

Influencia creativa de OVAs aplicando el método blended – learnig para lograr la apreciación musical en el área curricular de Arte.

Leslie Salas Valdivia
Universidad Católica Santa María
46149941 ucsm.edu.pe
Flordeloto.org gmail.com

Resumen. El presente artículo busca brindar una propuesta innovadora en relación con la fusión de OVAs nivel 1 de forma creativa para que los estudiantes del 3 ro A nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najar Arequipa-Perú) brinden su apreciación musical en un OVA nivel 2 en relación a diferentes ritmos peruanos utilizando el método Blended Learning que lo estoy sustentando con la corriente socio constructivista de Vigoski. Este trabajo busca evidenciar los beneficios de fusionar creativamente los objetos de aprendizaje para maximizar su efectividad.

Palabras Clave: Objeto virtual de Aprendizaje (OVA), Creatividad, Blended Learning.

Abstract.

The present article seeks to offer an innovative proposal regarding the fusion of OVAs level 1 in a creative way so that the students of the 3rd level of secondary level of the I.E. Manuel Muñoz Najar (Arequipa-Peru) offer their musical appreciation in an OVA level 2 in relation to different Peruvian rhythms using the method Blended Learning that I am supporting it with the current socio constructivist of Vigoski. This work seeks to demonstrate the benefits of creatively merging learning objects to maximize their effectiveness.

Key words: Virtual Learning Object (OVA), Creativity, Blended Learning.

I. INTRODUCCION

La utilización del modelo Blended Learning¹ en este estudio surgió con el objetivo de contribuir de forma notoria a la educación, esta nueva forma de aprender desde mi concepción es muy apropiada ya que los nativos digitales necesitan de una

¹ Según Torres, S., & Elena, R. (2018) es una combinación de la enseñanza presencial y de la enseñanza virtual.

mediación para poder interactuar en la virtualidad, ellos han nacido en este mundo virtual para ellos todo lo que nos brinda internet y los medios electrónicos es totalmente natural, el conocimiento está a su alcance en manos llenas, lo que se requiere es potenciar su aprendizaje en base a una mediación que permita al estudiante sacar provecho, construir su propio aprendizaje.

Por tal motivo es muy oportuno, pertinente, innovador y accesible el análisis de este estudio ya que ha generado un impacto muy marcado en relación a como la fusión creativa de varios OVAs² de nivel 01, pueden favorecer la apreciación musical de los ritmos peruanos, todo esto orientado desde una perspectiva creativa en relación al diseño del OVA

En este transcurso de reflexión y análisis se planteó utilizar el servidor gratuito Wix³ como entorno propicio para generar nuevos aprendizajes en los estudiantes mediados por la tecnología, en base a la interacción sincrónica y asincrónica en un aula virtual netamente creativa y colaborativa en donde el actor principal es el estudiante.

La intención de crear este objeto virtual de aprendizaje (OVA) para los estudiantes de segundo año "A" del nivel secundario, es promover el aprendizaje y el desarrollo de competencias a partir del intercambio, colaboración y comunicación en relación a los ritmos del Perú. Sin embargo, es necesario recordar que esto será posible en la medida que se asuma una cultura de participación, es decir, que cada participante pueda tener la

² Estos objetos son de gran ayuda ya que ofrecen una manera didáctica de aprender y estudiar temas relevantes a los diversos conceptos existentes en las universidades y/o colegios, hoy en día estos OVA, han sido diseñados por personas que buscan dar a conocer la importancia que deben tener este tipo de herramientas a la hora de adquirir información de cualquier tema. (Cruzado, A., Bruges, R., Dávila, J., Mendoza, Y., & Sánchez, P. S. ,2017).

³ Una herramienta para generar páginas web en formato flash les ha permitido crear trabajos de una forma ordenada y clara. (Obregón, R. D. ,2011).

capacidad de aceptar la diversidad y la voluntad de compartir el conocimiento de la red y las experiencias y aportes que pueda descubrir en el mundo del internet.

El OVA constituye una oportunidad para desarrollar un proceso de aprendizaje individual social y colaborativo, el primero ocurrirá al interior de cada uno asumiendo un proceso de asimilación y acomodación del nuevo conocimiento y entorno de aprendizaje, pero a partir de la interacción con los demás participantes, el aprendizaje colaborativo solo es posible si cada miembro del aula desarrolla la capacidad de valorar a los demás para apoyar el propio aprendizaje a través de la retroalimentación en lugar de minimizar los aportes, llevando esto a la confrontación y el conflicto. Es importante considerar que el aprendizaje es continuo y que todos podemos aprender de todos.

En esta misma línea del uso de las TICs para apoyar los procesos de aprendizaje, encontramos la propuesta formulada por el "Institute for Human and Machine Cognition", bajo la orientación del Dr. Novak, cuyo objetivo es trabajar con herramientas para construir y compartir modelos de conocimiento basados en mapas conceptuales. "Usando herramientas computacionales basadas en mapas conceptuales, usuarios de todas las edades colaboran en su aprendizaje mediante la construcción y crítica de conocimiento y la navegación a través de sistemas de multimedia en red creados por expertos. Las herramientas integran nuevas y variadas tecnologías con enfoques modernos de educación, y de navegación y organización de información" (Cañas, 2000). en relación a este estudio puedo decir que es importante dejar que el estudiante construya su propio conocimiento y desarrolle competencias que le van a servir para la vida y dejamos de lado el ambiente tradicional donde el docente era el transmisor del conocimiento, "la tecnología de hoy en día, sin embargo, ofrece a los estudiantes toda clase de herramientas altamente efectivas que pueden usar para aprender por sí mismos: desde Internet, con casi toda la información, a los instrumentos de búsqueda e investigación para distinguir lo que es verdadero y relevante, las herramientas de análisis para encontrarle un sentido, las herramientas de creación para presentar los descubrimientos de uno en una gran variedad de medios o las herramientas sociales

para trabajar en red y colaborar con gente de todo el mundo. Y mientras el profesor puede y debe ser un guía, la mayoría de estas herramientas son utilizadas más adecuadamente por los estudiantes, no por los profesores". (Prensky, 2008).

El problema en relación al presente estudio radica en cómo realizar la inserción de las tecnologías. La integración de las TIC en la educación abre muchas posibilidades, pero también plantea nuevas exigencias. "Uno de los desafíos más importantes se refiere a la tarea docente debido a que las nuevas exigencias a la profesión docente demandan que sea precisamente el docente el responsable de la alfabetización tecnológica de sus estudiantes y del dominio de una diversidad de competencias requeridas en el contexto de las demandas de la sociedad del conocimiento".(Rodríguez, 2017).E n el Perú es importante tener en cuenta de que el nuevo DCN nacional nos exige como docentes ser capaces de interactuar con los EVAs y propiciar capacidades tecnológicas en nuestros estudiantes, "la realidad nos indica que en nuestro sistema educativo nacional, el empleo adecuado y eficiente de la tecnología educativa aún es incipiente o está mal orientada, pues esta debe variar de acuerdo con las necesidades sociales y debe ser una respuesta a estas necesidades educativas. Si bien es cierto, desde los años noventa ha habido esfuerzos reales por implementar una adecuada tecnología educativa, lamentablemente no ha existido una política definida, constante y continua que permita mejorar los resultados de nuestros estudiantes". (Reyes, 2016).

Esta investigación parte de las siguientes interrogantes con la finalidad de alcanzar el objetivo planteado en el estudio:

- P1: ¿Cuál es la percepción que tiene los estudiantes en cuanto al uso del OVA?
- P2: ¿Cuáles son las principales dificultades que se han presentado al momento de interactuar con el aula virtual?
- P3: ¿Cómo contribuye el aula virtual para que el estudiante realice su apreciación musical de los ritmos peruanos?
- P4: ¿Cómo los estudiantes han maximizado su nivel de aprendizaje a diferencia de los estudiantes que

realizaron su apreciación musical sin ayuda de los medios tecnológicos?

II. MARCO TEORICO

La inclusión digital⁴ y el bombardeo de las tecnologías vienen modificando día a día nuestra forma de actuar, pensar, comportarnos ver las cosas y sobre todo de aprender, en si ha generado un gran impacto en el mundo de las políticas educativas. “Antes de que podamos introducir con éxito la tecnología en nuestros colegios tenemos que dar un paso previo. Tenemos que conseguir que nuestros profesores –sea lo difícil que sea en algunos casos— dejen de dictar la clase, y empezar a permitir a los chicos que aprendan por sí mismos. En vez de llegar con clases que empiezan con “Estas son las tres causas de [lo que sea], por favor tomad apuntes”, tienen que decir “hay tres causas principales de [lo que sea]. Tenéis 15 minutos para encontrarlas con vuestra tecnología, y después discutiremos sobre lo que habéis encontrado.” (Prensky 2008).

“El impacto de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en el mundo del «Arte» ha generado nuevos modos que afectan tanto a la naturaleza misma como a los medios de creación y difusión. La disciplina artística que más ha sufrido esta revolución ha sido la música, pues la utilización de las TIC en este ámbito —y sobre todo la aparición de Internet— ha modificado de manera significativa los modelos de producción, composición, interpretación, mediación y consumo musical, transformando por completo las estructuras sociales y culturales por las posibilidades y nuevas experiencias ofrecidas por las tecnologías”. (Cifuentes, S. C & Alberola, S. A. V. (2016). Reck «presenta al ordenador no como un instrumento musical o máquina para la composición automática, sino como una herramienta para establecer las conexiones entre los conceptos composicionales abstractos y sus realizaciones

⁴ Hablar de TIC e inclusión, es percibir esta relación desde dos posiciones, una se refiere a que con su utilización se puede favorecer el alcanzar una educación de calidad y eliminar o disminuir con su incorporación las barreras que impiden el acercamiento de todas las personas a la educación, a la cultura y al mundo laboral; y dos, en reflexionar que en su diseño e incorporación podemos crear tanto entornos y escenarios accesibles como inalcanzables, y que con ello más que permitir el acceso a determinados colectivos lo que se haga es crear una nueva forma de exclusión social. (Moreno Martínez, N. M., López Meneses, E., & Leiva Olivencia, J. J. ,2018)..

concretas, es decir, una herramienta que nos ayuda a «escribir en el papel» nuestras ideas musicales». (Reck ,1999),

Flores (2002) considera que para enseñar música en el S.XXI han de utilizarse las TIC, en la medida que contribuyen a la mejora de la práctica docente desde diferentes ámbitos. Propone además unas líneas de trabajo que ayudarán a la educación musical. Son las siguientes:

1. Mejorar la comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se trata de aprovechar la infraestructura tecnológica del aula para lograr estos objetivos.
2. Desarrollar un espacio virtual para el aprendizaje. Utilizar las plataformas virtuales en los procesos de enseñanza y aprendizaje rompiendo de esta manera los límites espacio-temporales impuestos por el aula tradicional.
3. Enriquecer el currículum de Música. Aprovechar en el aula de música la gran cantidad de recursos digitales disponibles para la consecución de los objetivos planteados.

Por tales motivos la utilización de un OVA para el componente artístico Música dentro del área curricular de Arte resulta apropiada y acorde con las pedagogías emergentes ,Adell y Castañeda (2012) las definen como «el conjunto de enfoques e ideas pedagógicas, todavía no bien sistematizadas, que surgen alrededor del uso de las TIC en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje», y tienen los siguientes rasgos relevantes:

1. Poseen una visión de la educación que va más allá de la adquisición de conocimientos o de habilidades concretas.
2. Se basan en teorías pedagógicas ya clásicas, como las teorías constructivistas sociales y construccionistas del aprendizaje, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje dialógico, etc. y en propuestas más recientes como el conectivismo.⁵

⁵ George Siemens, impulsor de la teoría conectivista determina que: “las redes funcionan sobre el sencillo principio de que las personas, grupos sistemas y nodos pueden ser conectados para crear un todo integrado. las alteraciones dentro de la red tienen un efecto de onda en el todo” (Siemens, 2004).

3. Superan los límites físicos y organizativos del aula uniendo contextos formales e informales de aprendizaje, aprovechando recursos y herramientas globales y difundiendo los resultados de los estudiantes globalmente.

4. Muchos proyectos son colaborativos, inter-niveles, escalables y abiertos a la participación de docentes y alumnos de otros centros de cualquier parte del mundo e incluso de otras personas significativas, padres, grupos temáticos, etc.

5. Potencian conocimientos, actitudes y habilidades relacionadas con la competencia «aprender a aprender», la metacognición y el compromiso con el propio aprendizaje de los estudiantes, más allá del curso, el aula, la evaluación y el currículo prescrito.

6. Convierten las actividades escolares en experiencias personalmente significativas y auténticas. Estimulan el compromiso emocional de los participantes.

7. Los docentes y los aprendices asumen riesgos intelectuales y transitan por caminos no trillados. Son actividades creativas, divergentes y abiertas, no mera repetición.

8. En la evaluación se suele adoptar un margen de tolerancia que permite evidenciar los aprendizajes emergentes, aquellos no prescritos por el docente.

9. Las tecnologías emergentes⁶ están contribuyendo a crear pedagogías emergentes, nuevas maneras de enseñar y aprender acordes con las competencias que demanda la sociedad. Pero es fundamental la correcta integración de las mismas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y en este sentido se están desarrollando modelos que orientan la implementación exitosa de las TIC en la enseñanza. (Adell, J. , y Castañeda, L. 2002).

“La teoría sociocultural del aprendizaje humano (Vygotsky) lo describe como un proceso social y coloca el origen de la inteligencia humana, en la sociedad o cultural. El eje central de Vygotsky es que la interacción social juega un rol fundamental en el desarrollo de la cognición. Según esta teoría, el aprendizaje toma lugar en dos niveles. Primero

⁶ Las tecnologías emergentes como el modelado y la impresión en 3D, la realidad aumentada y la realidad virtual constituyen mecanismos que ofrecen sorprendentes posibilidades para formar a los futuros profesionales, ese capital humano de alta cualificación emprendedor, innovador, creativo, ingenioso capaz de convertir una idea en un proyecto rentable a nivel individual y colectivo para lograr un desarrollo y un crecimiento económico y social del país. (Calzada Prado, F. J. ,2010).

mediante la interacción con otros, y luego en la integración de ese conocimiento a la estructura mental del individuo. De la teoría de Vygotsky se infiere que debe proveerse a los alumnos con entornos socialmente ricos, donde explorar los distintos campos del conocimiento junto con sus padres, docentes y expertos externos. En la actualidad, la informática, las tecnologías de información y comunicación pueden utilizarse para apoyar este entorno de aprendizaje, al servir como herramientas para promover el diálogo, la discusión, la escritura en colaboración y la resolución de problemas, y al brindar sistemas de apoyo online para apuntalar el progreso en la comprensión de los alumnos y su crecimiento cognitivo”. (Maldonado, P. J. T., Bedoya-Gutiérrez, A. C., & Quiñonez-Quíñonez, C. ,2017). Castronova (2001) considera como posibilidades de un mundo virtual: la Interactividad que es una de las características más importantes, “...los usuarios son capaces de ver a los demás usuarios como avatares y las acciones de un usuario afecta a otros usuarios” la corporeidad y la persistencia. “...un mundo virtual persiste y recuerda ubicaciones y la propiedad de objetos a pesar de que los usuarios no estén conectados. Un entorno virtual se define como una simulación tridimensional, multisensorial, inmersiva, en tiempo real, interactivo, de un espacio en el que los usuarios pueden experimentar sensaciones. “una representación tridimensional por ordenador de un espacio en el que los usuarios pueden mover libremente su punto de vista en tiempo real”. (Ibáñez, J., Delgado, C., Aylett, R. 2006)

“El aprendizaje en entornos virtuales, desde una perspectiva de la Teoría del Aprendizaje, lo entendemos como un proceso de construcción y de elaboración. Lo que el alumno aprende en un entorno virtual no es simplemente una reproducción de lo que se le presenta como contenido a aprender, sino una reconstrucción de esa información, o de ese procedimiento, mediado por el bagaje cognitivo del aprendiz. Supone además una elaboración porque, con la ayuda de los elementos humanos del entorno, el alumno selecciona, organiza y le confiere una naturaleza propia y con sentido (elabora) a la información contenida en el entorno”. (Montes, J. & Antonio, J. 2017). Las Nuevas Tecnologías son el nuevo universo de nuestros jóvenes, marcado por tres rasgos: la numerización, como la posibilidad de

reducir el lenguaje, la imagen y el sonido a algoritmos que podemos reproducir y transmitir. La virtualidad que no es otra cosa que hacer posible un mundo que no es real, en el que podemos navegar, explorar. Y por último la inmediatez cuyo eslogan es: «todo, enseguida, para todos». La información ya no obedece a un lugar ni espacios concretos. (Fernández. G. D., Martínez, A. J. & C. García, M. J. 2017).

Los objetos de aprendizaje definen un modelo común de desarrollo de contenidos de aprendizaje. El objetivo fundamental que se persigue es proporcionar mecanismos para diseñar y desarrollar unidades de aprendizaje que se pueden reutilizar en múltiples contextos de instrucción, mejorando la calidad de los contenidos y reduciendo los costos de desarrollo. (Corona F., D. & González B.L., 2012). El Objeto Virtual de Aprendizaje, OVA se define en esta investigación como un medio que tiene una entidad instrumental (documento electrónico o archivo), una entidad simbólica que posee una estructura y un lenguaje propio, que permite la participación consciente de quien desea aprender, es decir, la interactividad con los contenidos fundamentales de aprendizaje y, en consecuencia, es una entidad pedagógica, que favorece la enseñanza del arte componente música mediante un método de enseñanza distinto al tradicional, y ofrece al docente la posibilidad de integrar el uso de las TIC de forma original y creativa.

Según Rosanigo y Bramati (2011), los objetos de aprendizaje tienen como fin facilitar una educación flexible y personalizada, permitiendo que los estudiantes y docentes puedan adaptar los recursos didácticos de acuerdo con sus propias necesidades, inquietudes, estilos de aprendizaje y enseñanza (Rosanigo y Bramati., 2011). Teniendo en cuenta los resultados este OVA permitió facilitar de manera notable el aprendizaje de la música en el área curricular de arte.

III. ESTADO DEL ARTE

En cuanto a los antecedentes a esta investigación puedo mencionar que este estudio es relevante y novedoso ya que se encontraron pocos hallazgos de investigaciones entre ellos puedo mencionar los siguientes:

1.-Diseño de materiales didácticos hipermedia en educación primaria con la herramienta wix.

Algunas conclusiones importantes de este estudio que tomo Abellán, C. M. A. fueron:

A.-La herramienta Wix puede considerarse favorecedora de la inclusión educativa mediante el diseño de materiales que atiendan la riqueza, la diferencia y la diversidad de todos.

B.-La gran aportación e innovación que presenta esta experiencia es el uso de distintos recursos mediante hipervínculo generados en un mismo espacio virtual.

C.-Se ha constatado la utilidad e idoneidad de Wix como un medio accesible para todos y repositorio de información, fuente de aprendizaje y consulta para el alumnado de educación primaria.

D.-Entre los aspectos más positivos del uso del universo Wix se puede destacar su sencillez, gratuidad, flexibilidad y accesibilidad, tanto para alumnos con y sin dificultades de aprendizaje o de compensación educativa.

Al respecto se pueden destacar otros artículos de la misma autora como:

¿Cómo motivar a los nativos digitales para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje?: el universo Wix en el aula. (Abellán, C. M. A. 2015).

IV. METODOLOGIA

El desarrollo de OA inicia desde la ubicación de datos, contenidos en textos, audio, animación, simulación. Si los datos son agrupados.

Contextualizados, tienen un significado, entonces se convierten en objetos informativos, mostrados como procedimientos, procesos, resúmenes. Para luego convertirse en objetos de aprendizaje. Para visualizar mejor, se adaptó la taxonomía propuesta por (Hodgings, 2000) citado por Calzada.



Fig. 1 Taxonomía de objetos de aprendizaje (Adaptado de Hodgins).

El desarrollo de un objeto de aprendizaje se caracteriza por ser un trabajo colaborativo, a su vez, se hace necesaria la identificación de componentes básicos, tales como: aspectos teóricos (contenidos), experiencia práctica, evaluación de los aprendizajes y evaluación. Consideramos muy ilustrativo el modelo de Cisco, citado por Calzada.

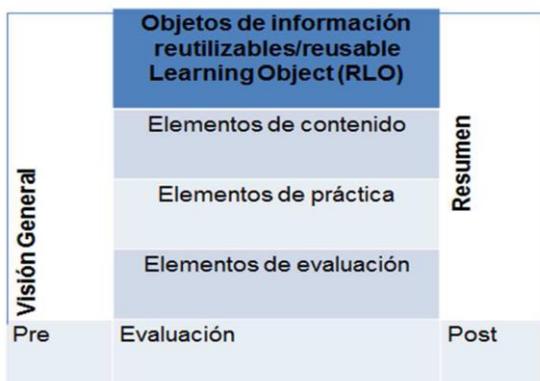


Fig. 2 Modelo de diseño de un objeto de aprendizaje según CISCO.

Para elegir la metodología apropiada para crear un OVA para el área curricular de Arte en el componente música de forma creativa, se analizaron varias metodologías como MACOBA (2012), MIDOA (2010), SCORM, ADDIE (2008), y se determinó que la metodología ISDMELO (2008)

es la más apropiada porque involucra componentes pedagógicos y tecnológicos.

A continuación, se muestra el análisis de esta metodología utilizada según Silva Sprock, A., Ponce Gallegos, J. C., & Hernández Bieliukas, Y. (2013):

En el año 2004, Lúcia Blondet Baruque y Rubens Nascimento Melo, en la Pontificia Universidad Católica de Rio de Janeiro, crearon la versión de la metodología de desarrollo de sistemas instruccionales basados en OA (ISDMELO por sus siglas en inglés) , tomando como base una primera versión que no contemplaba los OA.

ISDMELO está basada en el Modelo de Diseño Instruccional ADDIE posee 5 fases, a saber:

1. **Análisis:** para determinar el problema y el perfil del aprendiz, incluso considerar la aplicación de modelos de estilos de aprendizaje. Genera los siguientes productos: formularios de análisis de perfil del aprendiz, análisis del problema, de análisis ambiental, así como los OA existentes. De igual forma, esta fase considera los metadatos del OA, como parte fundamental para lograr su catalogación y reutilización.

2. **Diseño del OA:** referido al contenido instructivo y el look and feel de la interfaz del OA. Se generan los siguientes productos: análisis del contenido, secuenciamiento del OA (imágenes, texto, video y evaluación de los aprendizajes).

3. **Desarrollo del OA:** destinada a producir el OA y almacenarlo en un repositorio.

4. **Puesta en práctica:** donde se utiliza el OA desarrollado. En esta fase se debe tener el OA almacenado y poder utilizarlo en un LMS o una página web, tener un plan para la entrega de la instrucción y uso del OA.

5. **Evaluación del OA:** destinada a medir la adecuación y la eficacia de la instrucción ofrecida con el OA. Genera los siguientes productos: ajustes o eliminación del OA del repositorio, verificación si la instrucción está satisfaciendo objetivos del aprendizaje. (Silva S., A., Ponce G. J. C, & Hernández B. Y. 2013)

Se tuvo en cuenta en todo momento de que el aspecto y las actividades inmersas en el OVA sean altamente creativos y originales, enfatizando el uso de imágenes y otros elementos multimedia con la finalidad de despertar la curiosidad por aprender en

el estudiante y a la vez brindar motivación al alumnado. “Hablar sobre la naturaleza de la creatividad es hablar sobre la capacidad que determinados seres vivos tienen para crear, adaptar y modelar nuevos ambientes. Es una capacidad intrínseca al propio fenómeno de la vida”. (Collado, 2017). Por tales razones según el Diseño Curricular Nacional de Perú es importante que el estudiante sea creativo e innovador y que más aún si logra desarrollarlo mediante la interacción y el uso de la tecnología.

Cabe mencionar que el OVA fue evaluado y diseñado teniendo en cuenta una herramienta para evaluación de objetos de aprendizaje denominada HEODAR en base a fichas recatándose varias categorías orientadas a los aspectos pedagógicos y del OVA en relación con su diseño y manejo. La categoría pedagógica permite evaluar aspectos asociados al usuario (significatividad psicológica) y al currículo (significatividad lógica). Sobre esta base, se han propuesto criterios para evaluar aspectos pedagógicos a través de las categorías “Psicopedagógica” y “Didáctico-Curricular”. Por otra parte, se proponen criterios para valorar el diseño de interfaz y la navegación. (Morales, E., García, F. & Barrón, A. 2008)., “El diseño del OA es un factor muy importante para evaluar su calidad. El OA puede ser de muy buena calidad en cuanto a contenidos y estar pedagógicamente bien estructurado, sin embargo, si el diseño de la interfaz entorpece la interacción, puede terminar por desmotivar al usuario y disminuir su nivel de atención”. (Morgado, E. M. 2008). Por tales motivos se planteó el objetivo principal del OVA con pertinencia teniendo en cuenta los saberes previos de los estudiantes y el contexto educativo y en cuanto al diseño se elaboró basado en un diseño creativo y novedoso, también se tuvo en cuantos aspectos fundamentales como el color, tamaño de letra, fondos, ubicación de videos y personajes, ubicación de pestañas, efectos, entre otros.

V. PROPUESTA

He diseñado una entidad digital que alojada en una página web gracias al servidor Wix he generado un entorno didáctico de interacción factible para el aprendizaje social multi-contextual basado en la pertinencia, motivación las ganas de innovar en la educación del futuro.

Este entorno didáctico web permite al estudiante explorar y navegar de forma amigable en la interface de esta aula virtual, en donde va a poder experimentar, aprender y generar conocimiento.

La interface⁷ del OVA contiene una introducción, guía al estudiante y actividades prácticas de interacción, el título del aula virtual es “Buscando el tesoro de los ritmos peruanos”, la interface es amigable y lúdica ya que es muy creativa y flexible, y con un alto grado de usabilidad y funcionalidad.

Este OVA siguió el siguiente proceso como forma de aplicación, distribuido en 5 actividades que se realizaron utilizando el modelo blended learning que es un sistema mixto de aprendizaje que vincula actividades presenciales como a distancia, la primera consistió en explicar a los estudiantes sobre el desarrollo de las actividades, como acceder y registrarse como usuario en este espacio de aprendizaje y como se iba realizar el proceso de interacción, después los estudiantes guiados por videos elaborados en el software gratuito Powtoon, recibieron algunas instrucciones por los personajes del video que están presentes en todas las actividades, haciendo así más lúdico el aprendizaje y optimizando el nivel de interés por este ambiente virtual para lograr un aprendizaje significativo y particularmente social.

Los estudiantes accedieron a espacio número 01 donde la misión era analizar los videos y organizadores visuales del repositorio interno alojado en el aula virtual y luego realizar un mapa mental, pegarlo como imagen en un documento Word y cargarlo en el aula virtual esto lo realizaron de forma eminentemente presencial en el aula de innovación de la institución educativa.

Como actividad numero 02 los estudiantes accedieron al espacio 02 en donde la misión a cumplir era participar en un foro virtual respondiendo a la siguiente pregunta: ¿Qué ritmos peruanos te agradan más? fundamenta tu respuesta, en donde los estudiantes fueron capaces de fundamentar sus respuestas utilizando fuentes recogidas de internet y cuestionar o brindar aportes a las opiniones de sus compañeros esta actividad se realizó a distancia.

⁷ Una interfaz es un descriptor de las operaciones visibles externamente de una clase u otra entidad que no especifica la estructura interna. (García-Holgado, A., & García-Peñalvo, F. J. ,2018).

Como actividad numero 03 la misión de los estudiantes era realizar la apreciación de los diferentes ritmos peruanos para lo cual se insertaron videos de You Tube de 4 ritmos de la costa ,4 ritmos de la sierra y 4 ritmos de la selva, en este espacio los estudiantes deben brindar su apreciación musical después de ver el video, para ello se habilito la App Facebook Comments Plugin en la parte inferior de cada video esta actividad se realizó a distancia.

Como actividad numero 04 los estudiantes realizaron una evaluación virtual habilitada en el aula virtual sobre las características de los ritmos peruanos, esta actividad fue presencial.

Como actividad número 05 los estudiantes respondieron a estas interrogantes de metacognición:

- 1.- ¿Qué aprendí?
- 2.- ¿Cómo lo aprendí?
- 3.- ¿Para qué lo aprendí?

Esta actividad se realizó a distancia

Una vez cumplidas todas las misiones los estudiantes podían acceder a otro espacio virtual donde se encontraba el tesoro, habilitado en la misma aula virtual para poder descargar imágenes para dibujar en relación con la música peruana.

VI. RESULTADOS Y ANALISIS

Frente a la necesidad de incorporar nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje puedo decir que los resultados han sido alentadores ya que los estudiantes lograron brindar la apreciación musical de los ritmos peruanos con efectividad y pertinencia.

Se hace alcance de la descripción de los principales resultados de la aplicación del proyecto que inciden directamente en los estudiantes:

- 1.- El estudiante se siente autónomo y responsable de su aprendizaje, desarrollando con responsabilidad el manejo del tiempo del trabajo individual y de equipo.
- 2.- Sus expresiones y experiencias son positivas y perciben mejor una responsabilidad social para contribuir a la construcción del conocimiento de los

demás y del suyo propio de manera colaborativa en un entorno virtual de aprendizaje.

3.-Se evidencio mayor comunicación, administración y distribución del conocimiento con abundantes fuentes de información y oportunidades de investigación y estudio fortaleciendo el aprendizaje colaborativo, desarrollando habilidades de pensamiento sistémico y científico.

4.- Se utilizó apropiadamente la metodología de creación del OVA, para poner en práctica el derecho de una educación pertinente y de calidad para todos con herramientas para hacer efectiva una educación inclusiva con calidad trascendiendo las barreras del tiempo y el espacio para construir el conocimiento de los educandos.

5.- Se le dio valor social a la diferencia, la diversidad y a los ritmos de aprendizaje proporcionando un medio didáctico para aprender con equidad.

6.-En cuanto al desarrollo de las actividades, los estudiantes mostraron gran interés y motivación por el aula virtual y por interactuar con sus compañeros.

7.-No se mostraron dificultades en el desarrollo de la presente investigación ya que todos los estudiantes lograron brindar su apreciación musical de los ritmos peruanos de la costa, sierra y selva.

8.-La investigación logro innovar en el campo de la tecnología y el arte y respondió a los nuevos paradigmas educativos planteados por el ministerio de educación de Perú. "Por tanto, la educación auditiva constituye una necesidad para la educación musical actual, dada la gran diversidad de emociones, sentimientos y afectos que se experimentan al vivir la experiencia musical, lo que sin duda favorece en los alumnos la confianza en sí mismos, el respeto a su persona y a los demás, el desarrollo del espíritu crítico, etc., componentes esenciales en la concepción de una educación verdaderamente integral, que supere el enfoque de la educación meramente constructivo-cognitivista, lo que constituye en realidad el fin último de la educación" (Nicolás, A. M. B., & Romero, J. V. G. 2015).

Para esta investigación se utilizó la técnica comparativa en relación con la modalidad de aplicación ya que se trabajó con dos grupos de estudiantes del mismo año al primer grupo se aplicó el OVA para que realizaran la apreciación artística de los ritmos peruanos, y al segundo

grupo se le planteo la misma actividad sin utilizar los medios electrónicos como entrono de aprendizaje y estos fueron los resultados obtenidos en cuanto al impacto y efectividad en el aprendizaje:

Gráfico 01

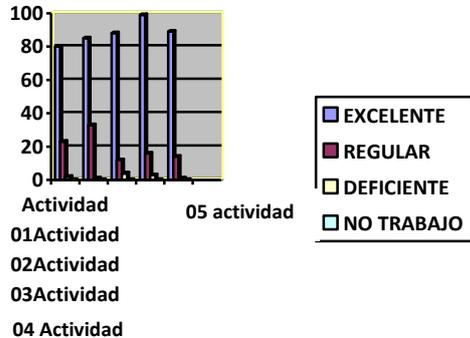


Fig. 3 Efectividad en el desarrollo de las actividades en el OVA

Grafico 02

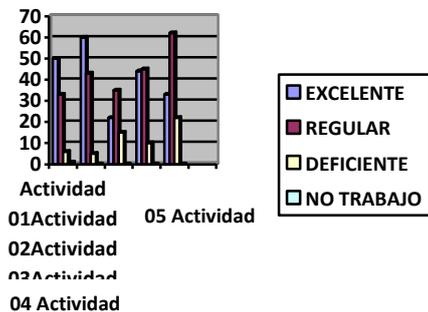


Fig. 4 Efectividad en el desarrollo de las actividades sin aplicación del OVA.

En relación con los resultados obtenidos puedo manifestar de que la aplicación de OVA fue realmente impactante, motivador e innovador ya que permitió a los estudiantes realizar la apreciación de los ritmos musicales del Perú con pertinencia y maximizando su aprendizaje a diferencia del grupo de estudiantes que realizo las mismas actividades sin ayuda de los medios electrónicos.

VII. CONCLUSIONES

Como conclusiones puedo manifestar que la creación del OVA resulto der factible y pertinente para el contexto educativo y características de los estudiantes, se logró cumplir con el objetivo de la presente investigación.

La evaluación del OVA con la herramienta HEODAR fue muy pertinente ya que permitió potenciar su efectividad al momento de realizar la aplicación.

VIII. REFERENCIAS

- [1] Cañas A, J., Ford K. M., Coffey, J. W. Reichherzer T., Suri N., Carff R., Shamma D., Hill, G. Breedy, M. (2000).
- [2] Prensky, M. (2008). El papel de la tecnología. Educational Technology.
- [3] Rodríguez, D. M. G. (2017). La innovación educativa basada en la tecnología. Revista Multi-Ensayos, 2(4), 102-106.
- [4] Reyes, M.N. (2016). Caracterización y evolución de la tecnología educativa en el Perú. In Crescendo, vol. 7, no 1, p. 71-76.
- [5] Prensky, M. (2008). El papel de la tecnología. Educational Technology.
- [6] Cifuentes, S. C & Alberola, S. A. V. (2016). Competencias TIC del profesorado de música de ESO y Bachillerato. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento, 1(16).
- [7] Reck, E. (1999). Música y Nuevas Tecnologías, Perspectivas para el Siglo XXI. Barcelona: Asociación de Cultura Contemporània L'Angelot.
- [8] Flores, S. (2002). Que música enseñar hoy: Del paradigma de apreciación musical a la sociedad del siglo XXI. Universidad de la Rioja.
- [9] Adell, J., y Castañeda, L. (2002). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?
- [10] Maldonado, P. J. T., Bedoya-Gutiérrez, A. C., & Quiñonez-Quíñonez, C. (2017). Nuevas concepciones sobre el aprendizaje y las teorías que las respaldan. Dominio de las Ciencias, 3(1), 372-377.
- [11] Castronova, E. (2001). Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the

Cyberian Frontier. CESifo Working Paper. No. 618, Disponible en: http://international.ucla.edu/media/files/SSRN_ID294828_code020114590.pdf

[12] Ibáñez, J. , Delgado, C. , Aylett, R.(2006) Presentación Entornos Virtuales: un mundo sin límites. España: Novática Revista de la Asociación de Técnicos en Informática. Nº 180, marzo-abril, año XXXII, Disponible en: <http://www.ati.es/novatica/2006/180/180-6.pdf>

[13] Montes, J. & Antonio, J. (2017). Aprender en la virtualidad. Compartiendo el conocimiento en red.

[14] Fernández. G. D., Martínez, A. J. & C. García, M. J. (2017). Educar la virtualidad. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (50), 187-199.

[15] Corona F., D. & González B.L., (2012). Objetos de aprendizaje: Una Investigación Bibliográfica y Compilación. RED - Revista De Educación A Distancia, (34), 1-24.

[16] Rosanigo y Bramati., (2011). Objetos de aprendizaje: Servicio de Difusión de la Creación Intelectual-SeDiCI. Disponible en: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/19934>.

[17] Abellán, C. M. A. (2015) Diseño de materiales didácticos hipermedia en educación primaria con la herramienta Wix Integración pedagógica de Wix en educación primaria”.

[18]Hodgings. (2000). Taxonomía de objetos de aprendizaje en Calzada, pp. 76.

[19] Cisco.Modelo de diseño de Objetos de aprendizaje en Calzada (Op. Cit), pp. 90.

[20] Silva S., A., Ponce G. J. C, & Hernández B. Y. (2013) Estado del arte de las metodologías para el desarrollo de objetos de aprendizaje. Conferencias LACLO, 4(1).

[21] Collado-Ruano, J. (2017). Educación y desarrollo sostenible la creatividad de la naturaleza para innovar en la formación humana. Educación y Educadores, 20(2).

[22] Morales, E., García, F. & Barrón, Á. (2008). An Evaluation Instrument for Learning Object Quality and Management,10th International Conference on Enterprise Information Systems. (Barcelona, España). ICEIS'08. INSTICC Press. ISBN obra completa 978-972- 8865-91-7. Disponible en: <http://www.iceis.org>.

[23] Morgado, E. M. (2008). Aguilar, D. G & Peñalvo, F. G., HEODAR Herramienta para la evaluación de objetos didácticos de aprendizaje reutilizables. In Actas del X Simposio Internacional de Informática Educativa, Salamanca, España.

[24] Nicolás, A. M. B., & Romero, J. V. G. (2015). Psicología de la música y audición musical. Distintas aproximaciones. El Artista, (12), 74-98.

[25] Cruzado, A., Bruges, R., Dávila, J., Mendoza, Y., & Sánchez, P. S. (2017). Objeto virtual de aprendizaje para el estudio de algoritmos de búsquedas de agentes. Investigación y desarrollo en tic.

[26] Torres, S., & Elena, R. (2018). Aplicación del modelo BLENDED LEARNING para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de la asignatura de dinámica de sistemas de la escuela profesional de ingeniería de sistemas e informática de la Universidad Nacional de San Martín-Tarapoto, 2015-II.

[27] Obregón, R. D. (2011). Nuevos estuches y cuadernos. In Experiencias educativas en las aulas del siglo XXI: innovación con TIC. Ariel.

[28] Cabero Almenara, J., & Ruiz Palmero, J. (2017). Las Tecnologías de la Información y Comunicación para la inclusión: reformulando la brecha digital. Ijedi. International Journal of Educational Research and Innovation.

[29] Siemens, G. (2004). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *Elearnspace*. Disponible en: http://er.dut.ac.za/bitstream/handle/123456789/69/Siemens_2005_Connectivism_A_learning_theory_for_the_digital_age.pdf?sequence=1&isAllowed=y

[30] Calzada Prado, F. J. (2010). Repositorios, bibliotecas digitales y CRAI los objetos de aprendizaje en la educación superior (No. 025.524 C3).

[31] García-Holgado, A., & García-Peñalvo, F. J. (2018). Fundamentos de la vista estática.

[32] Moreno Martínez, N. M., López Meneses, E., & Leiva Olivencia, J. J. (2018). El uso de las tecnologías emergentes como recursos didácticos en ámbitos educativos. International Studies on Law and Education.