hacer un observación de las metodologías que utilizan en la instituciones que se tomaron como referencia para hacer el análisis investigativo, se puede llegar a la conclusión de que la gran mayoría utiliza el método tradicional para la enseñanza de la música en niños, por tanto los docentes del área musical no conocen o no han tenido un acercamiento hacia las diferentes metodologías que existen y que sobre todo están dirigidas a niños y al ámbito de aprendizaje musical.

- Después de hacer un análisis de los soportes comunicacionales que se relacionen con el aprendizaje de instrumentos musicales, se puede concluir que los más significativos son los manuales ilustrados, manuales instructivos, aplicaciones celulares, medios multimedia y videos tutoriales. Cabe recalcar que de estos soportes comunicacionales los docentes han trabajado siempre con material impreso y esto debe ser tomado en cuenta para la realización de la propuesta.

- Los soportes comunicacionales son un medio que permite el aprendizaje en cualquier asignatura, en este caso se ha podido observar que los soportes que mayor eficacia tendrían son los manuales ilustrados, la aplicación de una App y videos tutoriales, según la consideración de los docentes se puede afirmar que estos elementos comunicativos aportarían un mayor grado de captación de la información.

Recomendaciones de la investigación

- Se puede recomendar que los docentes hagan un acercamiento hacia nuevas metodologías de enseñanza musical que estén dirigidas a niños, ya que el uso de estas metodologías puede ayudar de mejor manera en el aprendizaje y captación de la información que el docente entrega a sus estudiantes.

- El uso del diseño en los materiales que son impartidos a los niños puede mejorar su atención, recepción de información y aprendizaje, por tal motivo se recomienda que los futuros soportes comunicacionales cuenten con un correcto uso de elementos gráficos y visuales.

- El tener una información clara y simple permite a los niños asimilar de mejor manera la materia de música, por ende, es importante que el contenido del material o soporte comunicacional sea sencillo y claro, de esta manera se incentiva el aprendizaje y la efectividad al momento de aprender un instrumento musical andino podría aumentar considerablemente.

- Actualmente el entorno actual cuenta con medios tecnológicos que están al alcance de todos, por consiguiente, se recomienda a los docentes del área musical integrar este tipo de medios para mejorar el aprendizaje musical, en este caso se puede mencionar que el uso de una App podría ayudar de manera considerable en el trabajo de los docentes y estas a su vez pueden ser utilizadas en los hogares de los niños.

BIBLIOGRAFÍA

Acaso, M. (2009). *El lenguaje visual.* Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Agencia de noticias. (30 de Septiembre de 2014). Universidad Nacional de Colombia. Bogota, Colombia. Obtenido de Universidad Nacional de Colombia: http://agenciadenoticias.unal.edu.co/detalle/article/versatilidad-del-diseno-mantiene-su-vigencia.html

Alarcón, P. (2004). *Escuelas que matan - Las partes enfermas de las instituciones educativas.* México D.F.: Editrial Limusa.

Andreu, R. C., Torres, L. H., & Quiles, O. L. (2009). *Estilo musical y curriculum en la Enseñanza Secundaria Obligatoria.* San Vicente - Alicante: Editorial Club Universitario.

Añaños, E., Estaún, S., Tena, D., Mas, T., & Valli, A. (2008). *Psicología y comunicación publicitaria.* Bellaterra - Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

Aruani, M. B., & Maggioni, B. (2006). *Evaluación de los aprendizajes.* Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.

Barfield, T. (2000). *Diccionario de antropología.* SIGLO XXI Editores.

Barquero Trejos, L. (2007). *Enseñanza de la música para I y II ciclos.* San Jose, Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia.

Beauvillard, L. (2006). *Un instrumento para cada niño.* Barcelona: Ediciones Robinbook.

Berdichewsky, B. (2002). *Antropología social: introducción* . Santiago de Chile: LOM ediciones.

Bowman, W., & Frega, A. L. (2016). *Manual Oxford de Filosofía en educación musical.* Buenos Aires: Sb Editorial.

Castro Lobo, M. (2003). *Música Para Todos: Una Introducción Al Estudio de la Música.* San José - Costa Rica: Editorial de la Universidad de Costa Rica.

Chorou, M., & De Lafage, M. (1847). *Enciclopedia musical manual completo de musica vocal e instrumetal.* Barcelona: Imprenta de Oliveres H.

Civallero, E. (01 de Julio de 2010). *Tierra de vientos.* Obtenido de Instrumentos: https://tierradevientos.blogspot.com/2010/07/los-instrumentos-andinos.html

Córdoba, J. (2007). *Análisis de la educación musical en España desde la estética de Adorno.* Almería, España.

Dabner, D. (2005). *Diseño Gráfico, fundamentos y prácticas.* Barcelona: Naturart, S.A.

Diagram Group. (1986). *Cómo Conocer los instrumentos de orquesta.* Madrid: Editorial EDAF, S.A.

Dondis, D. (1976). *La sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual.* Barcelona: Gustavo Gili, SL.

Eguiguren Guzmán, J. E. (1987). *Relaciones internacionales: una perspectiva antropológica.* Santiago - Chile: Editorial Andrés Bello.

Esquivel, D. (21 de 01 de 2005). *Inercia Digital - Blog de Inercia Digital.* Obtenido de https://blog.inerciadigital.com/2015/01/21/music-and-graphic-design/

Grajales, T. (07 de 3 de 2000). *tgrajales.* Obtenido de http://tgrajales.net/investipos.pdf

Hargreaves, D. J. (1998). *Música y desarrollo psicológico.* Barcelona: Editorial GRAÔ.

Honolka, Reinhard, Stäblein, Engel y Netil. (1980). *Historia de la música.* Madrid: EDAF. S.A.

INPC. (2014). *La marimba como Patrimonio Cultural Inmaterial.* Quito: Ediecuatorial.

Jaramillo, O. E. (2007). Diseño, comunicación visual y publicidad. *II Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo" Comunicaciones académicas* (pág. 92). Buenos Aires: Imprenta Kurz.

Kottak, C. P. (2002). *Antropología Cultural.* Madrid: McGraw - Hill / Interamericana de España.

Lacruz Alcocer, M. (2002). *Nuevas tecnologías para futuros docentes.* Cuenca - España: Ediciones de la Universidad de Castilla - La Mancha.

Langeveld, J. (2002). *Escuchar y mirar* . Madrid: Ediciones Akal, S.A.

Langford, M. (2001). *La Fotografía Paso a Paso.* Madrid - España: Hermann Blume Ediciones.

Lara, L. (2011). *Manual Básico Para Ministerios de Alabanza.* Tegucigalpa: Agape Ministerio Internacional.

López Noreña, G. (2010). *El libro y el bios: algunos momentos en su historiografía. Lectura desde el paradigma ecológico. Volumen I: de la oralidad al códice y el libro precolombino.* Florida - Valle del Cauca: Universidad Sanbuenaventura Cali.

Manassero, M. A. (1998). La cognición social en la Psicología Social española. En D. Páez, & S. Ayestarán, *Los desarrollos de la Psicología Social en España* (págs. 45-46). Madrid, España: Fundación Infancia y Aprendizaje.

Marshall, L. (2005). *Bootlegging: Romanticism and Copyright in the Music Industry.* California: SAGE Publications.

Martínez, R. (2011). *Patrimonio cultural inmaterial UNESCO*. Obtenido de https://ich.unesco.org/es/RL/el-pujllay-y-el-ayarichi-musicas-y-danzas-de-la-cultura-yampara-00630

Moreno Villa, M. (2003). *Filosofia. Vol. II: Antropologia, Psicologia Y Sociologia.* Sevilla: Editorial MAD.

Munari, B. (2013). *Diseño y comunicación visual, Contribución a una metodología didáctica.* Barcelona: Gustavo Gili.

Narváez, E. S. (1965). *Métodos Audiovisuales.* Turrialba: SERVICIO DE INTERCAMBIO CIENTÍFICO - IICA.

Ortiz, L. D. (Junio de 2008). La música como parte del aprendizaje educativo. Madrid, España. Obtenido de Filomusica: http://www.filomusica.com/aprendizaje.html

Palerm, Á. (1997). *Introducción a la teoría etnológica* . México D.F.: Universidad Ibroamericana.

Peña, C., Jordi, L., Guzmán, P., Sotelo, & Tundidor, A. (2017). *El nido de la felicidad.* Barcelona: Profit Editorial.

Pérez Serrano, G. (2004). *Pedagogía social, educación social: Construcción científica e intervención practica.* Madrid: NARCEA, S.A. DE EDICIONES.

Pilamala, S. (Octubre de 2015). *Repositorio Digital Universidad Técnica de Ambato.* Obtenido de http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/20094

Pol, A. (2005). *Secretos de Marcas, Logotipos y Avisos Publicitarios.* Buenos Aires: Editorial Dunken.

Puêrtolas, R. P. (2015). *La comunicación técnica entre el proceso de diseño y la producción gráfica.* Madrid: AENOR - Asociación Española de Normalización y Certificación.

Querol Gavaldá, M., Ezquerro Esteban, A., González Marín, L. A., & Heilbron Ferrer, M. (2005). *Estudios sobre el barroco musical hispánico.* Barcelona: Editorial Claret, S.A.

Ribes Iñesta, E. (2002). *Psicología del aprendizaje.* México D.F.: Editorial El Manual Moderno.

Ruano, L. (2016). *Introducción al Diseño Gráfico.* Ciudad de México: UAM Azcapotzalco.

Saavedra, M. (2001). *Disccionario de pedagogía.* México D.F: Editorial Pax México.

Sáez Alonso, R., & Touriñán López, J. M. (2012). *Teoría de la educación, metodología y focalizaciones: la mirada pedagógica.* La Coruña - España: Netbiblo S.L.

Salvador Cabedo, M. (2006). *Filosofía y cultura de la tolerancia.* Castellon de la Plana: Publicaciones de la Universidad Jaume I.

Santiago, R., Trabaldo, S., Kamijo, M., & Fernandez, A. (2015). *Mobile learning.* Digital-Text.

Saussois, N. d., Dutilleul, M.-B., & Gilabert, H. (1992). *Los niños de 4 a 6 años - En la escuela infantil.* Madrid: NARCEA, S.A., DE EDICIONES.

Sierra Puparelli, V. (1992). *La fotografía en el aula.* Madrid: Ediciones Akal.

Silver, L. (2001). *Diseño de logotipos, pasos para conseguir el mejor diseño.* Barcelona: Gustavo Gili.

Sobrino Fernández, M. E. (2009). *Evaluación de la transición al empleo de los Licenciados en Música en Galicia.* Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela.

Tirado, M. Á. (2014). *Composición de textos en productos gráficos.* Málaga: IC Editorial.

UNESCO. (2009). *Lista Representativa del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad.* Rue Miollis: Baseline Arts Ltd.

Villalobos, M. (16 de Abril de 2011). *Definición de video tutorial*. Obtenido de Video Tutoriales: https://videotutorialescr.blogspot.com/2011/04/definicion-de-video-tutorial.html

Wells, P. (2007). *Fundamentos de la Animación.* Barcelona: Parragón Ediciones.

Wenham, M. (2011). *Entender el arte, una guía para el profesorado.* Barcelona: GRAÓ.

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO ARQUITERCTURA Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

ENCUESTA

1. ¿Cuáles de los siguientes factores sociales considera que influyen en un niño para aprender a interpretar un instrumento andino de viento?

   Música ☐ Familia ☐ Entorno ☐

2. ¿Cuáles de las siguientes herramientas ha utilizado para facilitar el aprendizaje de instrumentos musicales en niños?

   Material Impreso ☐ Material digital ☐ Ninguno ☐

3. ¿En qué grado considera que el material impreso como folletos, manuales o libros cuentan con un escaso manejo de diseño aplicado a la pedagogía para el aprendizaje de instrumentos andinos de preferencia en niños de 7 a 10 años?

   Alto ☐ Medio ☐ Bajo ☐

4. ¿Qué metodologías ha aplicado para el aprendizaje dirigido a niños?

   - Método Susuki ☐
   - Método Dalcroze ☐
   - Método Kódaly ☐
   - Método Aschero ☐
   - Otros ☐ ¿Describa cuáles?_____

5. ¿De las siguientes metodologías de aprendizaje musical cuál considera usted que es la más adecuada al momento de aprender un instrumento andino de viento?

   - Método Susuki ☐
   - Método Dalcroze ☐
   - Método Kódaly ☐
   - Método Aschero ☐
   - Otros ☐ ¿Describa cuáles?_____

6. De los siguientes instrumentos andinos de viento, ¿cuáles considera que son los más simples para que un niño empiece con el aprendizaje?

   Quena ☐ Zampoña ☐
   Ocarina ☐ Flauta de caña ☐
   Otros ☐ Describa cuáles: _____

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO ARQUITERCTURA Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

7. En una escala de 1 a 5 siendo 1 menos importante y 5 más importante, ¿cuál de los siguientes soportes comunicacionales son los más adecuados para el aprendizaje de instrumentos andinos de viento preferentemente en niños de 7 a 10 años?

Manuales ilustrados ☐ Manuales instructivos ☐ Aplicaciones celulares ☐
Medios multimedia ☐ Videos instructivos ☐

8. ¿En base a la respuesta anterior, en qué medida considera usted que el soporte comunicacional facilitaría el aprendizaje de instrumentos andinos de viento preferentemente en niños de 7 a 10 años?

Mucho ☐ Medio ☐ Poco ☐

9. ¿En qué medida considera que el correcto uso del diseño en un soporte comunicacional podría disminuir el tiempo de aprendizaje de un instrumento musical andino de viento?

Mucho ☐ Poco ☐ Nada ☐

10. ¿Según el grado de importancia califique de 1 a 4 considerando cuál de estos elementos aportarían un mayor grado de captación de información en el aprendizaje de instrumentos andinos de viento? (1 menos importante, 4 más importante)

Color ☐ Textura ☐ Fondo ☐ Formas y figuras ☐

11. ¿Según su criterio profesional evalúe qué elementos debería contener un soporte comunicacional para facilitar el aprendizaje de instrumentos andinos en niños de 7 a 10 años?

Simplicidad ☐ Claridad ☐ Colorido ☐

12. ¿En caso de que el soporte comunicacional fuese un App, qué aspectos considera que debería contener?

Audios instructivos ☐ Mensajes visuales ☐
Puntos de calificación ☐ Instructivo de notas ☐ Todas ☐