

**ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE FOLKLORE JOSÉ MARÍA  
ARGUEDAS**

**Carrera de Educación Artística**



**TESIS**

**PROPUESTA METODOLÓGICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA  
MEJORAR LAS APTITUDES MUSICALES EN PRIMERO DE SECUNDARIA  
DE UNA I. E. DE LIMA**

**Para optar el título profesional de licenciado en Educación  
Artística, especialidad Folklore, mención Música**

**Autor:**

**Bach. Edson José Ozejo Núñez**

**Asesor:**

**Lic. Isaac Dionisio Huamán Manrique  
(ORCID: 0009-0002-9902-3386)**

**Lima – Perú**

**2025**

### **Dedicatoria**

A mis padres, Yolanda y José, por su amor incondicional y  
por enseñarme el valor de la educación.

A mi familia, por su apoyo constante en los momentos más  
complicados y compartir conmigo los momentos más bellos  
de mi vida.

### **Agradecimientos**

A mis maestros de la Escuela de Folklore, quienes han compartido conmigo su conocimiento, experiencia y guía. Sus enseñanzas no solo enriquecieron esta investigación, sino también mi visión sobre la música y su capacidad transformadora.

A los trabajadores de la Dirección de Investigación, de Difusión y de Bienestar Educativo, por compartirme sus experiencias y amistad durante este proceso. Sus gestos, aunque pequeños, hicieron grandes diferencias en momentos de incertidumbre y duda.

## Índice

Dedicatoria .....	2
Agradecimientos .....	3
Índice.....	4
Índice de tablas.....	7
Índice de figuras.....	7
Resumen.....	8
Abstract .....	9
I. Introducción.....	10
1.1 Descripción del problema .....	10
1.2 Antecedentes de la investigación .....	12
1.2.1 Antecedentes nacionales .....	12
1.2.2 Antecedentes internacionales .....	13
1.3 Teorías y conceptos .....	15
1.3.1 Definición de la gamificación .....	15
1.3.2 Elementos de la gamificación .....	16
1.3.3 La gamificación en el aula .....	22
1.3.4 Herramienta de gamificación: Plataforma Quizizz .....	26
1.3.6 Concepto de las aptitudes musicales .....	30
1.3.7 Dimensiones de las aptitudes musicales.....	32
1.3.8 Evaluación de las aptitudes musicales .....	34
1.3.9 Test de aptitudes musicales .....	35
1.4 Hipótesis de la investigación .....	37
1.4.1 Hipótesis general .....	37
1.4.2 Hipótesis específicas .....	37
1.5 Objetivos de la investigación.....	38
1.5.1 Objetivo general .....	38
1.5.2 Objetivos específicos.....	38
1.6 Limitaciones .....	39
II. Método.....	40
2.1 Enfoque y diseño de la investigación .....	40
2.2 Población y muestra.....	40

2.2.1 Características de la población.....	40
2.2.2 Criterios de inclusión y exclusión.....	41
2.2.3 Selección de la muestra.....	41
2.3 Procedimiento.....	41
2.3.1 Instrumento.....	41
2.3.2 Validez y confiabilidad.....	42
2.3.3 Variables y operacionalización.....	43
2.3.4 Estrategia de análisis de datos.....	44
2.3.5 Aspectos éticos.....	45
III. Resultados.....	46
3.1 Análisis descriptivo.....	46
3.3 Análisis inferencial.....	48
3.3.1 Hipótesis general: aptitudes musicales.....	48
3.3.2 Analisis parcial.....	49
3.3.2.1. Hipótesis específica 1.....	49
3.3.2.2 Hipótesis específica 2.....	50
3.3.2.3 Hipótesis específica 3.....	50
3.3.2.4 Hipótesis específica 4.....	51
3.3.2.5 Hipótesis específica 5.....	52
3.3.2.6 Hipótesis específica 6.....	52
IV. Discusión.....	54
V. Conclusiones.....	59
VI. Recomendaciones.....	61
VII. Propuesta.....	64
7.1 Fundamentación.....	64
7.2 Objetivos.....	65
7.2.1 Objetivo general.....	65
7.2.2 Objetivos específicos.....	66
7.3 Metodología de la propuesta.....	66
7.3.1 Diseño de la propuesta.....	66
7.3.2 Metodología musical.....	68
7.4 Instrumento de evaluación.....	70
7.4.1 Los tests de Seashore.....	70
7.4.2 Aplicación de los tests de Seashore.....	71

7.4.3 Instrucciones para corregir.....	73
7.5. Cartel de contenidos .....	74
7.6. Sesiones de aprendizaje .....	77
Referencias.....	123
Glosario.....	132
Apéndice .....	133
Apéndice 01: Matriz de consistencia.....	134
Apéndice 02: Instrumento de recolección de datos .....	136
Apéndice 03: Fiabilidad y validez del instrumento .....	138
Apéndice 04: Matriz de datos cuantitativos.....	139
Apéndice 05: Análisis de normalidad.....	140
Apéndice 06: Formato de consentimiento informado .....	141
Apéndice 07: Carta de autorización para aplicación del instrumento. ....	142
Apéndice 08: Copia del decreto directoral de aprobación del plan de tesis. ....	143
Apéndice 09: Decreto directoral de aprobación de cambio de título de plan de tesis .....	144

### Índice de tablas

Tabla 1.....	40
Tabla 2.....	43
Tabla 3.....	44
Tabla 4.....	46
Tabla 5.....	49
Tabla 6.....	49
Tabla 7.....	50
Tabla 8.....	51
Tabla 9.....	51
Tabla 10.....	52
Tabla 11.....	52

### Índice de figuras

Figura 1 .....	47
Figura 2 .....	83
Figura 3 .....	86
Figura 4 .....	89
Figura 5 .....	92
Figura 6 .....	92
Figura 7 .....	95
Figura 8 .....	98
Figura 9 .....	101
Figura 10 .....	104
Figura 11 .....	104
Figura 12 .....	107
Figura 13 .....	110
Figura 14 .....	110
Figura 15 .....	113
Figura 16 .....	116
Figura 17 .....	116
Figura 18 .....	119

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo principal determinar el efecto de una metodología innovadora basada en la gamificación en el desarrollo de las aptitudes musicales de estudiantes de nivel secundario. El enfoque de la investigación es cuantitativo, el diseño es preexperimental e incluye la aplicación de una prueba inicial, la implementación de la propuesta metodológica y una evaluación final para analizar los cambios en las aptitudes musicales en una muestra de 20 estudiantes del primer año de una institución educativa. Al respecto, se pudo determinar que los resultados más relevantes evidenciaron mejoras estadísticamente significativas en todas las dimensiones evaluadas. La propuesta metodológica basada en la gamificación generó incrementos que oscilaron entre el 86 % y el 116 % en las diferentes aptitudes musicales, siendo la capacidad de diferenciar la intensidad la dimensión con mayor mejora. Los valores  $t$  obtenidos variaron entre 11,287 y 38,465, todos altamente significativos ( $p < 0,001$ ), confirmando la efectividad de la gamificación en el desarrollo del sentido del tono, la intensidad, el ritmo, el tiempo, el timbre y la memoria tonal. La prueba de Shapiro-Wilk confirmó la normalidad de los datos, validando el uso de estadística paramétrica. Los hallazgos demuestran que la implementación de la gamificación constituye una estrategia pedagógica viable y efectiva para potenciar las competencias musicales en el contexto educativo peruano, ofreciendo una alternativa innovadora a las metodologías tradicionales de enseñanza musical.

**Palabras clave: gamificación, juego, aptitudes musicales, Quizziz, propuesta metodológica.**

### **Abstract**

The main objective of this research was to determine the effect of an innovative methodology based on gamification on the development of musical aptitudes in secondary school students. The research approach is quantitative, the pre-experimental design includes the application of an initial test, the implementation of the proposal as treatment, and a final evaluation to analyze changes in musical aptitudes in a sample of 20 first-year students from an educational institution. In this regard, it was determined that the most relevant results showed statistically significant improvements in all evaluated dimensions. The methodological proposal based on the gamification generated increases ranging from 86% to 116% in different musical aptitudes, with the ability to differentiate intensity being the dimension with the greatest improvement. The t-values obtained varied between 11.287 and 38.465, all highly significant ( $p < 0.001$ ), confirming the effectiveness of gamification in developing sense of pitch, intensity, rhythm, time, timbre, and tonal memory. The Shapiro-Wilk test confirmed data normality, validating the use of parametric statistics. The findings demonstrate that implementing of gamification constitutes a viable and effective pedagogical strategy to enhance musical competencies in the Peruvian educational context, offering an innovative alternative to traditional music teaching methodologies.

**Keywords: Gamification, game, musical aptitudes, Quizizz, methodological proposal**

## I. Introducción

### 1.1 Descripción del problema

En el entorno educativo contemporáneo, la integración de metodologías innovadoras es esencial para responder a las demandas de los estudiantes actuales, quienes han crecido inmersos en tecnologías digitales. Estos "nativos digitales" presentan características y necesidades distintas a las de generaciones anteriores, lo que requiere una adaptación en las estrategias pedagógicas para mantener su atención y motivación durante el proceso educativo.

La educación musical desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que potencia habilidades cognitivas, psicomotoras y socioemocionales. Estudios recientes han demostrado que la práctica musical en la educación básica mejora la capacidad de memorización, atención y concentración, facilitando el aprendizaje de otras áreas como el lenguaje y las matemáticas (López y Salcedo, 2021). Además, la educación musical contribuye al desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística, aspectos esenciales en la formación de individuos completos y equilibrados.

A pesar de los reconocidos beneficios de la educación musical en el desarrollo integral de los estudiantes, en el Perú su implementación en las instituciones educativas públicas enfrenta significativas limitaciones. El Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB), que establece los lineamientos educativos en el Perú, incluye la asignatura de Arte y Cultura; sin embargo, esta puede ser desarrollada a través de diversas disciplinas artísticas, lo que no garantiza la presencia de la educación musical en todas las escuelas. Por ello, es probable que muchos estudiantes ingresen y culminen su educación en nivel secundario con un escaso desarrollo de aptitudes musicales. Tal como refrenda Almoguera (2020): “El sistema educativo peruano no está diseñado para el ejercicio de la educación musical, es por esta razón que el docente de música encuentra una serie de dificultades cuando intenta ejercer su especialidad” (p. 32).

Esta situación genera una notable disparidad donde algunas instituciones no imparten educación musical, mientras que otras, principalmente privadas, cuentan con programas equiparables a los de formación especializada. Además, existe un déficit de docentes especializados en arte, ya que solo el 4,1% de los que enseñan el curso de Arte y Cultura poseen formación específica en la materia, lo que probablemente se debe a la escasez de profesionales capacitados y a la necesidad de cubrir plazas docentes (Cornejo, 2023).

Por ello es importante plantear alternativas que busquen resolver esta realidad problemática a través de propuestas innovadoras acordes con la actual era digital. Investigaciones recientes indican que propuestas educativas que implementen la gamificación en la educación secundaria no solo mejoran la motivación de los estudiantes, sino que también facilitan la consecución de objetivos didácticos específicos. Esto sugiere que su aplicación en la educación musical podría ser efectiva para desarrollar y fortalecer las aptitudes musicales de los alumnos (Faure et al., 2022).

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos y dinámicas de juego en contextos educativos, ha demostrado ser una herramienta eficaz para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al incorporar mecánicas lúdicas, se crea un ambiente de aprendizaje más atractivo y participativo, lo que puede resultar especialmente beneficioso en la enseñanza de la música.

Dado el escaso número de estudios enfocados en el uso de la gamificación y las nuevas tecnologías en la enseñanza musical dentro del sistema educativo público peruano, es evidente la necesidad de investigar y desarrollar una propuesta metodológica que integre estas herramientas cuyo objetivo sea mejorar y desarrollar las aptitudes musicales de los estudiantes a partir del primer grado de secundaria, en concordancia con las exigencias del CNEB y las particularidades de los nativos digitales.

## 1.2 Antecedentes de la investigación

### 1.2.1 Antecedentes nacionales

Aguilar et al., en el trabajo de investigación titulado *La gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de Fundamentos de Informática de la Facultad de Administración y Negocios de una universidad privada de lima, en 2018 II*, (2019), tuvieron como objetivo describir el desarrollo de la gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en los estudiantes del primer ciclo. Este estudio de tipo cualitativo, nivel descriptivo y diseño de investigación-acción, se realizó con 20 estudiantes del primer ciclo de una universidad privada en Lima, seleccionados de una población de 60 estudiantes. Los autores concluyen que la gamificación en la asignatura Fundamentos de Informática aumenta la participación estudiantil en actividades clave, como la asistencia, la entrega puntual de tareas y la participación en foros; por consiguiente, favorece el logro de objetivos de aprendizaje. Además, fomenta la motivación intrínseca y el deseo de superación, puesto que incentiva a los estudiantes a participar activamente para mejorar sus avatares y su posición en las clasificaciones.

Cueva (2023) publicó el artículo científico titulado *Gamificación: un recurso que promueve las competencias matemáticas en la educación peruana*, en la *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*. Este trabajo tuvo como objetivo revisar el estado actual del conocimiento sobre las ventajas y la implementación de la gamificación en matemáticas, al ser una estrategia enfocada en mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en el contexto educativo peruano. Se utilizó la metodología de análisis de contenido según las directrices de la declaración PRISMA, aplicándola a una muestra de 20 estudios publicados en diversas revistas incluidas en las bases de datos Scopus, Pubindex, Scielo y Latindex durante el período 2018-2023. El autor concluyó que al implementar la gamificación como una metodología mejora el aprendizaje de los estudiantes. Se destaca su efectividad en el desarrollo

de competencias matemáticas y en la motivación de los estudiantes, pero subraya la necesidad de capacitar adecuadamente a los docentes y ajustar el contexto escolar.

Villarroel et al (2021) publicaron el artículo titulado La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19, con el objetivo de identificar la relación entre la gamificación y la motivación. Esta investigación presenta un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental de corte transversal y correlacional simple. Los autores concluyeron que no se halló una relación entre la gamificación y la motivación de los estudiantes ya que la mayoría de los docentes no implementaba herramientas digitales en sus clases, a pesar de que estas herramientas eran esenciales para la enseñanza a distancia durante la complicada situación generada por el COVID-19. Además, observaron que los docentes carecían de habilidades en el uso de redes sociales, videoconferencias y formularios en línea.

Por último, Valdivia (2019) presenta su tesis titulada La aptitud musical y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años del programa Orquestando Arequipa Minedu 2017 cuyo objetivo fue determinar si existe asociación entre la aptitud musical y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años. Para ello se utilizó un enfoque cualitativo, aplicando dos tipos de test validados por especialistas: el test de Gordon para medir la aptitud musical y el test de Tepsí para medir la psicomotricidad en distintos patrones. La muestra estuvo compuesta por niños del programa Orquestando Arequipa del Ministerio de Educación en el 2017 sin que se especifique el número exacto de participantes. Se concluyó que existe una relación entre las dos variables analizadas que fueron la aptitud musical y el desarrollo psicomotor, aunque esta relación es débil.

### ***1.2.2 Antecedentes internacionales***

Archilla y Gonzales (2021) desarrollaron una investigación titulada *Beneficios de la gamificación en el aula de música de educación secundaria*, cuyo objetivo fue mostrar la

relación entre el uso de la gamificación, la consecución de los objetivos didácticos y el nivel de satisfacción del alumnado que cursa la educación secundaria. Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo y un diseño descriptivo y se han utilizado dos instrumentos para la recolección de datos y su posterior análisis, observando el comportamiento del rendimiento y la satisfacción del alumnado según la metodología didáctica aplicada (gamificación para el grupo experimental y metodología tradicional para el grupo de control). El estudio se realizó con un grupo experimental que trabajó mediante gamificación y un grupo de control en el que se aplicó una metodología tradicional. No se especifican más detalles sobre el tamaño o características exactas de la muestra. Los resultados evidenciaron que el grupo experimental obtuvo mejores resultados tanto en rendimiento como en satisfacción en comparación con el grupo de control.

Velásquez y Lozano (2022) presentan un artículo titulado *La gamificación apoyada en el aula invertida para fortalecer la lectura musical* cuyo objetivo fue fortalecer la lectura musical a través de la gamificación –apoyada en el aula invertida– en estudiantes de solfeo de segundo semestre de la Universidad Industrial de Santander. La investigación se enmarca en el paradigma cualitativo, utiliza el método de investigación-acción con el fin de transformar las prácticas pedagógicas actuales. La población estuvo compuesta por estudiantes de la Universidad Industrial de Santander y la muestra fue seleccionada de manera intencional. Se concluyó que el aprendizaje de la lectura musical, al emplear actividades de juego con elementos de puntuaciones individuales y por equipo, así como mecánicas específicas, fortalece el solfeo y mejora la identificación de intervalos, triadas, tetracordios y escalas.

Martín (2006), en su tesis doctoral titulada *Aptitudes musicales y atención en niños entre diez y doce años*, tuvo como objetivo analizar la relación causa-efecto entre una intervención en atención visual, auditiva, interior e integral y la mejora de las aptitudes musicales. Se utilizó un diseño intergrupo pretest-postest, con un grupo control y cuatro grupos experimentales. Los

grupos experimentales recibieron distintas intervenciones –atención visual, auditiva, interior e integral– basadas en la atención exterior (red posterior de Posner) y la atención interior (red anterior de Posner). Estas se realizaron en diez sesiones de veinte minutos cada una. El grupo participante estuvo compuesto por doscientos alumnos de edades comprendidas entre los 10 y 12 años, residentes en las localidades de Torres de Miguel Sesmero, Almendral y Barcarrota. Sus conclusiones confirman que una intervención en atención mejora las aptitudes musicales, estableciendo así la relación entre música y atención.

### **1.3 Teorías y conceptos**

#### ***1.3.1 Definición de la gamificación***

Gamificación es una palabra derivada del inglés *gamification* que se refiere a los conceptos relacionados con los videojuegos y demás actividades lúdicas. (Cortizo, et al. 2011). *Gamification* proviene de la palabra *game*, que en español significa ‘juego’. Sobre este concepto Gaviria (2021) precisa lo siguiente: “Gamificar es emplear mecánicas, estéticas y pensamiento lúdico provenientes de los juegos para motivar, aumentar el compromiso y promover el aprendizaje en los participantes” (p. 125).

Por su lado, Carreras (2017) menciona que el término gamificación (*gamification*) fue usado por primera vez por Nick Pelling al ofrecer el uso de juegos y sus mecánicas en contextos empresariales, asociados al marketing, pero luego este concepto se extendió a los sectores educativo, cultural y científico. Añade el autor que la definición clásica de gamificación consiste en aplicar elementos y dinámicas propios de los juegos en situaciones no necesariamente lúdicas, con el propósito de influir en el comportamiento de las personas y alcanzar ciertos objetivos. La gamificación es una herramienta que utiliza el juego pero que se distingue de este en sus objetivos.

De forma similar, Aponte (2019) sostiene que la gamificación se centra en incorporar elementos propios del juego en contextos no recreativos; es decir, aplicar técnicas, mecánicas,

emociones, reglas y dinámicas del juego en situaciones cuyo propósito no es jugar, sino aprovechar los beneficios de la actividad lúdica.

De esta manera, podemos comprender que la gamificación está conectada de forma estrecha con el juego, aunque se distingue de este por su objetivo, los contextos en los que se lleva a cabo, y la posibilidad de incorporar o prescindir de elementos del juego. La gamificación se caracteriza por su enfoque lúdico y divertido, pero su principal objetivo siempre será motivar a las personas para que realicen ciertas acciones o desarrollen habilidades específicas.

### ***1.3.2 Elementos de la gamificación***

Para poder aplicar la gamificación a esta propuesta es importante identificar los elementos que esta estrategia de aprendizaje emplea. Al respecto Aguilar et al. (2015) mencionan que Werbach y Hunter (2012), clasifican los elementos de la gamificación en tres niveles jerárquicos: dinámicas, mecánicas y componentes. Las dinámicas proporcionan motivaciones, las mecánicas fomentan la participación del estudiante y abarcan aspectos como las recompensas y los turnos, mientras que los componentes son manifestaciones específicas de las dinámicas y mecánicas, como los sistemas de puntos o las misiones.

Flores y Fernández (2021), citando a Werbach y Hunter (2012), sostienen que las dinámicas de la gamificación representan el nivel más elevado de abstracción y deben ser una de las primeras consideraciones. Las dinámicas debe contestar a la pregunta: ¿cuál es el propósito de este juego? Las dinámicas abarcan la narrativa, las emociones, la progresión y las interacciones sociales.

Herranz (2013) citado por Borrás (2015) menciona que las dinámicas son elementos generales a los que debe dirigirse un sistema gamificado, y están vinculados con los efectos, motivaciones y aspiraciones que se buscan generar en el participante.

Borrás (2015) menciona que existe diversos tipos de dinámicas sin embargo destaca las siguientes: “Restricciones del juego” que se refiere a la capacidad de resolver un problema

dentro de un entorno limitado. Según Aguilar et al. (2019) una actividad gamificada se vuelve estimulante cuando se desarrolla dentro de un conjunto de limitaciones. Por ejemplo, Contreras y Eguía (2016) citados por Aguilar et al. (2019) argumentan que para implementar la gamificación es necesario establecer un conjunto de reglas que regulen tanto el comportamiento de los participantes (estudiantes) como el del docente:

“Emociones” que generan sentimientos como la curiosidad y la competitividad al enfrentarse a un desafío. Sobre las emociones Aguilar et al. (2019) menciona que aunque una actividad gamificada se lleva a cabo en contextos no relacionados con el juego, es fundamental mantener y fortalecer las emociones de los participantes para fomentar su atención, motivación y participación.

“Narrativa o guion del juego” que proporciona una visión general del desafío que enfrentará el participante. Aguilar et al. (2019) menciona que los participantes en una actividad gamificada necesitan entender claramente en qué consiste la actividad para que su experiencia refleje coherencia dentro de la lógica del sistema gamificado. Según Contreras y Eguía (2016) citados por Aguilar et al. (2019) una narrativa efectiva debe incluir un elemento inmersivo que facilite a los usuarios expresarse con libertad, es decir que los estudiantes puedan comunicarse dentro realidad virtual como si fuera la auténtica.

“Progresión del juego” fundamental que exista una evolución y una sensación de avance tanto en el desafío como en el juego. El jugador debe sentir que está mejorando. Para Aguilar et al. (2019) el objetivo de un sistema gamificado es que los participantes perciban un sentido de avance o evolución a medida que realizan tareas o actividades concretas. De esta manera Alejaldre y García (2015) citados por Aguilar et al. (2019) refieren que la progresión se define como el desarrollo y la evolución del participante o alumno. Un ejemplo claro de este aspecto es el ranking o tabla de posiciones, que ilustra el progreso y las posiciones de los estudiantes,

quienes se sienten muy motivados a seguir participando solo por el deseo de mejorar su clasificación o ascender en el ranking.

Por otro lado, Cortizo et al. (2011) mencionan que las mecánicas son un conjunto de reglas diseñadas para crear experiencias entretenidas que capten el interés y el compromiso de los usuarios, al ofrecerles desafíos y una trayectoria a seguir, ya sea en videojuegos o en cualquier tipo de aplicación. Aunque hay muchas mecánicas de juego, las más comunes o relevantes cuando se trata de gamificar un sitio web o una actividad que no sea esencialmente lúdica son las siguientes:

**Recolección:** Cortizo et al. (2011) mencionan que todos, en cierta medida, somos coleccionistas debido a nuestras pasiones, como la literatura, la música o los videojuegos, lo que ha impulsado el éxito de empresas que lanzan diversas colecciones en kioscos. Desde pequeños, muchos de nosotros hemos sido aficionados a coleccionar cromos, lo que no solo nos permitía presumir ante nuestros amigos, sino que también fomentaba la comunicación social a través del intercambio.

Este impulso por coleccionar se ha trasladado a las redes sociales, donde es común tener “estanterías virtuales” que muestran nuestras colecciones de videojuegos o libros. Además, esta mecánica de recolectar también se observa en juegos multijugador en línea, como World of Warcraft, donde los objetos y armaduras especiales reflejan el estatus del jugador (Cortizo et al., 2011).

**Puntos:** Sobre los puntos Cortizo et al. (2011) mencionan que son una de las mecánicas de juego más comunes a las que hemos estado expuestos. Influyen en diversas áreas de nuestra vida, desde aspectos lúdicos hasta situaciones menos entretenidas, como exámenes y evaluaciones de desempeño. Funcionan como una forma básica y efectiva de recibir retroalimentación sobre nuestras acciones, lo que nos motiva debido a la inmediatez del feedback y la posibilidad de compararnos con otros. En los videojuegos, los puntos han sido

una constante desde sus inicios, ofreciendo recompensas inmediatas por diversas acciones, como derrotar enemigos o completar misiones.

Implementar un sistema de puntos es relativamente fácil en sitios web, servicios y redes sociales, ya que los usuarios realizan acciones tanto de manera implícita (visitar páginas) como explícita (registrarse o comentar). Al asignar un valor numérico a cada acción, podemos motivar a los usuarios a realizar las actividades que consideramos más importantes. El concepto de puntos también se encuentra en sistemas similares a la gamificación en nuestra vida cotidiana, como los programas de fidelización en gasolineras, donde acumulamos puntos que podemos canjear por productos o descuentos. A menudo, como usuarios, nos vemos influenciados por estos programas, priorizando el acumular puntos sobre el precio del combustible, que puede convertirse en una consideración secundaria, especialmente dado el alto costo de la gasolina actualmente.

Comparativas y clasificaciones: Una de las principales limitaciones de los puntos es que, por sí solos, no permiten obtener conclusiones precisas. Por ejemplo, sacar un 5 en un examen puede implicar tanto esfuerzo como lograr un 9 en otra materia, lo que hace necesario contextualizar estas puntuaciones mediante comparativas. Estas comparaciones ofrecen una perspectiva más clara: un 5 puede ser notable si es la nota más alta de la clase, mientras que un 9 que se sitúa en la media puede no reflejar un esfuerzo destacado.

Además, las comparativas alimentan la competitividad natural de las personas, ya que a todos nos motiva destacar y ganar. Permitir a los usuarios compararse con otros, ya sea a través de puntuaciones individuales o rankings globales, no solo fomenta su participación en la plataforma, sino que también proporciona a los administradores información sobre los usuarios más activos que contribuyen al crecimiento del sitio (Cortizo et al., 2011).

Niveles: Según Cortizo et al. los puntos no solo permiten establecer comparativas y rankings, sino que también facilitan el desarrollo de niveles en un juego o plataforma. Los

niveles, que generalmente se representan como rangos de puntos, ofrecen a los usuarios una mejor comprensión de su posición en el juego, ya que hay un número limitado de niveles en comparación con la cantidad casi ilimitada de puntos. Por ejemplo, en World of Warcraft, alcanzar un millón de puntos no permite una comparación efectiva, dado que la cantidad de puntos ganados por misión puede variar drásticamente a medida que el jugador avanza. Sin embargo, afirmar que se está en el nivel 40 proporciona una visión clara del progreso en el juego.

Además, los niveles permiten distinguir diferentes grados de implicación entre los usuarios, lo que a su vez ayuda a definir retos adecuados. Los usuarios de niveles más altos están más familiarizados con el sistema, por lo que se les pueden ofrecer desafíos más complejos y funcionalidades avanzadas, mientras que los nuevos deben ser atraídos de manera gradual para evitar que se sientan abrumados por las opciones disponibles.

El feedback: es un elemento crucial en la gamificación, ya que impacta significativamente en nuestro crecimiento personal y profesional. En contextos como el entrenamiento de perros, el uso de refuerzos positivos es fundamental; mediante recompensas inmediatas, los animales aprenden a asociar órdenes con acciones específicas, lo que genera un aprendizaje duradero. De igual manera, en las relaciones interpersonales, la falta de refuerzos emocionales puede provocar que las personas se sientan desatendidas.

En el ámbito laboral, un entorno que favorece los refuerzos positivos puede motivar a los empleados, mientras que uno que se centra en lo negativo puede inhibir la creatividad. Por ello, en la gamificación es esencial que los usuarios reciban feedback después de completar tareas o interacciones, ya sea a través de recompensas o notificaciones. Aunque las notificaciones han mejorado en diversas plataformas, la implementación de refuerzos positivos sigue siendo insuficiente. Proporcionar este tipo de feedback no solo facilita que los usuarios

aprendan a utilizar aplicaciones o sistemas, sino que también acelera su progreso y aumenta su disfrute, incluso en actividades que podrían resultar monótonas (Cortizo et al., 2011).

Sobre los componentes de la gamificación Flores y Fernández (2021) mencionan que son los elementos más concretos, perceptibles y fácilmente identificables. En esta categoría se incluyen los avatares, los equipos, los emblemas, los logros, las misiones o retos, los obsequios, los niveles, los puntos, los recursos y los tableros.

Sobre los componentes de la gamificación Borrás (2015) menciona que son elementos particulares o ejemplos relacionados con ambos conceptos anteriores y que pueden variar en cuanto a tipo y cantidad, dependiendo de la imaginación aplicada en el desarrollo del juego. De estos componentes se destacan los siguientes:

Logros: Se pueden entender como los objetivos establecidos, y alcanzar estos logros conlleva recompensas, lo que permite a los estudiantes establecer un cierto estatus. (Aguilar et al., 2019). Recompensas, conquistas y/o progresos: deben satisfacer una o más necesidades de los participantes.

Respecto a los componentes de la gamificación también destacan los avatares. El término "avatar" tiene su origen en el sánscrito, donde se utilizaba para describir el descenso o encarnación de una deidad, lo que implica una connotación de transformación (De Benito, 2017 citado por Aguilar et al., 2019).

Por último, Borrás (2015) menciona pueden existir otros componentes según el tipo de aplicativo o herramienta que se use para gamificar, como por ejemplo: las insignias, los jefes de nivel (boss fights), los enfrentamientos, el desbloqueo de contenido (para acceder a nuevas funciones), la creación de equipos (que fomenta la socialización y la conciencia de unirse para competir), las clasificaciones, los desafíos y los objetos virtuales.

### ***1.3.3 La gamificación en el aula***

Para garantizar el éxito de un sistema gamificado en el aula, es esencial seguir un marco de trabajo que asegure el logro de los aprendizajes esperados (Aguilar, 2015). La implementación de la gamificación en el aula permite a los docentes crear clases motivadoras utilizando la experiencia del ludus, es decir, mediante la aplicación de estructuras, reglas y objetivos definidos propios del juego, pero con un enfoque orientado hacia los contenidos que se busca enseñar. Sin embargo es importante tener en cuenta que una actividad gamificada podría hacer que el estudiante se divierta, pero sienta que no ha aprendido nada (Aponte, 2019).

Al aplicar la gamificación en la educación, no se emplean juegos de manera obligatoria, sino que se prioriza la incorporación de elementos de entretenimiento en las actividades y labores educativas. Además, se destaca la importancia de incorporar los videojuegos y aplicaciones como herramientas educativas en el entorno escolar (Carreras, 2017)

En la actual era tecnológica los jóvenes pasan una gran cantidad de tiempo utilizando estas tecnologías, por lo que es fundamental integrarlas en el proceso educativo, sin reemplazar los libros de texto, sino más bien adaptándolos, como en el caso de los libros digitales.

Carreras (2017) menciona que una manifestación de la gamificación se encuentra en los denominados "juegos serios" que tienen como finalidad la educación o formación de los estudiantes sin ser necesariamente entretenidos. La importancia de los juegos serios reside en lograr una mayor atención en los estudiantes y los involucra directamente con el contenido educativo.

De forma similar Dorado y Chamosa (2019) afirman que la gamificación va más allá de la diversión, pues trata directamente de apoyar el aprendizaje dotando de aptitudes, saberes y capacidades a los alumnos. Puede aprovechar el poder atractivo del juego, y ser un punto medio entre el juego y el aprendizaje, además ayuda los participantes en el enfoque de sus esfuerzos, pone a prueba sus habilidades y emociones ya que "jugar no se opone al trabajo, sino al

aburrimento” (p. 67). Reafirmamos la idea de que la gamificación busca motivar y comprometer a los estudiantes.

Valda y Arteaga (2015) aplican un ejemplo de gamificación exitoso en el ámbito educativo es el de la aplicación Duolingo que permite que las personas aprendan un idioma mientras suman puntos, y al culminar sus lecciones resultan desarrollando “habilidades”. Estos autores participaron en la creación e implementación de una eficaz plataforma virtual educativa del proyecto “Construyendo en Red” usando la gamificación como una herramienta estratégica a fin de lograr mayor compromiso y participación de los docentes en educación técnica.

Por su lado, Flores y Fernandez (2021) agregan que la integración de la gamificación en la educación exige un análisis crítico del modelo, ya que muchos docentes, atraídos por su novedad y los cambios estéticos que genera, podrían caer en la trampa de crear experiencias gamificadas inadecuadas. Esto puede resultar en prácticas breves y superficiales, que sobrevaloran la competitividad y las recompensas, y carecen de objetivos de aprendizaje significativos.

Para implementar efectivamente este enfoque, Blázquez y Flores (2020) citados por Flores y Fernández (2021) sugieren un marco de trabajo que consta de dos fases: la "fase didáctica", que se refiere al diseño de unidades educativas, y la "fase gamificada", que involucra la selección de elementos de juego. Ambas fases son inseparables y esenciales, y descuidar la fase didáctica compromete el verdadero propósito de la gamificación: aprender de manera más efectiva. Así, la "fase didáctica" actúa como el núcleo de la experiencia gamificada, mientras que la "fase gamificada" se asemeja a un envoltorio atractivo que realza lo fundamental.

Según Flores y Fernández (2021) en la fase didáctica se debe analizar las características del grupo clase, como su edad, intereses y el contexto disponible (aula, gimnasio, patio, materiales, infraestructuras, etc.), el profesorado debe reflexionar sobre los aprendizajes que se desea que adquiera el alumnado a través de la experiencia gamificada. La gamificación, como

modelo pedagógico, tiene como objetivo principal gamificar unidades didácticas o proyectos a largo plazo.

De acuerdo con las orientaciones curriculares actuales, es fundamental establecer los objetivos de aprendizaje del proyecto o unidad didáctica, lo que permite identificar los contenidos y criterios de evaluación necesarios para medir el progreso del alumnado. Los objetivos y habilidades a desarrollar deben ser desafiantes, presentando distintos niveles de dificultad que motiven a los estudiantes a avanzar individualmente, en parejas o en grupos, teniendo en cuenta su desarrollo físico, cognitivo, afectivo y social.

Por último, es crucial que cualquier enfoque gamificado esté enmarcado en la evaluación formativa, dado que la gamificación y esta forma de evaluación son inseparables en un planteamiento exitoso.

Flores y Fernandez (2021) mencionan que la fase “gamificada” se distingue por la selección e incorporación de ciertos elementos fundamentales de la gamificación. Es importante señalar que los elementos que se presentarán a continuación no son los únicos que el profesorado puede utilizar; al contrario, de entre todos los disponibles, se destacan aquellos que se pueden considerar más esenciales, aunque no sean los únicos posibles. Entre los elementos a incorporar están los siguientes:

**Incorporación de la narrativa:** la narrativa debe relacionarse con los contenidos de la unidad didáctica, como en el caso de una unidad sobre actividades físicas en la naturaleza que no usaría una narrativa de fútbol. Para iniciarse, se recomienda inspirarse en narrativas existentes, como la estructura de “el viaje del héroe”. Una narrativa efectiva debe ser atractiva, pertinente al currículo, motivar retos, generar incertidumbre y presentarse de manera atractiva.

**Incorporación de equipos, jugadores y avatares:** Las gamificaciones más efectivas son aquellas que involucran al alumnado de manera grupal, fomentando la formación de equipos

heterogéneos de aproximadamente cuatro personas, considerando aspectos como género, etnia y habilidades motrices.

**Incorporación de etapas, misiones y eventos:** Para Flores y Fernandez la gamificación debe abarcar un período prolongado y dividirse en etapas o misiones que se completen al alcanzar los objetivos establecidos, promoviendo así una sensación de progreso individual y grupal entre los estudiantes. La etapa final debe ser especialmente significativa, ya que representa el desafío más heroico. Los eventos especiales, que son tareas inesperadas que pueden cambiar la trama, aportan un clima de incertidumbre y sorpresa, lo que incrementa la diversión y motivación de los participantes.

**Incorporación de retos:** Los retos en la gamificación representan las actividades de enseñanza-aprendizaje y evaluación, y no requieren una integración específica en la unidad didáctica o proyecto. Pueden incluir una variedad de juegos, tareas y ejercicios que ofrezcan múltiples soluciones, siendo abiertos, flexibles y adaptables a diferentes momentos, especialmente para equipos heterogéneos. Si hay errores, los retos se pueden repetir tantas veces como sea necesario. Además, es importante que los niveles de dificultad aumenten progresivamente para alinearse con las habilidades adquiridas por los estudiantes.

**Incorporación de recompensas:** las recompensas son motivadores extrínsecos esenciales en las experiencias de gamificación, ya que permiten reconocer logros y avances. Sin embargo, se critica su uso reduccionista, representado por el acrónimo PET (puntos, emblemas y tablas de clasificación).

**Incorporación de las clasificaciones:** Son herramientas que muestran los avances y logros de jugadores y equipos en función de puntos y emblemas, y deben actualizarse periódicamente para ser visibles para el alumnado. Sin embargo, además de motivar a los jugadores más avanzados, pueden desmotivar a aquellos que van rezagados. Por ello, es importante evaluar hasta qué punto es indispensable ofrecer una jerarquización tan drástica. Se

recomienda que el profesorado evite un clima de comparación pública que enfatice la competencia entre grupos, optando por incluir clasificaciones de manera sutil en el diseño de la actividad, mientras se aborda la competitividad de forma adecuada.

Actualmente hay muchos estímulos que han cambiado la manera en que los estudiantes prestan atención y se motivan. Teniendo en cuenta que la gamificación es una práctica que se adapta perfectamente a la era en la que vivimos es importante tener en claro qué herramientas de gamificación son las más adecuadas para implementar según el contexto educativo en el cual se vaya a aplicar.

#### ***1.3.4 Herramienta de gamificación: Plataforma Quizizz***

La herramienta de gamificación que se utilizará para el desarrollo de este trabajo es la plataforma Quizizz ya que en ella se pueden incorporar elementos sonoros, musicales y audiovisuales que son esenciales para la implementación de esta propuesta.

Según Ordóñez (2020) Quizizz es una plataforma que permite crear diversos tipos de cuestionarios, los cuales pueden ser utilizados durante las clases o asignados como tareas para el hogar. Es compatible con dispositivos móviles y ordenadores, y su diseño atractivo facilita una interacción amigable entre profesores y estudiantes.

La plataforma permite modificar y personalizar cuestionarios creados por los maestros. El uso de Quizizz es sencillo: solo se debe ingresar en la web <https://quizizz.com>, donde se proporciona un espacio para que los estudiantes introduzcan un código. A diferencia de otras plataformas que requieren crear una cuenta para participar, Quizizz permite a los estudiantes comenzar rápidamente sin complicados procesos de registro, lo que facilita su uso. (Ordóñez, 2020)

En su investigación sobre enseñanza del derecho civil mediante la herramienta Quizizz, Martínez et al. (2020) mencionan que entre las técnicas de gamificación se incluye la creación y uso de cuestionarios de opción múltiple, que los estudiantes pueden responder desde cualquier

dispositivo mediante herramientas virtuales como Quizizz. Entendemos así que esta herramienta motiva a los estudiantes en el aprendizaje de diversas materias mediante cuestionarios con preguntas de opción múltiple.

Estos autores además destacan el impacto positivo de dicha herramienta ya que los resultados de su investigación muestran que la mayoría de los estudiantes cree que el uso de Quizizz mejora el proceso de aprendizaje y les ha motivado a estudiar la asignatura favoreciendo también su integración en la dinámica de la clase.

Sobre los beneficios de una metodología basada en la herramienta Quizizz, Vergara et al. (2019) mencionan los siguientes:

- Se configura como un recurso en línea de acceso gratuito tanto para profesores como para alumnos.
- Permite que los estudiantes se sientan seguros al enfrentarse a exámenes tipo test.
- Enseña a los estudiantes cómo prepararse para este tipo de exámenes.
- Fomenta el trabajo en equipo y mejora la disposición para colaborar.
- Motiva a los estudiantes a mantener un estudio constante.
- Es una herramienta divertida y dinámica, evitando que el aprendizaje sea aburrido.
- Es eficaz para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Quizizz ofrece una variedad de temas y opciones de personalización para adaptarse a las necesidades específicas de cada clase. Esta plataforma forma parte de las nuevas tecnologías que se emplean en el ámbito educativo, utilizando elementos de juego para mantener la atención y el compromiso de los estudiantes.

Dextre y Vásquez (2022) mencionan que, entre la aplicación digitales gratuitas de gamificación como Kahoot!, Socrative, Quizalize, Blooket; se destaca Quizizz ya que permite a los docentes diseñar cuestionarios interactivos y adaptables en su modalidad de juego, ya sea

de forma sincrónica con el aula o de manera individual según la disponibilidad de cada estudiante. Además, la plataforma ofrece opciones gratuitas que superan las de otras herramientas en cuanto a la extensión de preguntas, diversidad de modos de cuestionamiento y la posibilidad de mayor participación por sesión.

Artal (2017) menciona que para empezar a utilizar Quizizz, solo es necesario acceder a su sitio web <https://quizizz.com/>, registrarse y obtener un “game-code” que se comparte con los estudiantes, quienes pueden unirse sin necesidad de cuenta ingresando su nombre de usuario. La plataforma muestra las preguntas y opciones de respuesta en los dispositivos de los alumnos, y ofrece dos modalidades: “Play Live!”, ideal para completar la actividad en el aula, y “Homework”, que permite a los estudiantes trabajar desde casa con un tiempo límite de hasta dos semanas, facilitando así el ritmo de aprendizaje individual. Elementos lúdicos como avatares, una tabla de clasificación y memes también se integran para hacer la experiencia más atractiva

Según Laura (2022) para crear actividades en Quizizz, se utiliza el botón “crear” y se elige entre dos opciones:

- a) Cuestionario: Permite diseñar preguntas y añadir contenido multimedia, con la posibilidad de realizar la actividad en clase o asignarla como tarea para el hogar.
- b) Lección: Ofrece la opción de agregar texto, multimedia y preguntas en un formato de diapositivas, adecuado para desarrollarlo en vivo.

Además Laura (2022) menciona que existe una variedad de actividades disponibles para que los estudiantes realicen en la aplicación. Estas actividades incluyen:

Opción múltiple: Esta actividad permite a los estudiantes seleccionar una única respuesta correcta de entre varias opciones. En la versión gratuita, el docente puede añadir imágenes a las opciones; sin embargo, con una suscripción de \$2 al mes, se pueden incluir también recursos como audio y video en las opciones.

**Caja:** Esta actividad permite que los estudiantes elijan más de una respuesta correcta. De igual manera, en la versión gratuita se pueden agregar imágenes, y en la versión de pago es posible incluir audios y videos con una inversión mensual.

**Rellenar los espacios en blanco:** En esta actividad, el estudiante debe escribir la respuesta para completar una oración. Es recomendable que el docente utilice palabras cortas y considere sinónimos como respuestas válidas. Tanto en la versión gratuita como en la de pago, el docente puede incluir retroalimentación final, fórmulas matemáticas e imágenes en las preguntas.

**Encuesta:** Esta opción permite realizar encuestas rápidas para diversos fines. En ambas versiones, gratuita y paga, se pueden incluir fórmulas matemáticas e imágenes en las preguntas.

**Abierto:** En esta actividad, los estudiantes pueden responder ampliamente una pregunta de opinión o crítica. También es posible añadir fórmulas matemáticas e imágenes en las preguntas, tanto en la versión gratuita como en la de pago.

Por último Laura (2022) menciona que respecto a la ejecución de esta plataforma existen dos momentos: 1) Responder a un cuestionario (jugar): A medida que los estudiantes responden cada pregunta, reciben retroalimentación inmediata a través de memes que aparecen en la pantalla de su dispositivo. Estos memes incluyen frases motivadoras como "¡Excelente!" o "¡Tú puedes!" en función de la respuesta seleccionada o escrita, lo que facilita que los estudiantes se sientan más cómodos, relajados y motivados a continuar con el cuestionario. Uno de los elementos destacados de Quizizz es el tablero de puntuaciones en línea, que los estudiantes pueden visualizar en tiempo real durante la actividad. (Laura, 2022)

2) Conclusión de un cuestionario: Los docentes pueden detener el juego una vez que todos los estudiantes hayan finalizado la prueba. Los alumnos tienen la oportunidad de revisar todas las preguntas (junto con sus explicaciones) y plantear cualquier duda que tengan. Los profesores pueden identificar rápidamente los aspectos clave basándose en el porcentaje de

errores y ayudar a los estudiantes a enfocarse en las preguntas que necesitan refuerzo. Los resultados y la prueba están disponibles en línea y pueden guardarse fácilmente en hojas de cálculo de Excel. (Laura, 2022)

En conclusión, Quizizz se presenta como una plataforma eficaz de gamificación que integra elementos de juego, aprendizaje y tecnología, lo cual es fundamental en el entorno educativo actual. Sus características, como la posibilidad de crear y personalizar cuestionarios, su accesibilidad desde diferentes dispositivos y la facilidad de uso sin necesidad de registros complicados, la convierten en una herramienta atractiva tanto para docentes como para estudiantes. Diversos estudios confirman su impacto positivo en el proceso de aprendizaje, destacando su capacidad para motivar a los estudiantes, fomentar el trabajo en equipo y mejorar la preparación para exámenes. Además, su naturaleza dinámica y divertida evita que el aprendizaje sea monótono, manteniendo a los estudiantes comprometidos de manera efectiva.

### ***1.3.6 Concepto de las aptitudes musicales***

Según Cárdenas (2019), el término “aptitud” tiene su origen en el latín *aptitūdo*; que significa “capacidad para” (p. 33). Por su lado la RAE (Real Academia Española) menciona que el término “aptitud” se refiere a la: “Capacidad para operar competentemente en una determinada actividad.”. Por su lado Ramos (2009) menciona que aptitud puede referirse a una aptitud innata de un individuo, o puede referirse a una habilidad que este posea para realizar una tarea específica. Además, precisa que las aptitudes se exploran mediante pruebas o tests que diferencian psicométricamente situaciones e individuos.

Es importante mencionar que no es sencillo encontrar una definición general en cuanto a las aptitudes musicales, ya que los investigadores tienen posturas distintas para conceptualizarlas, pero se puede identificar dos ideas sobre ellas: Aquellos que ubican las aptitudes musicales como una unidad compleja como Mursell y Wing que consideran la aptitud musical como una sola medida. Otra postura tiene autores como Seashore, Bentley y Gordon

que realizan su trabajo en base a que las personas con talento musical pueden diferenciar los distintos componentes sonoros, como la melodía, el ritmo, y los acordes. (Palacios, 2018)

El grupo de Seashore, Bentley, Gordon considera que la aptitud puede ser algo que se tiene desde el nacimiento, mientras que la habilidad puede ser adquirida a través del aprendizaje. Esta investigación se centrará en la postura propuesta por el último grupo de investigadores, quienes no proponen una sola "aptitud musical" sino que distinguen y diferencian distintas aptitudes musicales con características específicas cada una de ellas.

Para Martín et ál (2007), los autores difieren en los criterios para definir la aptitud musical, y tampoco se ponen de acuerdo sobre si la aptitud musical constituye un todo único o debe ser analizada en sus distintas partes. Para nuestra investigación usaremos la concepción que tiene Carl Seashore sobre las aptitudes musicales, ya que se parte del supuesto, de que la música es revisable en sus elementos y que es posible definir los niveles de talentos correspondiente a estas partes.

De esta forma se entiende que Seashore propone que los talentos musicales son innatos, de ahí la utilización deliberada del término “talentos” y señala constantemente las limitaciones de sus “evaluaciones”, así como el hecho de que ellas no determinan la totalidad de las aptitudes musicales que pueden ser definidas como la capacidad de reconocer, diferenciar y recordar el tono, la intensidad, el ritmo, el tiempo y el timbre de los sonidos. (Seashore et al., 1992)

Quintana et al. (2011) también menciona a Seashore y a Bentley cuyo aporte en la definición de las aptitudes musicales concluye en la existencia de cuatro habilidades básicas en la música: Discriminar la altura, el ritmo, las melodías y los acordes

Por su lado Samperio (1994) menciona que existen dos corrientes: Una que menciona Vega (1988) como “la de los específicos” que tiene como representante a Seashore relacionada a la percepción auditiva de factores medio independientes como la altura, intensidad, ritmo,

tiempo, compás, y el timbre. Y la otra corriente representada por Murshel y Wing en la que la aptitud musical es una mezcla de procesos de percepción auditiva.

Valdivia (2019) resalta las siguientes características sobre las aptitudes musicales:

- Habilidad para identificar y comunicar estructuras musicales.
- Facilidad para memorizar canciones y patrones rítmicos.
- Capacidad para notar rápidamente cuando un tono es incorrecto o un instrumento está desafinado.
- Destreza para componer y ejecutar varios instrumentos.
- Preferencia por realizar actividades con música de fondo.
- Sensibilidad particular para percibir cualquier sonido en el entorno.

Frente lo expuesto por lo autores mencionados, el autor que conceptualiza ampliamente las aptitudes musicales es Carl Seashore que las considera una serie de capacidades innatas y diversas. Además concibe a las aptitudes musicales como la habilidad esencial para percibir, experimentar y comprender el sonido de manera natural, tanto en su forma artística como en su presencia en la naturaleza. Por ello, esta investigación toma de referencia a este autor quien hace una definición y especificación precisa de las aptitudes musicales tal y como se divisará en el siguiente apartado.

### ***1.3.7 Dimensiones de las aptitudes musicales***

Para conocer las dimensiones de las aptitudes musicales es importante entender las características que las personas con aptitudes musicales pueden tener. Por ejemplo Cárdenas (2019) citando a Lancaster (2003) identifica las principales características:

Respecto al tono: Diferenciar los tonos agudos y graves, relacionan adecuadamente los tonos, poseen sensibilidad a los intervalos de tonos que suenan en armonía. Reconocer diferencias y similitudes de los intervalos; y pueden detallar las notas que tocan.

Respecto al ritmo: Poder repetir acertadamente las secuencias rítmicas, reconocen los patrones rítmicos en ausencia de la escritura musical, identificar la relación entre estructuras de ritmos que la mayoría no identifica, representan en forma espacial los patrones rítmicos de manera sobresaliente.

Respecto a la melodía y armonía: Memorizar armonías y melodías cada vez más complejas, pueden identificar algún cambio al sobreponer una nueva melodía en un pasaje armónico ya escuchado.

Respecto al timbre: Discriminar con facilidad los atributos de sonoridad de un instrumento, tienen muy buena memoria para el reconocimiento de timbres, pueden discriminar las diferencias sutiles entre instrumentos musicales parecidos.

Respecto a la intensidad: Reconocimiento inmediato de la intensidad de los sonidos, reproducción de diferentes grados de la intensidad de las notas.

Sobre las dimensiones de las aptitudes musical, Alvarado (2019) menciona que las de mayor relevancia se encuentran las descritas por Seashore, Lewis y Saetveit (2008):

- a) Tono: Capacidad del oído humano para discriminar frecuencias sonoras distintas.
- b) Intensidad: Relacionada a identificar la fuerza o energía que se emplea al realizar un sonido.
- c) Timbre: Cualidad que permite diferenciar sonidos de similar tono e intensidad y que se relaciona a los armónicos.
- d) Ritmo: Capacidad para diferenciar los patrones sonoros cortos o largos, y sus silencios.
- e) Tiempo: Cualidad para ubicar la duración de los sonidos.
- f) Memoria tonal: Facultad de recordar sonidos previamente escuchados.

De forma similar, Quintana et al. (2011) hace referencia a los tests de aptitudes musicales de Seashore al mencionar que este constituye uno de los test más conocidos para evaluar la habilidad musical, y establecer una “jerarquía de talentos” innatos que terminan

siendo los elementos que componen la música y una característica importante es que para su aplicación no es necesario que los participantes tengan conocimientos musicales previos lo que coincide con nuestra población de estudio. Quintana y los demás autores también mencionan que es lo que se busca es medir según cada aspecto o componente musical respecto a test de Seashore:

- Tono: El estudiante debe identificar cuál es el sonido más alto o bajo.
- Intensidad: El estudiante de identificar qué sonido fue más débil o más fuerte.
- Ritmo: El estudiante debe diferenciar modelos rítmico
- Tiempo: El estudiante debe identificar la nota más corta o la más larga.
- Timbre: La idea en esta parte es medir la cualidad que dos sonidos con la misma altura pueden tener.
- Memoria tonal: El estudiante debe diferenciar secuencias de notas

Este trabajo de investigación toma en cuenta las aptitudes musicales propuestas por Seashore y las identifica como las dimensiones a trabajar dentro de la propuesta.

### ***1.3.8 Evaluación de las aptitudes musicales***

La evaluación de aptitudes trata de medir cuán capaz es la persona para un área específica de habilidad como por ejemplo para percibir el tono, tal como señala Según Cárdenas (2019) al referirse a los test, conocidos también como pruebas de aptitudes especiales que anticipan el rendimiento futuro en áreas donde la persona aún no ha recibido formación (p. 35).

Valdivia (2019) menciona que desde principios del siglo XX hasta la actualidad, diversos estudios realizados por profesores de distintos países han empleado test para evaluar la musicalidad, el talento y las aptitudes musicales. Sin embargo, no ha habido consenso sobre cuál de estos test es el más preciso, ya que cada investigador pertenece a diferentes corrientes intelectuales y escuelas, lo que ha dado lugar a variadas formas de interpretar y valorar el concepto de aptitud musical.

Valdivia agrega que los tests de habilidad musical son los más reconocidos en la psicología de la música. Su objetivo es evaluar el potencial de una persona para desarrollar una conducta musical competente. Entre los más destacados, tanto por su importancia histórica como por su frecuente utilización, se encuentran, en orden cronológico, los tests de Seashore, Wing, Gaston, Drake, Gordon y Bentley.

De forma similar, Herrera y Romera (2010) mencionan que para medir las aptitudes musicales es necesario el uso de un baremo para establecer las normas de evaluación. De esta forma señala que en el test de Seashore, Lewis y Saetveit se observa una serie de variables para la discriminación auditiva innatas que tiene por relación entre ellas, y que puede ser analizadas por separado.

### ***1.3.9 Test de aptitudes musicales***

Los tests de aptitud musical surgieron como una innovación a principios del siglo XX y actualmente son utilizados por la comunidad científica en el ámbito musical. Valdivia (2019) menciona la siguientes características que tienen los test de aptitudes musicales:

Música y Psicometría: La aplicación de la psicometría en la investigación musical se remonta a la década de 1920. El psicólogo Seashore fue quien estableció las bases en 1919 al desarrollar sus “Seashore Measures of Musical Talent”, que ha sido revisado en dos ocasiones. A partir de este test de Seashore, otros autores, como se discutirá a continuación, crearon sus propios instrumentos de evaluación, pero ninguno ha alcanzado la relevancia e importancia que tuvo y sigue teniendo el test de Seashore, gracias a su enfoque analítico de la aptitud musical y sus revisiones posteriores. (Valdivia, 2019)

Tipología de tests de aptitudes musicales: Desde principios del siglo XX hasta la actualidad, se han llevado a cabo diversos estudios por profesores de distintos países que utilizan tests para evaluar la musicalidad, el talento musical y las aptitudes musicales, entre otros. No ha habido consenso sobre cuál es el más preciso, ya que cada investigador proviene de diferentes

escuelas y corrientes intelectuales, lo que da lugar a distintas maneras de entender y valorar el concepto de aptitud musical.

Según Laucirica (1998) citado por Valdivia (2019) menciona que existen tests que evalúan la aptitud musical sin requerir aprendizajes previos, como los de Bentley, Gordon, Seashore y Wing, y otros que miden los resultados de un aprendizaje, como los de Aliferis y Colwell. Además, se pueden mencionar el test de Gaston, que evalúa el interés de una persona hacia la música, y los de Adler, Bradley, Long y Taylor, que analizan la sensibilidad hacia la música.

Los autores más influyentes proponen dos enfoques sobre la aptitud musical: uno global o unitario y otro analítico. Los defensores de la concepción analítica, entre los cuales se encuentra Seashore, argumentan que la música puede descomponerse en sus partes constitutivas, dada la complejidad de la aptitud musical. Aquellos que apoyan esta perspectiva consideran las aptitudes como elementos separados y las evalúan de manera individual (como la altura, la intensidad, el ritmo, etc.), y sostienen que estas aptitudes son innatas. (Valdivia, 2019)

Sobre las características específicas que los tests de aptitudes musicales para la escuela deben tener, Samperio (1994) citado por Valdivia (2019) menciona las siguientes:

Test de memoria rítmica de duraciones: cada ítem podría consistir en una propuesta o modelo (una frase rítmica) que el participante debe recordar, seguida de varias imitaciones que pueden ser idénticas al modelo o contener variaciones en las duraciones, las cuales se compararán con la frase original.

Test de memoria rítmica de acentuaciones: similar al anterior, pero en este caso se modificarían los acentos de ciertos sonidos en lugar de las duraciones.

Test de memoria melódica: se enfocaría en la comparación de pares de melodías.

Test de memoria armónica: implicaría comparar pares de series de acordes que pueden ser iguales o diferentes.

En esta investigación se ha considerado el Test de Seashore como base para la obtención de los datos debido a su enfoque analítico y su capacidad para evaluar de forma precisa diversas dimensiones de la aptitud musical, como el tono, el ritmo o la intensidad. A diferencia de otros instrumentos, este test no requiere aprendizajes previos, lo que lo hace especialmente útil para identificar habilidades musicales innatas en los estudiantes. Su uso está ampliamente respaldado por la comunidad científica desde su creación, y sigue siendo una referencia fundamental en el campo de la psicometría musical

## **1.4 Hipótesis de la investigación**

### ***1.4.1 Hipótesis general***

La aplicación de la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en las aptitudes musicales en los estudiantes del primer año de secundaria de una I.E. de Lima.

### ***1.4.2 Hipótesis específicas***

La aplicación de la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en el sentido del tono de los estudiantes del primer año de secundaria.

La aplicación de la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en la capacidad de diferenciar la intensidad de los estudiantes del primer año de secundaria.

La aplicación de la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en el sentido del ritmo de los estudiantes del primer año de secundaria.

La aplicación de la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en el sentido del tiempo de los estudiantes del primer año de secundaria.

La aplicación de la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en la capacidad de discriminar el timbre de los estudiantes del primer año de secundaria.

La aplicación de la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en la memoria tonal de los estudiantes del primer año de secundaria.

## **1.5 Objetivos de la investigación**

### ***1.5.1 Objetivo general***

Determinar el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre las aptitudes musicales de los estudiantes del primer año de secundaria de una I.E. de Lima.

### ***1.5.2 Objetivos específicos***

Determinar el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre el sentido del tono de los estudiantes del primer año de secundaria.

Determinar el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre la capacidad de diferenciar la intensidad de los estudiantes del primer año de secundaria.

Determinar el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre el sentido del ritmo el ritmo de los estudiantes del primer año de secundaria.

Determinar el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre el sentido del tiempo de los estudiantes del primer año de secundaria.

Determinar el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre la capacidad de discriminar el timbre de los estudiantes del primer año de secundaria.

Determinar el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre la memoria tonal de los estudiantes del primer año de secundaria.

## **1.6 Limitaciones**

Dada la naturaleza humanística de la presente investigación que aborda el arte y la educación, sus resultados no pueden ser considerados como únicos e inalterables, sino que están sujetos a factores y fenómenos contextuales y subjetivos.

Esta investigación está limitada a un grupo específico, que son estudiantes del primer año de educación secundaria entre los 11 y 12 años de edad, de género mixto que estudian en la Institución Educativa Pública Coronel José Balta de distrito de San Martín de Porres.

Asimismo, se ha evidenciado que existen pocas investigaciones acerca de las aptitudes musicales en la educación pública peruana y, en menor medida estudios que usen la gamificación como propuesta pedagógica sobre esta población.

## II. Método

### 2.1 Enfoque y diseño de la investigación

El enfoque de la investigación es cuantitativo ya que se medirán las variables en un determinado contexto y se analizarán los datos obtenidos usando métodos estadísticos (Hernández, et al., 2014).

El diseño que se utiliza es pre experimental, ya que cuenta con un grupo al que se le aplicará la prueba previa al tratamiento, se le gestionará el tratamiento, y por último se aplicará una prueba posterior a este. (Hernández, et al., 2014).

*G O1 X O2*

Donde:

G: Grupo experimental conformado por los alumnos de 3ro “A” de nivel secundario.

O1: Pre test

X: Aplicación de un Programa o propuesta

O2: Pos test

### 2.2 Población y muestra

#### 2.2.1 Características de la población

La población es conformada por 75 estudiantes del primer año de nivel secundaria de una institución educativa Coronel Jose Balta 3027 que cuenta con 4 secciones. Los estudiantes son de sexo masculino y femenino.

**Tabla 1**

*Características de la población*

<b>Sexo</b>	<b>Sección A</b>	<b>Sección B</b>	<b>Sección C</b>	<b>Sección D</b>	<b>N</b>
Masculino	12	10	11	10	43
Femenino	8	9	8	7	32
Total:	20	19	19	17	75

### **2.2.2 Criterios de inclusión y exclusión**

Inclusión:

- Estudiantes el primer año de secundaria de la Institución Educativa “Coronel Jose Balta” cuyos padres acepten el consentimiento informado.
- Estudiantes de la sección “A” de primer año de secundaria de la institución educativa.
- Ambos sexos.

Exclusión:

- Estudiantes de las otras secciones.
- Estudiantes cuyos padres no hayan firmado el consentimiento informado

### **2.2.3 Selección de la muestra**

La muestra constituye veinte estudiantes del primer año sección “A” de nivel secundaria (12 varones y 8 mujeres). La muestra de esta investigación es de tipo no probabilística, ya que fue seleccionada de forma intencionada en función de las características específicas del enfoque y diseño del estudio (Hernández et al., 2014). Dado que la población era muy reducida, resultó conveniente y accesible evaluar a la totalidad de los estudiantes que ascienden a un total de 20 estudiantes.

## **2.3 Procedimiento**

### **2.3.1 Instrumento**

El instrumento empleado para esta propuesta son los Tests de Aptitudes Musicales de Seashore. Este test se destaca como una herramienta clave para medir las aptitudes musicales, ya que permite evaluar a personas sin necesidad de conocimientos musicales previos. Su enfoque analítico ha sido ampliamente adoptado en el ámbito educativo, facilitando la identificación de talentos musicales y proporcionando una jerarquía de habilidades musicales. Dada su relevancia y la necesidad de evaluar las aptitudes en el contexto de gamificación, la

implementación del test de Seashore en esta investigación resulta esencial para establecer una base sólida en la medición del potencial musical de los estudiantes.

Ramos (2009) menciona que estos tests consisten en: "... comparar unos 200 pares de tonos para conocer las aptitudes musicales de los sujetos estudiados" (p. 71). Dichos tests y su batería de preguntas ha sido usado ampliamente en diversos centros educacionales con niños a partir de los 9 años. Además, menciona que el test de Seashore ha sido usado no solo en campos como la música sino también en otros donde se demanda la discriminación y la agudeza sonora.

Por su lado Valdivia (2019) menciona que el uso de la psicometría en la investigación musical se remonta a la década de 1920, cuando el psicólogo Seashore, en 1919, estableció las bases con su test "Seashore Measures of Musical Talent", que ha sido revisado en dos ocasiones. A partir de estos tests, otros autores desarrollaron sus propias pruebas, pero ninguna ha alcanzado, ni en su momento ni en la actualidad, la relevancia e importancia del test de Seashore, debido a su enfoque analítico sobre la aptitud musical y las revisiones posteriores que ha tenido.

Actualmente, el test está disponible en formato digital y viene acompañado de baremos que permiten interpretar los resultados en términos de centiles o eneatis, útiles tanto para población escolar como adulta.

### **2.3.2 Validez y confiabilidad**

La validez es definida como "el grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir" (Hernández, et ál., 2014, p. 200). El test de Seashore es un instrumento de evaluación que cuenta con validación de V de Aiken. La confiabilidad es el "grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes" (Hernández et ál., 2014, p. 200). El test de Seashore cuenta confiabilidad mediante el coeficiente Kuder Richardson K20.

**Tabla 2***Ficha técnica de los tests de aptitudes musicales Seashore*

<b>Elementos</b>	<b>Descripción</b>
Título	Test de Aptitudes Musicales Seashore
Autor	Seashore, Lewis y Saetveit
Año	1992
Lugar de procedencia	Versión en Español
Forma de aplicación (individual o grupal)	Individual y colectiva
Población	Niños de 12 años
Tiempo	En torno a una hora
Objetivo	Determinar las aptitudes musicales en niños de 12 años
Factores o dimensiones	Sentido del tono, ritmo, timbre, tiempo, intensidad y memoria tonal
Modelo teórico del instrumento	Aptitud musical por Seashore (Concepto que respalda al instrumento)
Instrucciones para administrar, calificar o interpretar.	P: Aciertos Puntuación máxima:
	Tono 50 puntos
	Intensidad 50 puntos
	Ritmo 30 puntos
	Tiempo 50 puntos
	Timbre 50 puntos
	Memoria tonal 30 puntos
Validación	V de Aiken
Confiabilidad	A través Kuder Richardson K20
Número de ítems	260 pares de notas

### **2.3.3 Variables y operacionalización**

Variable independiente: Propuesta metodológica basada en la gamificación.

Definición: Conjunto de sesiones cuyo enfoque pedagógico utiliza elementos de la gamificación con el fin de aumentar la motivación, la concentración y la participación activa de los estudiantes, al tiempo que se fomenta el desarrollo de competencias específicas.

Variable dependiente: Aptitudes musicales. Se analizará la variable dependiente, sus dimensiones e indicadores.

Tabla 3

*Operacionalización de variable*

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores
<b>Aptitudes musicales</b>	Capacidad de reconocer, diferenciar y recordar el tono, la intensidad, el ritmo, el tiempo y el timbre de los sonidos. (Seashore et al., 1992)	Tono	Determina si el segundo tono es más alto o más bajo que el primero (Seashore et al., 1992).
		Intensidad	Identifica en cada par de tonos, si el segundo tono es más fuerte o más débil que el primero (Seashore et al., 1992).
		Ritmo	Diferencia si los modelos rítmicos son iguales o diferentes (Seashore et al., 1992).
		Tiempo	Determina si la segunda nota es más larga o más corta que la primera (Seashore et al., 1992).
		Timbre	Diferencia en cada par de tonos si las notas son iguales o diferentes en timbre (Seashore et al., 1992).
		Memoria tonal	Identifica la nota diferente en las dos secuencias de notas (Seashore et al., 1992).

**2.3.4 Estrategia de análisis de datos**

La información recopilada a través de la encuesta fue procesada inicialmente en Excel para organizar y registrar los datos obtenidos. Posteriormente, estos datos se transfirieron al software Jamovi, donde se aplicaron técnicas de estadística descriptiva (media y desviación estándar) e inferencial (pruebas de normalidad y prueba T para muestras pareadas) con el objetivo de analizar y comprender los resultados. Los hallazgos se presentaron en la tesis mediante tablas que facilitan la interpretación de la información recopilada.

### **2.3.5 Aspectos éticos**

En este trabajo se han seguido protocolos internacionales para investigaciones con seres humanos, asegurando el consentimiento informado y la confidencialidad:

-Consentimiento informado: Se elaboró un documento explicando el propósito de la investigación y los derechos de los participantes, el cual fue firmado, incluyendo nombre y teléfono. El investigador también proporcionó sus datos de contacto.

-Confidencialidad: Los datos obtenidos a través de los instrumentos de recolección serán de acceso libre, respetando la privacidad de los involucrados.

Para el marco teórico se usaron fuentes primarias, referenciadas correctamente en la tesis. Las citas incluyen ubicación específica en las páginas y algunas fueron parafraseadas respetando la idea original para evitar similitudes textuales. Las respuestas de los participantes se presentaron sin modificaciones, y el trabajo final se ajustó a la normativa institucional y a las reglas del estilo APA 7.

### III. Resultados

#### 3.1 Análisis descriptivo

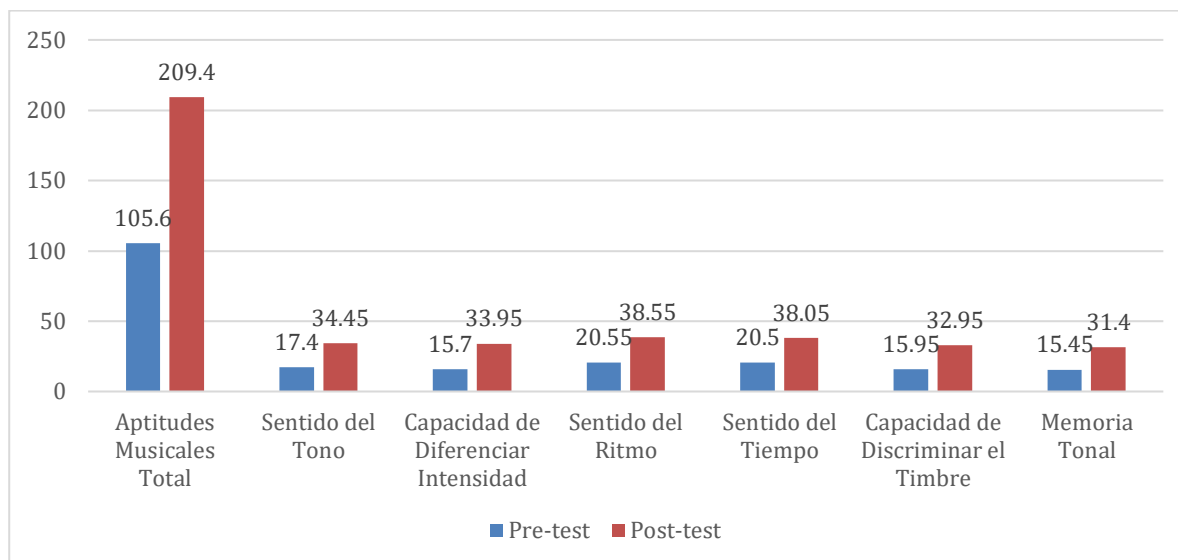
**Tabla 4**

*Análisis descriptivo de las variables en el pre y postest*

<b>Variable</b>	<b>Momento</b>	<b>Media</b>	<b>Incremento</b>	<b>Desviación Estándar</b>
Aptitudes musicales total	Pretest	105,6		11,13
	Postest	209,4	98%	11,07
Sentido del tono	Pretest	17,4		5,69
	Postest	34,45	98%	4,32
Capacidad de diferenciar intensidad	Pretest	15,7		3,83
	Postest	33,95	116%	4,33
Sentido del ritmo	Pretest	20,55		3,09
	Postest	38,55	88%	4,16
Sentido del tiempo	Pretest	20,5		2,61
	Postest	38,05	86%	5,78
Capacidad de discriminar el timbre	Pretest	15,95		3,55
	Postest	32,95	107%	4,87
Memoria tonal	Pretest	15,45		2,58
	Postest	31,4	103%	4,39

**Figura 1**

*Análisis descriptivo de las variables en el pre y post test*



Los resultados descriptivos revelan un incremento significativo en todas las dimensiones de las aptitudes musicales tras la implementación de la propuesta metodológica basada en gamificación. En términos del puntaje total de aptitudes musicales, se observa que la media en el pre test fue de 105,6 puntos (DE = 11,13), mientras que en el pos test se alcanzó una media de 209,4 puntos (DE = 11,07), lo que representa un incremento de 98%.

Respecto al sentido del tono, se aprecia un incremento sustancial de 98%, pasando de una media de 17,4 puntos (DE = 5,69) en el pre test a 34,45 puntos (DE = 4,32) en el pos test. Además, se observa una reducción en la variabilidad de las puntuaciones, indicando una mayor homogeneidad en el desempeño del grupo tras la intervención.

Respecto a la capacidad de diferenciar la intensidad, se evidencia el mayor incremento entre todas las dimensiones evaluadas con un 116%, elevando la media de 15,7 puntos (DE = 3,83) a 33,95 puntos (DE = 4,33). Este resultado constituye la mejora más significativa registrada en el estudio.

Respecto al sentido del ritmo, se registra un incremento de 88%, pasando de 20,55 puntos (DE = 3,09) en el pre test a 38,55 puntos (DE = 4,16) en el pos test. Esta dimensión mostró el puntaje inicial más alto entre todas las evaluadas y mantuvo esta tendencia en el pos test, lo que sugiere que los estudiantes tenían cierta base previa en esta habilidad que fue potenciada por la metodología aplicada.

Respecto al sentido del tiempo, se observa un incremento de 86%, aumentando de 20,5 puntos (DE = 2,61) a 38,05 puntos (DE = 5,78). Se evidencia un aumento considerable en la desviación estándar en el pos test, lo que indica mayor variabilidad en las respuestas después de la intervención, sugiriendo que algunos estudiantes desarrollaron esta habilidad en mayor medida que otros.

Respecto a la capacidad de discriminar el timbre, se registra un incremento de 107%, elevándose de 15,95 puntos (DE = 3,55) en el Pretest a 32,95 puntos (DE = 4,87) en el pos test. Esta dimensión partió de uno de los puntajes más bajos inicialmente, pero logró uno de los incrementos porcentuales más significativos del estudio.

Respecto a la memoria tonal, se aprecia un incremento de 103%, aumentando de 15,45 puntos (DE = 2,58) a 31,4 puntos (DE = 4,39). El aumento en la desviación estándar sugiere que la metodología benefició de manera diferenciada a los estudiantes en esta dimensión específica.

### **3.3 Análisis inferencial**

#### ***3.3.1 Hipótesis general: aptitudes musicales***

**H1:** La propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en las aptitudes musicales de los estudiantes del primer año de secundaria.

**Tabla 5***Prueba de hipótesis general*

<b>Variable</b>	<b>Diferencia de medias</b>	<b>t (Estadístico calculado)</b>	<b>gl (Grados de libertad)</b>	<b>Sig. (Significancia Estadística)</b>
Aptitudes musicales	103,8	38,47	19	0,000

Los resultados revelan que la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto estadísticamente significativo en las aptitudes musicales de los estudiantes del primer año de secundaria ( $t = 38,465$ ;  $p = 0,000 < 0,05$ ). La diferencia de medias es de 103,80 puntos con un intervalo de confianza de 95% entre 98,15 y 109,45 puntos.

Por tanto, se acepta la hipótesis H1, confirmando que la propuesta metodológica genera un efecto positivo y significativo en la totalidad de las aptitudes musicales.

**3.3.2 Análisis parcial**

**3.3.2.1. Hipótesis específica 1: sentido del tono.** La propuesta metodológica basada en la gamificación tiene efecto significativo en el sentido del tono de los estudiantes del primer año de secundaria.

**Tabla 6***Prueba de hipótesis específica 1*

<b>Variable</b>	<b>Diferencia de medias</b>	<b>t</b>	<b>gl</b>	<b>Sig.</b>
Sentido del tono	17,05	16,94	19	0,000

Los resultados demuestran que la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto estadísticamente significativo en el sentido del tono ( $t = 16,940$ ;  $p = 0,000 < 0,05$ ). La diferencia de medias es de 17,05 puntos, con un intervalo de confianza del 95% entre 14,94 y 19,16 puntos.

Por tanto, se acepta la hipótesis específica 1, confirmando que la metodología produce un efecto positivo en la capacidad de los estudiantes para percibir y discriminar las diferencias tonales.

**3.3.2.2 Hipótesis específica 2: diferenciar la intensidad.** La propuesta metodológica basada en la gamificación tiene efecto significativo en la capacidad de diferenciar la intensidad de los estudiantes del primer año de secundaria.

**Tabla 7**

*Prueba de hipótesis específica 2*

<b>Variable</b>	<b>Diferencia de medias</b>	<b>t</b>	<b>gl</b>	<b>Sig.</b>
Capacidad de diferenciar intensidad	18,25	24,22	19	0,000

Los datos evidencian que la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto estadísticamente significativo en la capacidad de diferenciar la intensidad ( $t = 24,220$ ;  $p = 0,000 < 0,05$ ). La diferencia de medias es de 18,25 puntos, con un intervalo de confianza del 95% entre 16,67 y 19,83 puntos.

Por tanto, se acepta la hipótesis específica 2, siendo esta la dimensión que presenta el mayor valor  $t$ , indicando el efecto más robusto de la metodología.

**3.3.2.3 Hipótesis específica 3: sentido del ritmo.** La propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en el sentido del ritmo de los estudiantes del primer año de secundaria.

**Tabla 8***Prueba de hipótesis específica 3*

<b>Variable</b>	<b>Diferencia de medias</b>	<b>t</b>	<b>gl</b>	<b>Sig.</b>
Sentido del ritmo	18	22,463	19	0,000

Los resultados confirman que la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto estadísticamente significativo en el sentido del ritmo ( $t = 22,463$ ;  $p = 0,000 < 0,05$ ). La diferencia de medias es de 18,00 puntos, con un intervalo de confianza del 95% entre 16,32 y 19,68 puntos.

Por tanto, se acepta la hipótesis específica 3, demostrando que la gamificación produce un efecto positivo en la percepción rítmica de los estudiantes.

**3.3.2.4 Hipótesis específica 4: sentido del tiempo.** La propuesta metodológica basada en la gamificación tiene efecto significativo en el sentido del tiempo de los estudiantes del primer año de secundaria.

**Tabla 9***Prueba de hipótesis específica 4*

<b>Variable</b>	<b>Diferencia de medias</b>	<b>t</b>	<b>gl</b>	<b>Sig.</b>
Sentido del tiempo	17,55	14,145	19	0,000

Los hallazgos revelan que la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto estadísticamente significativo en el sentido del tiempo ( $t = 14,145$ ;  $p = 0,000 < 0,05$ ). La diferencia de medias es de 17,55 puntos, con un intervalo de confianza del 95% entre 14,95 y 20,15 puntos.

Por tanto, se acepta la hipótesis específica 4, confirmando que la metodología genera un efecto positivo en la percepción temporal musical.

**3.3.2.5 Hipótesis específica 5: discriminar el timbre.** La propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en la capacidad de discriminar el timbre de los estudiantes del primer año de secundaria.

**Tabla 10**

*Prueba de hipótesis específica 5*

Variable	Diferencia de Medias	t	gl	Sig.
Capacidad de discriminar el timbre	17	11,287	19	0,000

Los resultados demuestran que la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto estadísticamente significativo en la capacidad de discriminar el timbre ( $t = 11,287$ ;  $p = 0,000 < 0,05$ ). La diferencia de medias es de 17,00 puntos, con un intervalo de confianza del 95% entre 13,85 y 20,15 puntos.

Por tanto, se acepta la hipótesis específica 5, evidenciando que la propuesta metodológica produce un efecto positivo en la capacidad de discriminación tímbrica.

**3.3.2.6 Hipótesis específica 6: memoria tonal.** La propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en la memoria tonal de los estudiantes del primer año de secundaria.

**Tabla 11**

*Prueba de hipótesis específica 6*

Variable	Diferencia de Medias	t	gl	Sig.
Memoria tonal	15,95	18,291	19	0,000

Los datos confirman que la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto estadísticamente significativo en la memoria tonal ( $t = 18,291$ ;  $p = 0,000 < 0,05$ ). La diferencia de medias es de 15,95 puntos, con un intervalo de confianza del 95% entre 14,12 y 17,78 puntos.

Por tanto, se acepta la hipótesis específica 6, confirmando que la metodología genera un efecto positivo en la capacidad de memoria musical de los estudiantes

#### IV. Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación confirmaron que la propuesta metodológica basada en gamificación tuvo un efecto estadísticamente significativo en las aptitudes musicales totales de los estudiantes, evidenciando un incremento del 98% ( $t = 38,465$ ;  $p < 0,001$ ). En consecuencia, estos hallazgos convergen con los encontrados por Archilla y Gonzales (2021), quienes, en su investigación sobre los beneficios de la gamificación en el aula de música de educación secundaria, demostraron que el grupo experimental que trabajó mediante gamificación obtuvo mejores resultados tanto en rendimiento como en satisfacción en comparación con el grupo que utilizó metodología tradicional.

Asimismo, la efectividad observada en el desarrollo integral de las aptitudes musicales se fundamenta en los postulados teóricos de Werbach y Hunter (2015) citados por Flores y Fernández (2021), quienes clasificaron los elementos de la gamificación en dinámicas, mecánicas y componentes. En este sentido, la implementación de la gamificación permitió incorporar estos elementos de manera sistemática, donde las dinámicas proporcionaron motivaciones, las mecánicas fomentaron la participación estudiantil y los componentes se manifestaron específicamente a través del sistema de puntos y misiones que caracteriza a esta plataforma.

Por otra parte, los resultados respaldan la posición teórica de Seashore, quien conceptualizó la aptitud musical como una capacidad innata y diversa que se manifiesta a través de la "mente musical". En este contexto, los incrementos significativos observados en todas las dimensiones evaluadas sugieren que la metodología gamificada no solo activó estas capacidades innatas, sino que las potenció de manera integral, confirmando que estas dimensiones pueden ser desarrolladas mediante estrategias pedagógicas apropiadas.

Respecto al sentido del tono, el incremento del 98% observado ( $t = 16,940$ ;  $p < 0,001$ ) coincide con los planteamientos teóricos de Alvarado (2019), quien definió el tono como la capacidad del oído humano para discriminar frecuencias sonoras distintas. Por consiguiente, los resultados sugieren que la implementación de elementos audiovisuales en la plataforma de gamificación Quizizz, tal como lo menciona Laura (2022), permitió desarrollar esta habilidad específica mediante la incorporación de contenido multimedia en las actividades. Además, la efectividad observada en esta dimensión se alinea con los hallazgos de Velásquez y Lozano (2022), quienes concluyeron que el aprendizaje musical empleando actividades de juego con elementos de puntuaciones individuales y por equipo fortalece el solfeo y mejora la identificación de intervalos. No obstante, aunque su estudio se centró en estudiantes universitarios, los principios de gamificación aplicados demostraron efectividad similar en el contexto de educación secundaria.

En cuanto a la capacidad de diferenciar la intensidad, esta dimensión presentó el mayor incremento (116%) y el valor  $t$  más elevado ( $t = 24,220$ ;  $p < 0,001$ ), resultado que se fundamenta en la conceptualización de Alvarado (2019), quien relacionó la intensidad con la identificación de la fuerza o energía empleada al realizar un sonido. De manera similar, la superioridad de este resultado puede explicarse por la naturaleza inmersiva de Quizizz, que según Ordóñez (2020), permite la incorporación de elementos sonoros que facilitan la discriminación de diferentes niveles de intensidad.

Sin embargo, este hallazgo contrasta parcialmente con los resultados de Villarroel et al. (2021), quienes no encontraron relación entre gamificación y motivación en el contexto de COVID-19, atribuyendo estos resultados a que la mayoría de docentes no implementaba herramientas digitales en sus clases. En contraste, la diferencia en los resultados puede explicarse por la preparación específica del docente y la selección apropiada de la herramienta

gamificada, factores que Cueva (2023) identificó como esenciales para el éxito de la implementación.

Por su parte, el incremento del 88% en el sentido del ritmo ( $t = 22,463$ ;  $p < 0,001$ ) se fundamenta en los postulados de Alvarado (2019), quien definió el ritmo como la capacidad para diferenciar patrones sonoros cortos o largos y sus silencios. Igualmente, los resultados confirman la efectividad de las mecánicas de gamificación propuestas por Cortizo et al. (2011), particularmente el sistema de puntos y el feedback inmediato, elementos que Quizizz implementa mediante memes motivacionales que aparecen tras cada respuesta. Del mismo modo, la efectividad observada se relaciona con los hallazgos de Aguilar et al. (2019), quienes concluyeron que la gamificación aumenta la participación estudiantil en actividades clave y fomenta la motivación intrínseca. Por tanto, el desarrollo rítmico observado sugiere que los estudiantes se sintieron motivados a participar activamente, confirmando que la gamificación puede ser especialmente efectiva en el desarrollo de habilidades que requieren práctica repetitiva.

Con relación al sentido del tiempo, el incremento del 86% ( $t = 14,145$ ;  $p < 0,001$ ) se sustenta en la definición de Alvarado (2019), quien conceptualizó esta dimensión como la cualidad para ubicar la duración de los sonidos. Aunque presentó el menor incremento porcentual, los resultados confirman la efectividad de la propuesta metodológica en el desarrollo de esta habilidad específica. En este sentido, los resultados se alinean con los principios de progresión del juego mencionados por Borrás (2015), quien indicó que es fundamental que exista una evolución y sensación de avance tanto en el desafío como en el juego. Consecuentemente, la plataforma Quizizz, según Artal (2017), ofrece modalidades que permiten a los estudiantes trabajar a su propio ritmo, facilitando el desarrollo progresivo de la percepción temporal.

En relación a la capacidad de discriminar el timbre, el incremento del 107% ( $t = 11,287$ ;  $p < 0,001$ ) se fundamenta en la conceptualización de Alvarado (2019), quien definió el timbre como la cualidad que permite diferenciar sonidos de similar tono e intensidad y que se relaciona con los armónicos. Por ende, los resultados confirman la importancia de utilizar herramientas que permitan la incorporación de elementos sonoros diversos, característica que distingue a Quizizz según Dextre y Vásquez (2022).

Respecto a la memoria tonal, el incremento del 103% ( $t = 18,291$ ;  $p < 0,001$ ) se sustenta en la definición de Alvarado (2019), quien conceptualizó esta dimensión como la facultad de recordar sonidos previamente escuchados. En consecuencia, los resultados confirman la efectividad de las mecánicas de recolección propuestas por Cortizo et al. (2011), donde los estudiantes desarrollan la capacidad de almacenar y recuperar información auditiva de manera sistemática.

Los resultados obtenidos en esta investigación confirman los postulados de Carreras (2017), quien definió la gamificación como la aplicación de elementos y dinámicas propias de los juegos en situaciones no relacionadas con ellos, con el propósito de influir en el comportamiento de las personas y alcanzar objetivos específicos. Por consiguiente, la implementación exitosa de la gamificación demostró que es posible aplicar técnicas, mecánicas, emociones, reglas y dinámicas del juego en contextos educativos musicales, tal como propuso Aponte (2019).

Además, la efectividad integral observada en todas las dimensiones de las aptitudes musicales se alinea con la perspectiva analítica de Seashore, quien sostuvo que las aptitudes musicales pueden ser analizadas por separado. En este contexto, los resultados confirman que cada dimensión respondió de manera diferenciada pero consistente a la intervención gamificada, validando el enfoque analítico empleado en la evaluación.

De todo lo anterior detallado, los hallazgos respaldan la necesidad en el contexto peruano detallado por Almoguera (2020), quien señaló que el sistema educativo peruano no está diseñado para el ejercicio de la educación musical. Por tanto, la propuesta metodológica implementada ofrece una alternativa viable para desarrollar aptitudes musicales en contextos con limitaciones tradicionales, confirmando que la gamificación puede constituir una solución innovadora para las problemáticas identificadas en la educación musical peruana.

## V. Conclusiones

- 1.- La propuesta metodológica basada en la gamificación demostró ser efectiva para mejorar las aptitudes musicales de los estudiantes del primer año de secundaria. La implementación de esta metodología generó mejoras sustanciales y estadísticamente significativas en el desarrollo integral de las competencias musicales, confirmando que las estrategias gamificadas constituyen una alternativa pedagógica viable y eficaz para el contexto educativo peruano.
- 2.- La propuesta metodológica basada en la gamificación produjo un efecto positivo y significativo en el desarrollo del sentido del tono de los estudiantes. La metodología demostró ser efectiva para potenciar la capacidad de discriminación de frecuencias sonoras, confirmando que las herramientas digitales con elementos multimedia pueden ser altamente eficaces para el desarrollo de habilidades auditivas específicas.
- 3.- La implementación de la propuesta metodológica generó el mayor impacto en la capacidad de diferenciar la intensidad de los estudiantes. Esta dimensión mostró la respuesta más robusta a la intervención gamificada, evidenciando que los elementos sonoros y la retroalimentación inmediata característicos de la plataforma Quizizz son particularmente efectivos para desarrollar la percepción de la intensidad musical.
- 4.- La propuesta metodológica basada en la gamificación demostró efectividad en el desarrollo del sentido del ritmo de los estudiantes. Los resultados confirman que las mecánicas de juego, particularmente el sistema de puntos y el feedback inmediato, facilitan significativamente el aprendizaje de patrones rítmicos y el reconocimiento de estructuras temporales.
- 5.- La metodología implementada produjo efectos positivos en el desarrollo del sentido del tiempo de los estudiantes. Los resultados confirman que la propuesta metodológica es efectiva para desarrollar la percepción temporal musical, permitiendo a los estudiantes

desarrollar progresivamente esta habilidad compleja mediante las modalidades flexibles de la plataforma.

- 6.- La propuesta metodológica basada en la gamificación generó mejoras significativas en la capacidad de discriminar el timbre de los estudiantes. Los resultados confirman la efectividad de utilizar herramientas que permitan la incorporación de elementos sonoros diversos para desarrollar la capacidad de diferenciación de las cualidades específicas de los sonidos musicales.
- 7.- La implementación de la metodología gamificada produjo efectos positivos en el desarrollo de la memoria tonal de los estudiantes. Los resultados evidencian que las mecánicas de recolección y almacenamiento características de la gamificación facilitan el desarrollo de la capacidad de recordar y recuperar información auditiva, competencia fundamental para el aprendizaje musical.

## VI. Recomendaciones

- 1.- Al Ministerio de Educación del Perú se recomienda considerar la incorporación de metodologías basadas en el uso de herramientas digitales dentro de las orientaciones pedagógicas para la enseñanza del área de Arte y Cultura, específicamente para el componente musical. Es fundamental establecer lineamientos que promuevan el uso de plataformas de gamificación en las instituciones educativas públicas, acompañados de programas de capacitación docente que aseguren una implementación efectiva y sostenible de estas estrategias innovadoras. Además es necesario gestionar la adquisición de recursos tecnológicos adecuados y facilitar espacios de capacitación para que los docentes del área de Arte y Cultura puedan incorporar efectivamente estas herramientas multimedia en sus sesiones de aprendizaje.
- 2.- A los docentes de Arte y Cultura de instituciones educativas se recomienda promover la implementación de la propuesta metodológica basada en gamificación para el desarrollo del sentido del tono en sus estudiantes. Esta propuesta permite evaluar y fortalecer la capacidad de diferenciar sonidos agudos y graves mediante actividades interactivas que fomentan la escucha atenta, la participación activa y la retroalimentación inmediata. Se sugiere incluir ejercicios progresivos y contextualizados que consideren tanto la percepción auditiva como la producción vocal o instrumental.
- 3.- A los docentes de arte y cultura se recomienda capacitarse en programas que enfatizan el uso de la gamificación para el desarrollo de la capacidad de diferenciar la intensidad musical. Dado el alto impacto observado en esta dimensión, es fundamental que los docentes reciban formación especializada en la creación de contenidos sonoros que maximicen el potencial de la plataforma para desarrollar la percepción de la intensidad musical en los estudiantes.

- 4.- A los docentes de Arte y Cultura se recomienda desarrollar repositorios de actividades gamificadas específicamente diseñadas para el desarrollo del sentido del ritmo utilizando herramientas de gamificación. Dichos repositorios deben contener secuencias didácticas que incluyan ejercicios de reconocimiento y reproducción de patrones rítmicos, identificación de acentos y estructuras métricas, además de retroalimentación formativa que permita al docente detectar avances y dificultades. La variedad de propuestas rítmicas debe adaptarse a los diferentes niveles de los estudiantes y considerar la diversidad de géneros musicales.
- 5.- A los docentes de Arte y Cultura se recomienda implementar estrategias de monitoreo y acompañamiento específicas para el uso de metodologías gamificadas en el desarrollo del sentido del tiempo musical. Estas estrategias pueden incluir rúbricas de observación, análisis de respuestas en tiempo real en la plataformas de gamificación como Quizizz, y sesiones de retroalimentación individual o grupal. Además, se aconseja combinar el uso digital con actividades prácticas que refuercen la percepción de la duración de los sonidos y los silencios, favoreciendo una comprensión integral del pulso y la subdivisión.
- 6.- A los docentes de Arte y Cultura se recomienda promover la investigación y el desarrollo de contenidos multimedia específicos que potencien la capacidad de discriminar el timbre musical. Esto implica la incorporación de audios de diferentes instrumentos, voces y texturas sonoras dentro de las preguntas del cuestionario, promoviendo el análisis auditivo comparativo. Es recomendable integrar imágenes y descripciones breves que ayuden al estudiante a relacionar el sonido con su fuente, fomentando así la comprensión multisensorial y el pensamiento crítico musical.
- 7.- A los docentes de Arte y Cultura se recomienda implementar sistemas de seguimiento del progreso estudiantil que aprovechen las funcionalidades de las plataformas de gamificación como Quizizz para el desarrollo de la memoria tonal. Se sugiere utilizar los

reportes de rendimiento de la plataforma para identificar patrones de respuesta y personalizar el refuerzo pedagógico. Las actividades deben incluir secuencias melódicas simples que los estudiantes escuchen y reconozcan posteriormente, favoreciendo la retención auditiva y el desarrollo de una memoria musical sólida.

## VII. Propuesta

### 7.1 Fundamentación

Esta propuesta metodológica se basa en la gamificación para innovar los procesos de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de primer año de secundaria, especialmente en el desarrollo de aptitudes musicales. Este enfoque combina elementos lúdicos, tecnológicos y pedagógicos para promover la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo.

La gamificación, definida como la integración de mecánicas de juego en contextos no lúdicos, se fundamenta en teorías educativas como el constructivismo de Piaget y Vygotsky, que enfatizan el aprendizaje activo y la construcción del conocimiento a través de la interacción y la experimentación (Zumba et al., 2024).

La música y el juego estimulan áreas clave del cerebro relacionadas con la memoria, la atención y la emoción. Estudios en neuroeducación confirman que el uso de actividades musicales puede mejorar la plasticidad neuronal y el desarrollo de habilidades como el ritmo, la percepción auditiva y la memoria tonal, esenciales para las aptitudes musicales (Bullón, 2017).

La gamificación, al generar dopamina a través de retos y recompensas, contribuye a mantener altos niveles de motivación y compromiso en los estudiantes. Como se ha visto anteriormente, la implementación de actividades gamificadas optimiza la motivación y el aprendizaje en estudiantes de educación básica, proporcionando un entorno en el que los estudiantes pueden experimentar, equivocarse y mejorar en un ambiente seguro y atractivo.

Herramientas como Quizizz, diseñadas para la creación de cuestionarios interactivos y dinámicos, permiten combinar contenidos musicales (teoría, ritmo, entonación, audición y reconocimiento) con mecánicas de juego como puntuaciones, retroalimentación inmediata y

tablas de clasificación. Este enfoque facilita el aprendizaje adaptado al ritmo de cada estudiante, promoviendo la individualización del proceso de enseñanza (Sarabia et al., 2023).

La integración de las TIC se alinea con el marco de las competencias digitales promovidas por la UNESCO y las estrategias del currículo nacional, que buscan integrar tecnologías emergentes en el aula. La gamificación, al plantear retos progresivos y metas alcanzables, fomenta la práctica constante y la autogestión, claves para el desarrollo de aptitudes musicales evaluadas mediante el Test de Seashore. El diseño de esta metodología responde al perfil del egresado de la Educación Básica Regular, que enfatiza el desarrollo de competencias artísticas y culturales, particularmente aquellas que fomentan la apreciación y expresión musical. La música contribuye al desarrollo integral del estudiante al fortalecer su identidad cultural, creatividad y sensibilidad artística (UNESCO, 2023).

En suma, esta propuesta se fundamenta en el uso de la gamificación para potenciar el aprendizaje musical, combinando elementos lúdicos, tecnológicos y pedagógicos que favorecen la motivación, la atención y el desarrollo de habilidades clave como el ritmo y la percepción auditiva. La integración de herramientas digitales y estrategias basadas en el juego permite un aprendizaje activo y adaptado, alineándose con los principios del currículo nacional y las competencias digitales. A continuación, se presentarán los objetivos de esta propuesta, detallando su impacto en el desarrollo de las aptitudes musicales del alumnado.

## **7.2 Objetivos**

### **7.2.1 *Objetivo general***

El objetivo general de esta propuesta es potenciar las aptitudes musicales de los estudiantes de primer año de secundaria de la I.E. Coronel José Balta a través de una metodología basada en gamificación utilizando la herramienta *Quizizz*.

### **7.2.2 *Objetivos específicos***

- a) Desarrollar la percepción auditiva del tono mediante actividades gamificadas que involucren la identificación y comparación de alturas sonoras en la herramienta Quizizz.
- b) Optimizar la percepción temporal mediante actividades que desafíen a los estudiantes a identificar la duración de los sonidos y silencios en secuencias musicales presentadas en Quizizz.
- c) Mejorar la habilidad de percepción rítmica, utilizando patrones rítmicos progresivamente complejos que los estudiantes deben reconocer, reproducir y asociar en dinámicas lúdicas.
- d) Fortalecer la capacidad de discriminación de la intensidad sonora, promoviendo la identificación de diferencias en el volumen de los sonidos a través de ejercicios interactivos.
- e) Estimular la sensibilidad al timbre, trabajando en la identificación de diferencias y similitudes entre los colores sonoros de diversos instrumentos o voces.
- f) Potenciar la memoria tonal, a través de desafíos que impliquen la reproducción mental y auditiva de secuencias melódicas breves, presentadas como parte de los juegos interactivos en Quizizz.

## **7.3 Metodología de la propuesta**

### **7.3.1 *Diseño de la propuesta***

El diseño de esta propuesta metodológica se realiza mediante el planteamiento de una unidad de aprendizaje que constituye una herramienta pedagógica fundamental para asegurar la coherencia, pertinencia y efectividad del proceso del desarrollo de las aptitudes musicales. Esta forma de planificación permite articular de manera ordenada y contextualizada las competencias, capacidades, desempeños y evidencias de aprendizaje, ofreciendo a los estudiantes experiencias significativas y motivadoras, alineadas con su realidad, intereses y potencialidades. (MINEDU, 2008)

Las unidades de aprendizaje permiten organizar de manera coherente las experiencias de aprendizaje, articulando competencias, capacidades, desempeños y evidencias con situaciones significativas del entorno del estudiante. Este enfoque facilita el desarrollo integral de los estudiantes al promover aprendizajes relevantes, útiles y conectados con los desafíos de su contexto.

Desde una perspectiva metodológica, las unidades de aprendizaje fortalecen la planificación intencionada y secuenciada de las actividades pedagógicas, permitiendo al docente orientar su trabajo hacia el desarrollo progresivo de competencias. Además, las unidades de aprendizaje promueven la atención a la diversidad del aula, permitiendo adaptar estrategias y recursos según las características y necesidades de los estudiantes.

Ahora bien, para que una unidad de aprendizaje se implemente eficazmente, es necesario descomponerla en sesiones de aprendizaje, las cuales constituyen los momentos operativos donde se concreta la planificación. Las sesiones permiten organizar de manera clara los momentos didácticos (inicio, desarrollo y cierre), definir los propósitos específicos, las estrategias, los recursos y las evidencias que se van a trabajar en cada encuentro con los estudiantes. Esta estructura compuesta por una unidad y sesiones de aprendizaje está adecuada para el uso de la gamificación mediante la plataforma Quizizz ya que se ha implementado de manera estratégica los elementos lúdicos, motivacionales y participativos a lo largo del proceso de enseñanza. Esto se logra con mayor eficacia cuando hay una secuencia didáctica clara, como la que ofrece la planificación por unidades y sesiones.

En ese sentido, aplicar gamificación en una unidad de aprendizaje permite diseñar retos progresivos, sistemas de puntuación, misiones y recompensas que se distribuyen a lo largo de las sesiones. Esto facilita el seguimiento del progreso del estudiante y favorece una experiencia de aprendizaje más interactiva y significativa.

### **7.3.2 Metodología musical**

Esta propuesta incorpora una metodología musical estructurada que busca facilitar la adquisición y mejora de habilidades auditivas, rítmicas y vocales en los estudiantes.. El enfoque de Kodály, basado en la enseñanza progresiva a través del canto, la audición activa y la notación musical, proporciona herramientas esenciales para desarrollar las aptitudes musicales de manera natural y significativa (Aranda, 2003). Su integración en la gamificación permite que los estudiantes internalicen conceptos musicales de forma lúdica y participativa, favoreciendo un aprendizaje más profundo y duradero.

En las sesiones diseñadas para trabajar aspectos como altura, tiempo, ritmo, timbre, intensidad y memoria tonal, el método Kodály se convierte en un pilar fundamental, ya que prioriza la audición activa y la imitación como herramientas esenciales para la adquisición del lenguaje musical (Angel, 2015). La utilización de sílabas rítmicas y melódicas, combinadas con gestos manuales, permite que los estudiantes internalicen estructuras sonoras de manera intuitiva antes de leerlas en una partitura.

Este enfoque se ha aplicado en las sesiones a través de juegos de repetición melódica, reconocimiento de patrones y diferenciación auditiva, utilizando herramientas digitales como Quizizz para fortalecer la discriminación auditiva de manera interactiva (Jiménez, 2011). Además, el énfasis en el canto no solo desarrolla la memoria tonal, sino que también mejora la conciencia auditiva y la precisión en la entonación, elementos clave en el desarrollo musical.

Cada sesión ha sido diseñada para seguir un proceso pedagógico estructurado, garantizando que los estudiantes adquieran habilidades musicales de manera secuencial (Recalde y Ramirez, 2017). En las sesiones sobre altura y memoria tonal, se ha trabajado la diferenciación auditiva mediante la repetición vocal y ejercicios de reconocimiento de cambios sutiles en las melodías. Para reforzar este aprendizaje, se han implementado actividades

kinestésicas, como la fononimia y los movimientos corporales, que permiten a los estudiantes asociar visual y físicamente los sonidos.

En las sesiones sobre ritmo y tiempo, la aplicación del método Kodály se ha centrado en la percepción y reproducción de pulsos y figuras rítmicas a través de patrones hablados, asegurando que los alumnos comprendan los ritmos antes de leerlos en una partitura. Este enfoque multisensorial fortalece la memoria musical y la comprensión auditiva, elementos clave para el desarrollo de la percepción rítmica.

Uno de los aspectos más destacados de la metodología Kodály es su capacidad de adaptarse a enfoques innovadores como la gamificación, lo que la convierte en una estrategia altamente efectiva en entornos educativos actuales (Sirlupu, 2022). La combinación de Kodály con plataformas interactivas como Quizizz permite a los estudiantes reforzar el reconocimiento auditivo de manera lúdica y motivadora.

En las sesiones centradas en intensidad y timbre, la gamificación ha sido clave para ayudar a los alumnos a diferenciar sonidos de la vida cotidiana e instrumentos musicales, progresando desde la audición pasiva hasta la toma de decisiones activas en un entorno interactivo. La gamificación no solo incrementa el interés de los estudiantes, sino que también fomenta la repetición deliberada y la autoevaluación, principios fundamentales en la enseñanza musical.

De esta manera, la combinación del método Kodály con herramientas digitales promueve que el aprendizaje musical sea accesible, dinámico y significativo, preparando a los estudiantes para una comprensión más profunda y autónoma de la música.

## **7.4 Instrumento de evaluación**

El proceso de evaluación estará basado principalmente en la aplicación de los tests de Seashore y se contará con otros instrumentos como soporte para determinadas etapas como listas de cotejo, archivos de respuestas en la plataforma Quizizz y grabaciones con medios audiovisuales.

### ***7.4.1 Los tests de Seashore***

Los tests aptitudes musicales desarrollados por el psicólogo y educador norteamericano Carl Seashore son una serie de pruebas diseñadas para medir diversas aptitudes musicales en individuos, como la percepción del tono, la intensidad, el ritmo, el sentido del tiempo, el timbre y la memoria tonal. Cada subprueba presenta pares de estímulos auditivos que el evaluado debe comparar para identificar diferencias específicas en estas dimensiones (Lázaro et al., 2021).

La importancia de estos tests radica en su capacidad para proporcionar una evaluación objetiva y estandarizada de las aptitudes musicales, al ofrecer medidas separadas para cada dimensión musical. Estos tests permiten identificar fortalezas y áreas de mejora en los individuos, facilitando la personalización de programas educativos y estrategias de enseñanza.

Son dos razones principales que justifican el uso de los tests de Seashore: en primer lugar, estos tests ofrecen una línea base objetiva para medir el progreso de los estudiantes a lo largo de la intervención gamificada. Al establecer un punto de partida claro, es posible evaluar la efectividad de las estrategias implementadas y realizar ajustes según sea necesario. En segundo lugar, la estructura de los tests de Seashore, centrada en la discriminación y procesamiento de elementos musicales específicos, se alinea con los objetivos de la gamificación, que busca fomentar la participación activa y el desarrollo de habilidades a través de dinámicas lúdicas.

Finalmente, al integrar estos tests en la metodología gamificada, se promueve una evaluación continua y formativa, permitiendo a los estudiantes recibir retroalimentación constante sobre su desempeño y motivándolos a mejorar sus aptitudes musicales de manera progresiva.

#### ***7.4.2 Aplicación de los tests de Seashore***

Para su aplicación se cuenta con el “Manual Seashore tests de aptitudes musicales de Seashore” donde se recomienda administrarlos en habitaciones libres de perturbaciones auditivas. Es necesario disponer de un aparato reproductor que ofrezca un sonido con suficiente grado de fidelidad. El docente debe probar, con anterioridad, y en la misma habitación donde va a reproducirse, para cuidar el funcionamiento satisfactorio, el volumen, la claridad, etc. Además es importante que el docente estudie el manual y se aplique la prueba a sí mismo, antes de administrarla (Seashore et al.,1992).

La hoja de respuestas consta de varias columnas numeradas en la parte superior, en las cuales figuran dos letras. Los estudiantes tienen que marcar respuestas rodeando una de las dos letras con un círculo. En cada test, los estudiantes deben colocar sus respuestas, una debajo de otra, primero en la columna 1, hasta que completar las siguientes columnas.

Es importante que los estudiantes comprendan cómo y dónde deben señalar las respuestas, de modo claro y en los espacios indicados. Si se equivocan al anotar una respuesta, los estudiantes pueden tacharla poniendo una cruz o aspa sobre el circulito y rodeando la letra verdadera. Para informar cuál es la siguiente prueba, el reproductor de sonido se ocupa de anunciar: “Este es el test de...”, “preparados para la columna 1”, “preparados para la columna 2”, etc. Con estos anuncios se evitan posibles equivocaciones.

Para la aplicación del Test de tono, el docente explica a los estudiantes que el test evalúa el sentido del tono, escuchando pares de notas donde deben identificar si la segunda es más

aguda (A) o más grave (B) que la primera, marcándolo en la hoja de respuestas. Antes de comenzar, se realiza una práctica auditiva sin anotaciones para que comprendan la dinámica y puedan hacer preguntas. Esta práctica se repite antes de cada uno de los seis tests. Una vez que todos entienden las instrucciones, se informa que escucharán 50 pares de notas sin pausas ni posibilidad de preguntar durante la prueba, y se inicia la grabación completa.

Tras finalizar el test de tono, el docente indica que el siguiente test evalúa la sensibilidad a la intensidad del sonido. Los estudiantes escuchan pares de notas con diferente fuerza; si la segunda es más fuerte, deben marcar F (fuerte), y si es más suave, D (débil). El test consta de 50 pares de sonidos. Se realiza una práctica previa sin anotaciones para aclarar dudas. Una vez comprendidas las instrucciones, se inicia el test completo sin interrupciones.

A continuación el docente presenta un test que mide el sentido del ritmo, donde se escuchan dos modelos rítmicos. Si son iguales, se marca 'I' y si son diferentes, 'D'. Este test incluye 30 pares de modelos. Antes de comenzar, el docente realiza una práctica para que los estudiantes reconozcan la diferencia sin marcar en sus hojas. Luego, se dan las indicaciones para iniciar la evaluación del ritmo.

Luego el docente inicia el test sobre la percepción del tiempo tras finalizar otro. Los estudiantes escuchan pares de notas y deben marcar 'L' (larga) si la segunda es más larga que la primera, o 'C' (corta) si es más corta. Cada par tiene diferencias de duración, y si no están seguros, deben elegir una opción. El test contiene 50 pares, y el docente proporciona ejemplos para familiarizar a los alumnos antes de comenzar la evaluación sin interrupciones.

Posteriormente el docente presenta un test para medir la sensibilidad al timbre, con 50 pares de notas. Los estudiantes deben identificar si las notas son iguales (marcando la letra I) o diferentes (marcando la letra D). Se proporcionan ejemplos para garantizar que todos entiendan el procedimiento antes de comenzar la evaluación.

Por último, el docente presenta el "test de la memoria tonal", compuesto por 30 ejercicios. Cada ejercicio consiste en dos series de notas, donde una nota ha sido cambiada en la segunda serie. Los estudiantes deben identificar qué nota es la diferente, marcando el número correspondiente en la sección de "memoria tonal".

Los ejercicios están organizados en tres columnas: columna A con 3 notas por ejercicio, columna B con 4 notas por ejercicio, columna C con 5 notas por ejercicio. Los estudiantes escuchan las notas en silencio, y deben contar para identificar la nota alterada. Después de unos ejercicios de práctica, el docente da la señal para comenzar el test, que debe completarse sin interrupciones. Este enfoque permite evaluar la habilidad de los alumnos para recordar y discernir diferencias tonales.

#### ***7.4.3 Instrucciones para corregir***

Los tests de aptitudes musicales de Seashore pueden ser corregidos a mano. Hay dos plantillas de corrección, una para cada página de la hoja de respuestas. La plantilla para la cara 1º, permite corregir las puntuaciones de los tests tono, intensidad y ritmo, y la plantilla para la cara 2º, los tests tiempo, timbre y memoria tonal. Para cada uno de los seis tests, la puntuación es el número de aciertos.

Es necesario revisar las hojas de respuestas, antes de colocarla plantilla, para ver si se ha señalado más de una elección en cada elemento. Si ocurriera esto último se debe eliminar el elemento con una línea horizontal roja tachando todas las elecciones de ese elemento, y luego al puntuar se eliminan estas respuestas.

Al colocarla plantilla de corrección sobre la hoja de respuestas se debe comprobar que sea la apropiada para esa página, y que se sobrepone correctamente de modo que los dos taladros que existen en la plantilla en los ángulos superior-izquierdo e inferior-derecho coincidan con los recuadros existentes en la hoja. Las respuestas correctas de cada test se deben contar y anotar por separado. Este procedimiento arroja la puntuación directa para cada test.

## 7.5. Cartel de contenidos

Área: Arte y cultura

Unidad de aprendizaje: “Desarrollamos nuestras aptitudes musicales con la plataforma Quizizz”

Nº	Competencia Arte y Cultura/ Competencia transversal	Capacidades	Desempeños	Propósito	Título	Dimensión	Fecha
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales.</li> <li>▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.</li> <li>▪ Interactúa en entornos virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconoce las características de elementos de la música.</li> <li>▪ Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento.</li> </ul>	Aplicación del pre test de aptitudes musicales de Seashore	“Probamos nuestro oído musical”	Tono Tiempo Ritmo Intensidad Timbre Memoria tonal	Miércoles 07 set.
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales.</li> <li>▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.</li> <li>▪ Interactúa en entornos virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconoce las características de elementos de la música.</li> <li>▪ Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento.</li> </ul>	Aplicación del pre test de aptitudes musicales de Seashore	“Exploramos las cualidades del sonido”	Tono Intensidad Tiempo Timbre	Viernes 09 set.
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales.</li> <li>▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.</li> <li>▪ Personaliza entornos virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Describe los diversos ritmos musicales que se le presentan.</li> <li>▪ Reconoce la diferencia en los ritmos musicales propuestos.</li> </ul>	Identifica sonidos graves y agudos.	“Jugando con la altura: Exploramos los tonos”	Tono	Miércoles 14 set.
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</li> <li>▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explora y experimenta los lenguajes de las artes.</li> <li>▪ Interactúa en entornos virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconoce y usa los elementos del ritmo.</li> <li>▪ Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento.</li> </ul>	Compara la altura de las notas musicales.	“Duelos musicales: Diferenciamos alturas”	Tono	Viernes 16 set.

5	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales.</li> <li>▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.</li> <li>▪ Personaliza entornos virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconoce las características de elementos de la música.</li> <li>▪ Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento.</li> </ul>	Identifica la duración de los sonidos.	“Explorando la duración de los sonidos”	Tiempo	Miércoles 21 set.
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</li> <li>▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explora y experimenta los lenguajes de las artes.</li> <li>▪ Interactúa en entornos virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconoce la diferencia en los ritmos musicales propuestos.</li> <li>▪ Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento.</li> </ul>	Determina qué sonido es más largo o más corto.	“Diferenciamos las figuras musicales”	Dimensión tiempo	Viernes 23 set.
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales.</li> <li>▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.</li> <li>▪ Personaliza entornos virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconoce las características de elementos de la música.</li> <li>▪ Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento.</li> </ul>	Describir y diferenciar ritmos musicales.	“Explorando el ritmo: Figuras musicales en movimiento”	Dimensión ritmo	Miércoles 28 set.
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</li> <li>▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explora y experimenta los lenguajes de las artes.</li> <li>▪ Interactúa en entornos virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Describe los diversos ritmos musicales que se le presentan.</li> <li>▪ Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento.</li> </ul>	Compara patrones rítmicos	“Ritmo en acción: Juegos para agudizar el oído”	Dimensión ritmo	Viernes 30 set.
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales.</li> <li>▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.</li> <li>▪ Personaliza entornos virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconoce las características de elementos de la música.</li> <li>▪ Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento.</li> </ul>	Reconoce la intensidad de los sonidos.	“Exploramos la intensidad musical: “Que la fuerza te acompañe”	Dimensión intensidad	Miércoles 05 oct
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</li> <li>▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explora y experimenta los lenguajes de las artes.</li> <li>▪ Interactúa en entornos virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Describe los sonidos fuertes y débiles que se le presentan.</li> <li>▪ Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento.</li> </ul>	Diferencia sonidos fuertes y débiles.	“Comparamos la intensidad en las notas musicales”	Dimensión intensidad	Viernes 07 oct

11	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales.</li> <li>▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.</li> <li>▪ Personaliza entornos virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconoce el timbre de los sonidos.</li> <li>▪ Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento.</li> </ul>	Reconoce el timbre de los sonidos.	"Timbres de la vida cotidiana"	Dimensión timbre	Miércoles 12 oct
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</li> <li>▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explora y experimenta los lenguajes de las artes.</li> <li>▪ Interactúa en entornos virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Describe los timbres de los sonidos que se le presentan.</li> <li>▪ Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento.</li> </ul>	Diferencia sonidos que son iguales o diferentes en timbre.	"¿Mismo timbre o diferente?"	Dimensión timbre.	Viernes 14 oct
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales.</li> <li>▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.</li> <li>▪ Personaliza entornos virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconoce la memoria musical mediante la práctica.</li> <li>▪ Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento.</li> </ul>	Reconoce melodías y aprende a diferenciarlas	"Detectives melódicos: Diferenciamos melodías"	Dimensión memoria tonal	Miércoles 19 oct
14	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</li> <li>▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explora y experimenta los lenguajes de las artes.</li> <li>▪ Interactúa en entornos virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Describe y reconoce la memoria tonal s que se le presentan.</li> <li>▪ Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento.</li> </ul>	Diferencia las notas musicales de dos melodías	"Juntos identificamos la nota diferente"	Dimensión memoria tonal.	Viernes 21 oct
15	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales.</li> <li>▪ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.</li> <li>▪ Personaliza entornos virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconoce las características de elementos de la música.</li> <li>▪ Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento.</li> </ul>	Aplicación del post test de aptitudes musicales de Seashore	"Ponemos a prueba todo lo aprendido"	Todas	Miércoles 26 oct

## 7.6. Sesiones de aprendizaje

### DATOS INFORMATIVOS

**Institución Educativa** : Coronel José Balta 3027

**Distrito** : San Martín de Porres

**Año escolar** : 2022

**Nivel** : Secundaria

**Grado / Sección** : 1ro A

**Ciclo** : VI

**Profesor** : Edson José Ozejo Nuñez

**Turno** : Mañana

**Duración** : 8 semanas: 15 sesiones de aprendizaje

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

DATOS INFORMATIVOS					
<b>Institución educativa</b>	3027 Coronel José Balta	<b>Grado</b>	1°	<b>Sección</b>	A
<b>Área</b>	Arte y cultura	<b>Trimestre</b>	III	<b>Duración</b>	90 minutos
<b>Docente</b>	Edson Ozejo Núñez	<b>Unidad</b>	I	<b>Fecha</b>	Miércoles 07 set.
Título de la sesión					
“Probamos nuestro oído musical”					

CRITERIOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Competencia y capacidades del área	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> ▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico-culturales diversas.	Hojas de respuestas de los tests de Seashore
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.		
Enfoques transversales	Valores / acciones observables	
<b>Enfoque intercultural</b>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
<b>Inicio (20 min)</b>	<p><b>Motivación (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente se presente y da la bienvenida a los estudiantes. Explica que en esta unidad de aprendizaje del curso de Arte y Cultura se abordará la disciplina de la música. Luego menciona que el propósito de la sesión es realizar una prueba de entrada sobre la percepción auditiva que permitirá medir su sensibilidad musical en diferentes aspectos. Se enfatiza que esta evaluación no tiene una calificación, sino que servirá para conocer mejor sus habilidades y poder elaborar estrategias para desarrollar sus aptitudes musicales.</li> </ul> <p><b>Recojo de saberes previos (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente presenta los tests de aptitudes musicales de Seashore, explicando que se trata de una prueba diseñada para medir la percepción sobre los sonidos. Pregunta si anteriormente han entrenado su oído musical.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego explica que la prueba que realizarán mide en seis aspectos fundamentales del sonido: tono, intensidad, ritmo, tiempo, timbre y memoria tonal.</li> </ul> <p><b>Conflicto cognitivo (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente muestra una presentación digital en la plataforma Quizizz donde se visualizan los seis componentes de la prueba y su función en la percepción musical.</li> <li>• Se explica que cada test consistirá en una serie de pares de sonidos y que los estudiantes deberán comparar cada par y responder según lo indicado en la hoja de respuestas.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo (60 min)</b></p>	<p><b>Procesamiento de la información (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente distribuye las hojas de respuestas y solicita a los estudiantes que completen sus datos personales en las casillas correspondientes.</li> <li>• Se brindan indicaciones generales sobre cómo marcar las respuestas de manera correcta y se explica qué hacer en caso de equivocarse.</li> </ul> <p><b>Aplicación (55 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A continuación, se inician las pruebas, cada una con una breve explicación y ejercicios de práctica antes de la aplicación formal:</li> </ul> <p><b>Test de tono</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente informa que este test mide la capacidad de los estudiantes para distinguir entre sonidos más agudos y más graves. En cada ítem, escucharán dos notas consecutivas, de las cuales determinarán si la segunda es más aguda o más grave que la primera. Si la segunda nota es más aguda que la primera, rodean la letra "A" (alto); en cambio, si la segunda nota es más grave que la primera, rodean la letra "B" (bajo).</li> <li>• Ejercicios de práctica: el docente reproduce en la plataforma Quizizz algunos pares de notas y se permite a los estudiantes responder en una hoja de prueba. Se revisan las respuestas en conjunto y se aclaran dudas.</li> <li>• Aplicación formal: en la plataforma Quizizz se reproducen los 50 pares de notas de la prueba sin interrupciones, y los estudiantes marcan sus respuestas.</li> </ul> <p><b>Test de intensidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente menciona que esta parte mide la capacidad de diferenciar sonidos más fuertes o más débiles en términos de volumen. Si la segunda nota es más fuerte que la primera, los estudiantes rodean la letra "F" (fuerte); y, si la segunda nota es más débil que la primera, rodean la letra "D" (débil).</li> <li>• El docente presenta ejemplos con diferentes intensidades en la plataforma Quizizz y los estudiantes responden de manera guiada.</li> <li>• Aplicación formal: se reproducen los 50 pares de notas de la prueba sin pausas, y los estudiantes registran sus respuestas.</li> </ul> <p><b>Test de ritmo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente menciona que este test evalúa la capacidad para distinguir si dos secuencias rítmicas son iguales o diferentes. Si los ritmos son idénticos, rodean la letra "I"; si son diferentes, la letra "D".</li> <li>• Se presentan ritmos con palmadas y se comparan en grupo.</li> <li>• Aplicación formal: se reproducen 30 pares de ritmos, ellos responden en sus hojas.</li> </ul>

	<p><b>Test de tiempo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente menciona que este test mide la percepción de la duración de los sonidos: si la segunda nota dura más que la primera, rodean la letra "L"; si dura menos que la primera, la letra "P".</li> <li>• El docente utiliza ejemplos con sonidos de diferente duración.</li> <li>• Aplicación formal: se reproducen los 50 pares de notas y los estudiantes responden.</li> </ul> <p><b>Test de timbre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente menciona que en esta parte se evalúa la capacidad para identificar diferencias en la calidad del sonido entre instrumentos o voces: si ambos sonidos son iguales, rodean la letra "I" (iguales); si los sonidos son distintos, la letra "D" (distintos).</li> <li>• Se presentan ejemplos con timbres similares y diferentes.</li> <li>• Aplicación formal: se reproducen los 50 pares de sonidos y los estudiantes responden.</li> </ul> <p><b>Test de memoria tonal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En este test, los estudiantes escucharán una secuencia de notas seguida de otra secuencia con un cambio en una de las notas. Los estudiantes deben identificar cuál nota cambió dentro de la serie.</li> <li>• Se realizan actividades de memorización auditiva con melodías cortas.</li> <li>• Aplicación formal: se presentan las series de notas y los estudiantes responden en la hoja.</li> </ul>
<p><b>Cierre (10 min)</b></p>	<p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Finalizadas todas las pruebas, el docente recoge las hojas de respuestas y brinda un espacio para que los estudiantes compartan su experiencia con el test.</li> <li>• Se formulan preguntas: ¿qué parte del test les pareció más fácil?, ¿hubo alguna sección que les resultó más difícil?, ¿cómo creen que estos aspectos influyen en su desempeño musical?</li> <li>• Se enfatiza que la percepción auditiva es una habilidad que puede entrenarse y mejorarse con la práctica, y se motivan a los estudiantes a que inicien el desarrollo de sus aptitudes musicales mediante la siguiente unidad didáctica que el docente realizará.</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pre -Tests de Seashore.</li> <li>• Lista de cotejo.</li> </ul>

<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	
<b>Recursos educativos</b>	<b>Espacios de aprendizajes</b>
Proyector multimedia, equipo de sonido, hojas de respuestas.	Laboratorio de la institución.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

DATOS INFORMATIVOS					
<b>Institución educativa</b>	3027 Coronel José Balta	<b>Grado</b>	1°	<b>Sección</b>	A
<b>Área</b>	Arte y cultura	<b>Trimestre</b>	III	<b>Duración</b>	45 minutos
<b>Docente</b>	Edson Ozejo Núñez	<b>Unidad</b>	I	<b>Fecha</b>	Viernes 09 set.
Título de la sesión					
“Exploramos las cualidades del sonido”					

CRITEROS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Competencia y capacidades del área	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> ▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico culturales diversas.	▪ Reflexión oral sobre la importancia de las cualidades del sonido. ▪ Respuestas en plataforma Quizizz (registro de desempeño grupal).
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.		
Enfoques transversales	Valores / acciones observables	
<b>Enfoque intercultural</b>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
<b>Inicio</b> (10 min)	<b>Motivación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente da la bienvenida a los estudiantes, y plantea una actividad de motivación realizando la siguiente pregunta: si cerramos los ojos, ¿qué sonidos podemos escuchar a nuestro alrededor?</li> </ul> <b>Recojo de saberes previos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se anota en la pizarra las respuestas de los estudiantes y el docente pide a los estudiantes que puedan encontrar las diferencias los sonidos escuchados guiando la conversación hacia términos como fuerte-suave, largo-corto, cercano-lejano.</li> </ul>

	<p><b>Planteamiento del conflicto-cognitivo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente realiza las siguientes preguntas: ¿de qué forma podemos diferenciar los sonidos? y ¿qué cualidades tienen los sonidos?</li> <li>• El docente presenta el propósito de la sesión: hoy conoceremos las cualidades del sonido.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo (25 min)</b></p>	<p><b>Procesamiento de la Información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente realiza una breve introducción sobre la plataforma de gamificación Quizizz explicando que es una herramienta interactiva donde se realizarán las clases de música.</li> <li>• El docente proyecta la página de Quizizz en la pantalla y muestra la interfaz.</li> <li>• Construcción del aprendizaje sobre las cualidades del sonido: se proyecta un video en Quizizz con ejemplos sonoros donde se describen las cualidades del sonido (Ver: gráfico n 1): altura (diferencia entre sonidos agudos y graves), intensidad (diferencia entre sonidos fuertes y débiles), timbre (diferencia entre las fuentes sonoras, sean instrumentos, voces, etc.) y duración (diferencia entre sonidos largos y cortos).</li> </ul> <p><b>Aplicación - Juego interactivo en Quizizz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes responden un cuestionario de opción múltiple en Quizizz con preguntas basadas en las diferencias de los sonidos: altura (ejemplo: el sonido de un perro pequeño y el de un perro grande), duración (ejemplo: el sonido de un barco y el sonido de un auto), intensidad (ejemplo: el sonido de un reloj y el sonido de un taladro), timbre (Ejemplo: comparación entre las voces de dos personajes de dibujos animados).</li> </ul>
<p><b>Cierre (10 min)</b></p>	<p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta a los estudiantes: ¿qué aprendieron hoy sobre el sonido que no sabían antes?, ¿por qué es importante conocer las cualidades del sonido en la música? y ¿cómo creen que pueden aplicar este conocimiento en la música o en la vida diaria?</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se analizan los resultados de Quizizz para identificar aciertos y errores.</li> <li>• Se pide a los estudiantes a describir un sonido usando las cuatro cualidades aprendidas.</li> <li>• Se cierra la sesión invitando a los estudiantes a traer ejemplos sonoros para la siguiente clase.</li> </ul>

<p><b>RECURSOS Y MATERIALES</b></p>	
<p><b>Recursos educativos</b></p>	<p><b>Espacios de aprendizajes</b></p>
<p>Proyector multimedia, equipo de sonido, plataforma Quizizz</p>	<p>Laboratorio de la institución</p>

**Figura 2**

*Quizizz de las cualidad del sonido*

The image shows a screenshot of a Quizizz presentation slide. The slide is titled "CUALIDADES DEL SONIDO" in pink text. Four arrows point from this title to the following qualities of sound: "DURACIÓN" (Duration) in blue, "ALTURA" (Pitch) in red, "INTENSIDAD" (Intensity) in green, and "TIMBRE" (Timbre) in yellow. The slide is displayed in a video player interface with a progress bar at 0:14 / 9:47. The interface includes a "Mostrar respuestas" button and navigation controls for "Anterior" and "Siguiete".

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

DATOS INFORMATIVOS					
<b>Institución educativa</b>	3027 Coronel José Balta	<b>Grado</b>	1°	<b>Sección</b>	A
<b>Área</b>	Arte y cultura	<b>Trimestre</b>	III	<b>Duración</b>	90 minutos
<b>Docente</b>	Edson Ozejo Núñez	<b>Unidad</b>	I	<b>Fecha</b>	Miércoles 14 set
Título de la sesión					
Jugando con la altura: Exploramos los tonos					

CRITERIOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Competencia y capacidades del área	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> ▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico culturales diversas.	▪ Observación del uso correcto de solfeo y fononimia en los ejercicios. ▪ Respuestas en plataforma Quizizz (registro de desempeño grupal).
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.		
Enfoques transversales	Valores / acciones observables	
<b>Enfoque intercultural</b>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

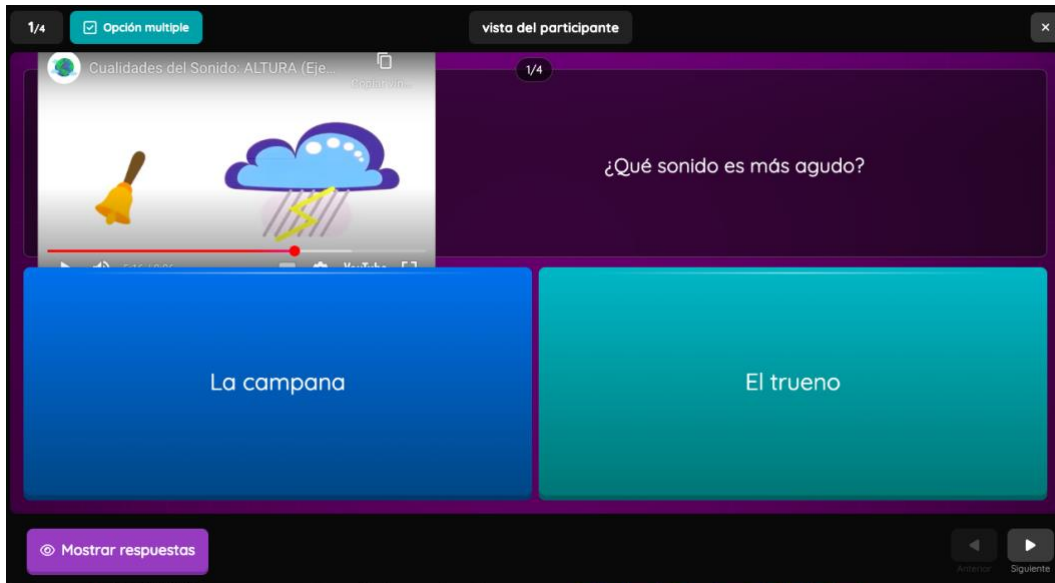
MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
<b>Inicio (20 min)</b>	<b>Motivación (5 min.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente saluda a los estudiantes. Da inicio a la siguiente actividad: comienza a imitar con la voz a personajes de películas animadas que tienen voces agudas y otros con voces graves. Se pide a los estudiantes que identifiquen cuáles son las diferencias que encuentran entre las voces de esos personajes. Preguntas orientadoras: ¿por qué algunas voces y sonidos son más altos que otros?, y ¿cómo sabemos que una voz es más alta o más baja?</li> </ul> <b>Recojo de saberes previos (10 min.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se recuerda a los estudiantes las cualidades del sonido aprendidas en la clase anterior. Se comenta que la cualidad del sonido que se entrenará hoy es la altura o diferencia entre sonidos</li> </ul>

	<p>agudos (altos) y graves (bajos). Se presenta un cuestionario de Quizizz en el cual identifican qué objeto tiene un sonido agudo y cual tiene un sonido grave. Ejemplo: El sonido de una campana comparado con el sonido de un trueno.</p> <p><b>Planteamiento del conflicto cognitivo (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se toca una melodía sin letra y se pregunta: ¿cómo podríamos diferenciar la notas musicales que escucharon? Luego, se introduce la idea del solfeo relativo y la fononimia Kodály, explicando que aprenderán a diferenciar alturas de sonido usando la voz y gestos manuales.</li> </ul>
<b>Desarrollo (50 min)</b>	<p><b>Procesamiento de la información (30 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicación de la altura del sonido con ejercicios Kodály. Se realiza un ejercicio de solfeo relativo: se presentan en Quizizz las sílabas do, mi, sol; se explica que esas son tres notas musicales que nos ayudan a diferenciar las alturas de los sonidos. A continuación se pasa a tocarlas en el piano. El docente canta esas notas y utiliza sus manos para diferenciar las alturas.</li> <li>• Ejercicio de escucha activa: los estudiantes cantan las notas usando solfeo y aprenden a representarlas con la fononimia; luego realizan el juego de imitación (se agregan patrones más complejos como sol-mi-do para identificar alturas), y finalmente se explica que usarán Quizizz para mejorar su capacidad auditiva.</li> </ul> <p><b>Aplicación - transferencia del aprendizaje (20 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realiza el juego de diferenciación de altura con instrumentos y voz (10 min.). Se toca dos notas en el piano para que el grupo las cante con las sílabas de solfeo. Se practican cambios de altura con la fononimia.</li> <li>• Juego Interactivo en Quizizz (10 min.). Los estudiantes responden preguntas auditivas: escuchan notas distintas para identificar la nota más alta y la más baja.</li> </ul>
<b>Cierre (20 min)</b>	<p><b>Reflexión (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente pregunta: ¿cómo ayudó el canto a reconocer la altura de los sonidos? y ¿cómo podemos mejorar nuestra percepción auditiva?</li> </ul> <p><b>Evaluación (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidencias de aprendizaje: participación en ejercicios de solfeo y fononimia, respuestas en Quizizz y demostración de un estudiante guiando una secuencia con fononimia.</li> </ul>

<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	
<b>Recursos educativos</b>	<b>Espacios de aprendizajes</b>
Proyector multimedia, equipo de sonido	Laboratorio de la institución

**Figura 3**

*Quizizz sobre comparación de sonidos agudos y graves*



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

DATOS INFORMATIVOS					
<b>Institución educativa</b>	3027 Coronel José Balta	<b>Grado</b>	1°	<b>Sección</b>	A
<b>Área</b>	Arte y cultura	<b>Trimestre</b>	III	<b>Duración</b>	45 minutos
<b>Docente</b>	Edson Ozejo Núñez	<b>Unidad</b>	I	<b>Fecha</b>	Viernes 16 set.
Título de la sesión					
Duelos musicales: Diferenciamos alturas					

CRITERIOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Competencia y capacidades del área	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> ▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico culturales diversas.	▪ Resultados de Quizizz (análisis de aciertos y errores). ▪ Observación del docente en el ejercicio oral.
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.		
Enfoques transversales	Valores / acciones observables	
<b>Enfoque intercultural</b>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

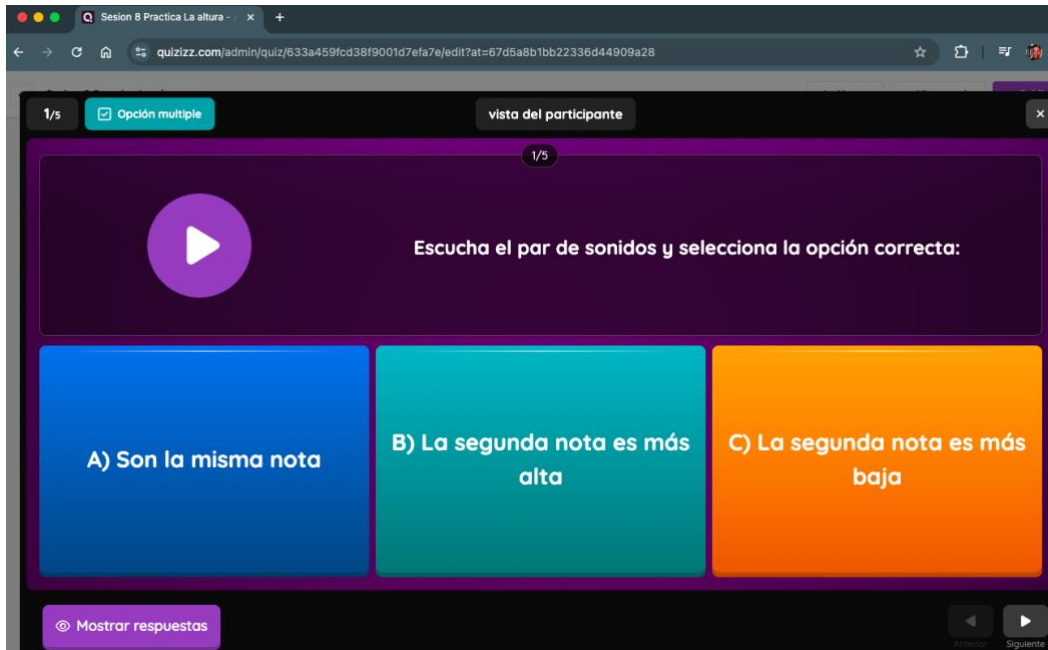
MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
<b>Inicio (10 min)</b>	<b>Motivación (3 min.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente saluda a los estudiantes y a continuación presenta la plataforma Quizizz.</li> <li>• En Quizizz reproduce notas musicales tocadas por instrumentos musicales de registro agudo e instrumentos con registro grave. Ejemplo: notas agudas en el violín – notas graves en el contrabajo. Luego se pregunta: ¿qué instrumentos pueden emitir notas agudas? y ¿qué instrumentos pueden emitir notas graves?</li> </ul>

	<p><b>Recogida de saberes previos (3 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se recuerda a los estudiantes lo visto la clase pasada con respecto al solfeo de las notas do-mi-sol y la fononimia para representarlas.</li> <li>• Se realiza un ejercicio entonación con los estudiantes.</li> </ul> <p><b>Planteamiento del conflicto cognitivo (4 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra a los estudiantes la diversidad de notas que existen en el piano. Luego, se pregunta: ¿cómo podemos diferenciar todas esas notas? y ¿podemos ser capaces de entrenar para reconocer la altura de diversas notas musicales?</li> </ul>
<p><b>Desarrollo (25 min)</b></p>	<p><b>Procesamiento de la información (15 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se hace una prueba de ejemplo en Quizizz de la siguiente forma: se reproducen dos notas y el estudiante debe identificar si "son iguales" o "son diferentes". Se da pie al cuestionario principal: entrenamiento en Quizizz (10 min.).</li> <li>• Actividad 1: comparación de pares de notas. Los estudiantes completan un cuestionario con los siguientes tipos de preguntas: de comparación de tonos en diferentes registros (grave, medio y agudo); de reconocimiento de diferentes notas con intervalos musicales cortos; de identificación: notas idénticas o diferentes. Luego se realiza un emparejamiento de notas según altura (subiendo o bajando de tono).</li> <li>• Ejemplo de pregunta en Quizizz: escucha el par de sonidos y selecciona la opción correcta: son la misma nota // la segunda nota es más alta // la segunda nota es más baja.</li> </ul> <p><b>Aplicación - transferencia del aprendizaje (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realiza un cuestionario con participación oral, organizando a los estudiantes en dos grupos. Se comparan los resultados individuales en Quizizz. Y, después, se reflexiona sobre cómo mejorar la percepción auditiva.</li> </ul>
<p><b>Cierre (10 min)</b></p>	<p><b>Reflexión (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente realiza las siguientes preguntas: ¿cómo nos ayudó Quizizz a entrenar el oído?, ¿en qué ejercicio nos costó más notar la diferencia entre las notas? y ¿cómo podríamos seguir entrenando fuera del aula?</li> </ul> <p><b>Evaluación (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidencias de aprendizaje: participación en el entrenamiento auditivo en Quizizz y capacidad de diferenciar sonidos en el ejercicio grupal.</li> </ul>

RECURSOS Y MATERIALES	
Recursos educativos	Espacios de aprendizajes
Proyector multimedia, equipo de sonido, plataforma Quizizz	Laboratorio de la institución

**Figura 4**

*Quizizz sobre comparación de sonidos altos y bajos*



### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

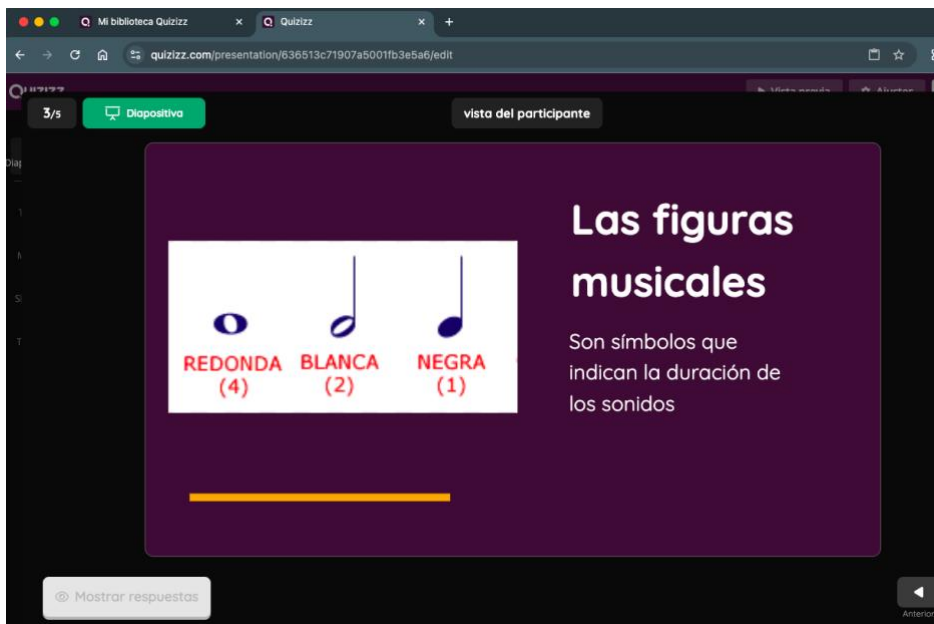
DATOS INFORMATIVOS					
<b>Institución educativa</b>	3027 Coronel José Balta	<b>Grado</b>	1°	<b>Sección</b>	A
<b>Área</b>	Arte y cultura	<b>Trimestre</b>	III	<b>Duración</b>	90 minutos
<b>Docente</b>	Edson Ozejo Núñez	<b>Unidad</b>	I	<b>Fecha</b>	Miercoles 21 set.
Título de la sesión					
Explorando la duración de los sonidos					

CRIITEROS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Competencia y capacidades del área	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> ▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico culturales diversas.	▪ Participación en ejercicios de Kodály. ▪ Cuestionarios en Quizizz.
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.		
Enfoques transversales	Valores / acciones observables	
<b>Enfoque intercultural</b>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

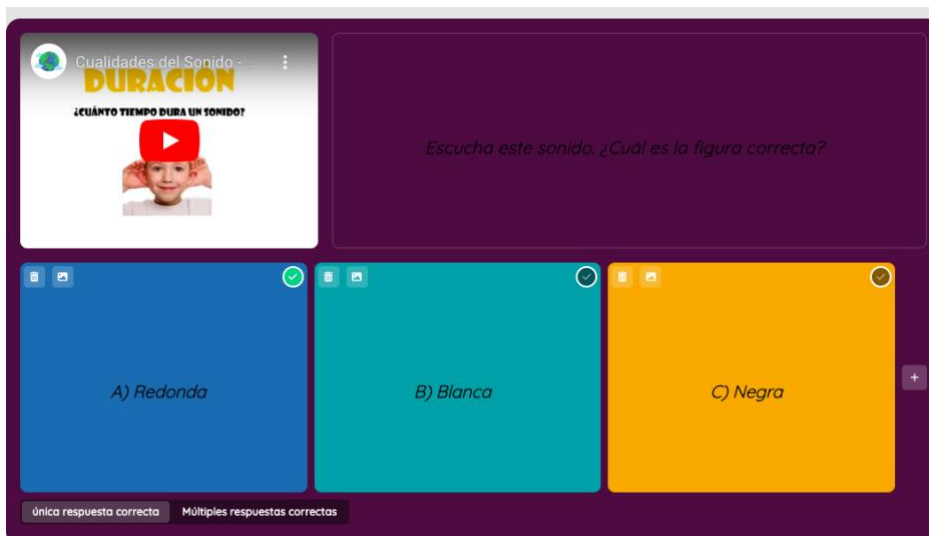
MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
<b>Inicio (20 min)</b>	<b>Motivación (5 min.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente saluda a los estudiantes y les pide que cierren los ojos y escuchen los sonidos a su alrededor. Luego pide que comenten si creen que todos los sonidos tienen una misma duración. Preguntas orientadoras: ¿todos los sonidos tienen la misma duración? y ¿cuáles son los sonidos largos que escucharon?</li> </ul> <b>Recojo de saberes previos (10 min.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se recuerda a los estudiantes que una de las cualidades del sonido aprendidas anteriormente es la duración, o tiempo que se mantiene un sonido, el cual permite distinguir sonidos cortos (C) y largos (L).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presenta un cuestionario de Quizizz, en el cual los estudiantes identifican qué emite un sonido corto o sonido largo. Ejemplo: el sonido corto de un pato comparado con el sonido largo de una vaca.</li> </ul> <p><b>Conflicto cognitivo (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente toca un sonido corto y otro sonido largo en el piano. Luego pregunta si existen notas musicales cortas y largas, o todas tienen una misma duración; además, ¿cómo se pueden representar la duración de los sonidos y las notas? De este modo se introduce los conceptos: duración musical y figuras musicales.</li> </ul>
<b>Desarrollo (50 min)</b>	<p><b>Procesamiento de la información (30 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente explica que las figuras musicales sirven para representar la duración de los sonidos. A continuación muestra en Quizizz las tres figuras musicales más básicas: Redonda, blanca y negra. Luego explica que cada una representa una duración distinta: redonda dura 4 tiempos; blanca dura 2 tiempos; y negra, dura 1 tiempo.</li> <li>• Se aplica método Kodály, en cuanto a “asociaciones silábicas”. Se presenta la relación entre las figuras musicales y sílabas rítmicas: redonda → "Ta-a-a-a" // blanca → "Ta-a" // negra → "Ta".</li> <li>• Ejercicio práctico: el docente realiza ejemplos con la voz, usando la sílabas rítmicas, y representando las figuras musicales. Luego, pide a los estudiantes que realizaen esos ejercicios.</li> </ul> <p><b>Aplicación - transferencia del aprendizaje (20 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se explica que la plataforma Quizizz permitirá entrenar el oído para identificar la duración de las figuras musicales. Ejercicio en Quizizz: identificación auditiva (15 min.).</li> <li>• Actividad: entrenamiento auditivo. Se presentan sonidos de diferente duración. Los estudiantes responden en Quizizz qué figura musical representa cada sonido. Ejemplo de pregunta: escucha un sonido, pregunta ¿cuál es la figura correcta?; respuesta: a) redonda // b) blanca // c) negra.</li> </ul>
<b>Cierre (20 min)</b>	<p><b>Reflexión (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta: ¿Cómo nos ayudaron las sílabas rítmicas a conocer e identificar las figuras musicales?, ¿fue fácil identificar la duración de las figuras musicales en Quizizz?</li> </ul> <p><b>Evaluación (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidencias de Aprendizaje: participación en ejercicios de Kodály; resultados en Quizizz.</li> </ul>

<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	
<b>Recursos educativos</b>	<b>Espacios de aprendizajes</b>
Proyector multimedia, equipo de sonido	Laboratorio de la institución

**Figura 5***Quizizz sobre las figuras musical*

The screenshot shows a Quizizz presentation slide with a dark purple background. At the top left, it indicates '3/5' and 'Diapositiva'. The main title is 'Las figuras musicales'. Below the title, there are three musical notes: a red semibreve (labeled 'REDONDA (4)'), a blue half note (labeled 'BLANCA (2)'), and a blue quarter note (labeled 'NEGRA (1)'). To the right of the notes, the text reads: 'Son símbolos que indican la duración de los sonidos'. At the bottom left, there is a button that says 'Mostrar respuestas'. At the bottom right, there is a navigation arrow labeled 'Anterior'.

**Figura 6***Quizizz sobre comparación de figuras musicales*

The screenshot shows a Quizizz quiz question interface. The question is titled 'Cualidades del Sonido - DURACION' and asks '¿CUÁNTO TIEMPO DURA UN SONIDO?'. Below the question, there is a video player showing a child covering their ears. The question text is 'Escucha este sonido. ¿Cuál es la figura correcta?'. There are three answer options: 'A) Redonda', 'B) Blanca', and 'C) Negra'. At the bottom, there are two buttons: 'Única respuesta correcta' and 'Múltiples respuestas correctas'.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

DATOS INFORMATIVOS					
<b>Institución educativa</b>	3027 Coronel José Balta	<b>Grado</b>	1°	<b>Sección</b>	A
<b>Área</b>	Arte y cultura	<b>Trimestre</b>	III	<b>Duración</b>	45 minutos
<b>Docente</b>	Edson Ozejo Núñez	<b>Unidad</b>	I	<b>Fecha</b>	Viernes 23 set.
Título de la sesión					
Diferenciamos las figuras musicales					

CRITERIOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Competencia y capacidades del área	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico culturales diversas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Resultados de Quizizz.</li> <li>▪ Revisión de los dictados rítmicos.</li> </ul>
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.		
Enfoques transversales	Valores / acciones observables	
<b>Enfoque intercultural</b>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

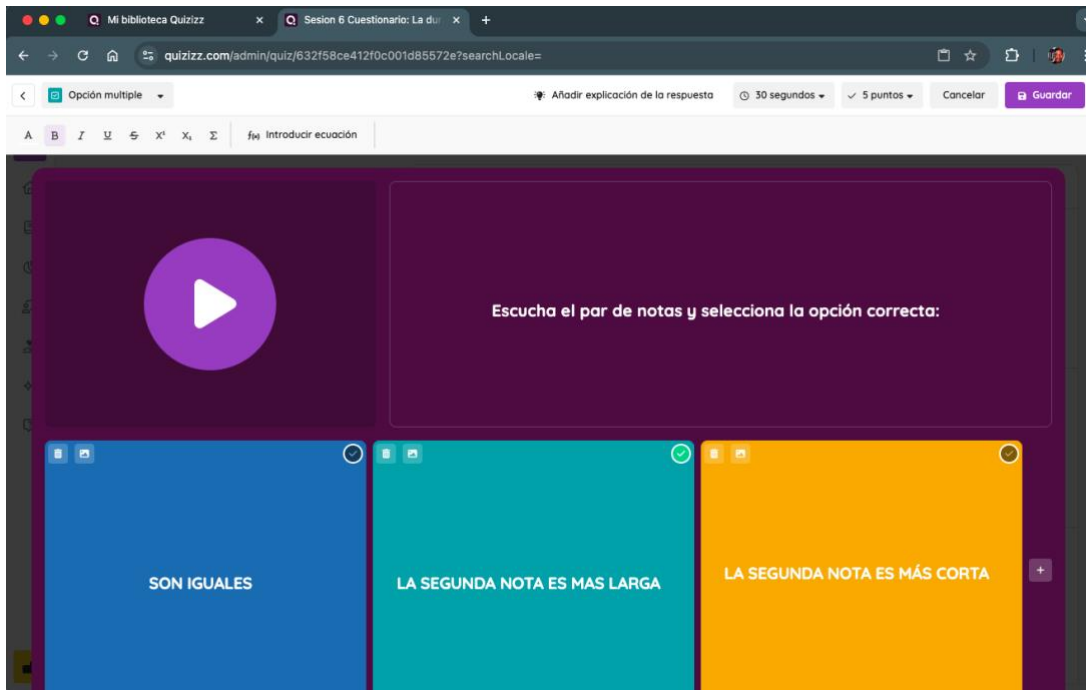
MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
<b>Inicio (10 min)</b>	<p><b>Motivación (3 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente toca en la flauta dulce notas musicales con distintas duraciones: redondas, blancas, negra. Luego pregunta: ¿qué figuras musicales se tocó en la flauta?</li> </ul> <p><b>Recogida de saberes previos (3 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se recuerda a los estudiantes lo visto la clase pasada con respecto a las figuras musicales.</li> <li>• Se realiza un ejercicio de sílabas rítmicas del método Kodaly con las figuras musicales.</li> </ul> <p><b>Conflicto cognitivo (4 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra a los estudiantes cómo las figuras musicales pueden ser ejecutadas en los instrumentos.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta a los estudiantes: ¿estamos preparados para diferenciar notas largas de notas cortas? y ¿podemos recordar el orden de las figuras escuchadas?</li> </ul>
<b>Desarrollo (25 min)</b>	<p><b>Procesamiento de la información (15 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad principal: entrenamiento en Quizizz. Los estudiantes resuelven un cuestionario auditivo. Preguntas de ejemplo: escucha este sonido y responde: ¿qué figura lo representa mejor: a) blanca, b) negra o c) corchea?</li> </ul> <p><b>Aplicación - transferencia del aprendizaje (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad final: entrenamiento en Quizizz. El docente presenta varios pares de notas de distinta duración; los estudiantes identifican las notas más largas y más cortas; además escriben la secuencia rítmica usando figuras musicales.</li> </ul>
<b>Cierre (10 min)</b>	<p><b>Reflexión (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta: ¿cómo nos ayuda Quizizz a diferenciar notas largas y cortas? y ¿cuál figura fue la más difícil de identificar?</li> </ul> <p><b>Evaluación (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidencias de aprendizaje: resultados en Quizizz y participación oral sobre comparación de pares de notas.</li> </ul>

<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	
<b>Recursos educativos</b>	<b>Espacios de aprendizajes</b>
Proyector multimedia, equipo de sonido, plataforma <i>Quizizz</i> , flauta dulce.	Laboratorio de la institución.

## Figura 7

*Quizizz* sobre comparación de sonidos largos y cortos.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

DATOS INFORMATIVOS					
<b>Institución educativa</b>	3027 Coronel José Balta	<b>Grado</b>	1°	<b>Sección</b>	A
<b>Área</b>	Arte y cultura	<b>Trimestre</b>	III	<b>Duración</b>	90 minutos
<b>Docente</b>	Edson José Ozejo Núñez	<b>Unidad</b>	I	<b>Fecha</b>	Miércoles 28 set.
Título de la sesión					
“Explorando el ritmo: Figuras musicales en movimiento”					

CRITERIOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Competencia y capacidades del área	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> ▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico culturales diversas.	▪ Participación en ejercicios rítmicos. ▪ Cuestionario en Quizizz con patrones rítmicos son iguales o diferentes.
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.		
Enfoques transversales	Valores / acciones observables	
<b>Enfoque intercultural</b>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
<b>Inicio</b> (20 min)	<p><b>Motivación (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente saluda a los estudiantes. Luego empieza a ejecutar un patrón rítmico de música afroperuana en el cajón, invitando a que se muevan al ritmo de la música. Hecho esto, pregunta: ¿conocen el ritmo musical que acabo de interpretar? y ¿conocen otros ritmos musicales?</li> </ul> <p><b>Recojo de saberes previos (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se recuerda a los estudiantes las figuras musicales aprendidas anteriormente. Y se comenta que la combinación de figuras musicales hacen patrones rítmicos que son la bases de muchos tipos de música.</li> </ul>

	<p><b>Conflicto cognitivo (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presenta un cuestionario de Quizizz donde los estudiantes deben escuchar y diferenciar ritmos propuestos en el ejercicio. Como ejemplo se reproduce en Quizizz los ritmos de Rock, Cumbia, Reggaeton, Festejo y otros para diferenciarlos. Luego se plantea las siguientes preguntas: ¿cómo podemos diferenciar los ritmos musicales?, ¿qué significa el ritmo en la música? y ¿se pueden escribir los ritmos con las figuras musicales?</li> </ul>
<p><b>Desarrollo (50 min)</b></p>	<p><b>Procesamiento de la información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente realiza una breve explicación sobre el concepto del ritmo musical (el ritmo en la música es la combinación de sonidos de diferente duración). Luego se realiza la introducción de nuevas figuras musicales: corcheas (ti-ki) y semicorcheas (tiki-tiki). Hecho esto, se realiza la creación de ritmos simples combinando las figuras musicales previamente aprendidas con las nuevas.</li> </ul> <p><b>Aplicación (Transferencia de aprendizaje)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se crea un cuestionario en Quizizz con 10 preguntas, algunas con audio: preguntas 1-3: escucha un ritmo y selecciona la secuencia correcta de figuras (ta, ti-ki, etc.); preguntas 4-6: identifica si dos patrones rítmicos son iguales o diferentes; y preguntas 7-10: arrastra y suelta las figuras en el orden correcto según el audio.</li> </ul>
<p><b>Cierre (20 min)</b></p>	<p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta: ¿es importante conocer los diversos ritmos que existen?, ¿cómo nos ayuda conocer nuevas figuras musicales? y ¿podemos crear nuestros propios ritmos?</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidencia de aprendizaje: lectura rítmica grupal con percusión corporal.</li> </ul>

<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	
<b>Recursos educativos</b>	<b>Espacios de aprendizajes</b>
Proyector multimedia, equipo de sonido, hojas de respuestas, cajón peruano	Laboratorio de la institución

**Figura 8**

*Quizizz sobre el concepto del ritmo*



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

DATOS INFORMATIVOS					
<b>Institución educativa</b>	3027 Coronel José Balta	<b>Grado</b>	1°	<b>Sección</b>	A
<b>Área</b>	Arte y cultura	<b>Trimestre</b>	III	<b>Duración</b>	45 minutos
<b>Docente</b>	Edson José Ozejo Núñez	<b>Unidad</b>	I	<b>Fecha</b>	Viernes 30 set.
Título de la sesión					
“Ritmo en acción: Juegos para agudizar el oído”					

CRITERIOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Competencia y capacidades del área	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> ▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico culturales diversas.	▪ Reflexión oral sobre la importancia de las cualidades del sonido. ▪ Respuestas en plataforma Quizizz (registro de desempeño grupal).
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.		
Enfoques transversales	Valores / acciones observables	
<b>Enfoque intercultural</b>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
<b>Inicio</b> (10 min)	<p><b>Motivación (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente introduce la sesión con el juego: "El espejo rítmico", actividad dinámica y muy participativa, que ayuda a la atención y memoria rítmica. El profesor ejecuta un patrón rítmico con palmas, al cual los estudiantes replican. Se inicia con secuencias sencillas (negras y corcheas); luego, se aumenta progresivamente la dificultad, añadiendo silencios, sincopas o tresillos.</li> </ul> <p><b>Recogida de saberes previos (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente pregunta a los estudiantes: "¿qué figuras musicales recuerdan de la sesión pasada?" Se escriben las respuestas en la pizarra, repasando simultáneamente los valores rítmicos con ejemplos prácticos. Se refuerza la relación entre las figuras musicales y su duración mediante ejemplos corporales (por ejemplo, una negra equivale a una palmada, dos corcheas a dos chasquidos).</li> </ul>

	<p><b>Conflicto cognitivo (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente presenta un ritmo complejo (por ejemplo, combinaciones de negras, corcheas, silencios y sincopas) y desafía a los estudiantes a identificar las figuras que lo componen. Para facilitar el análisis, el patrón rítmico será representado visualmente en la pizarra, y los estudiantes discutirán en parejas qué figuras aparecen y cómo afectan la percepción del ritmo. Posteriormente, el grupo entero verifica la respuesta con una ejecución rítmica en conjunto.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo (25 min)</b></p>	<p><b>Procesamiento de la información (15 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego rítmico con sílabas Kodály: sílabas rítmicas a cada figura musical que los estudiantes deben pronunciar y marcar el ritmo con palmas. Ejemplo: "ta" (negra), "ti-ti" (corcheas) y "ta-ah" (blanca), que se practican con diferentes combinaciones y velocidades, para reforzar la interiorización de los valores rítmicos.</li> <li>• Percusión corporal en grupos: se divide la clase en tres grupos y cada uno recibe una secuencia rítmica diferente que deberán interpretar con percusión corporal (palmas, golpes en el pecho, chasquidos). Luego, los tres grupos tocarán sus ritmos simultáneamente para experimentar la superposición de patrones rítmicos.</li> </ul> <p><b>Aplicación (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para fortalecer la discriminación auditiva y la identificación precisa del ritmo en un ambiente dinámico y lúdico, se realiza un quiz en la plataforma Quizizz, donde los estudiantes deben escuchar un patrón rítmico y seleccionar la opción correcta (que lo representa gráficamente). Se compara dos secuencias rítmicas y se señala si son iguales o diferentes. Finalmente, se identifican los errores en patrones rítmicos y corregirlos.</li> </ul>
<p><b>Cierre (10 min)</b></p>	<p><b>Reflexión (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se abre una breve conversación con preguntas orientadoras: ¿cómo influye el ritmo en la música que escuchamos diariamente?, ¿por qué es importante desarrollar una buena percepción rítmica? y ¿en qué otras actividades fuera de la música encontramos el ritmo? Los estudiantes comparten sus ideas, enfatizando la importancia del ritmo en la música y en la vida cotidiana.</li> </ul> <p><b>Evaluación (5 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidencia de aprendizaje: ejecución de patrones rítmicos en grupo, aplicando los conocimientos adquiridos.</li> <li>• Instrumento de evaluación: desafío en Quizizz, donde se comparan y analizan patrones rítmicos.</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>RECURSOS Y MATERIALES</b></p>	
<p style="text-align: center;"><b>Recursos educativos</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Espacios de aprendizajes</b></p>
<p>Proyector multimedia, equipo de sonido, plataforma Quizizz</p>	<p>Laboratorio de la institución</p>

**Figura 9**

*Quizizz sobre comparación de modelos rítmicos*



### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

DATOS INFORMATIVOS					
<b>Institución educativa</b>	3027 Coronel José Balta	<b>Grado</b>	1°	<b>Sección</b>	A
<b>Área</b>	Arte y cultura	<b>Trimestre</b>	III	<b>Duración</b>	90 minutos
<b>Docente</b>	Edson José Ozejo Núñez	<b>Unidad</b>	I	<b>Fecha</b>	Miércoles 05 oct.
Título de la sesión					
“Exploramos la intensidad musical: Que la fuerza te acompañe”					

CRITERIOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Competencia y capacidades del área	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> ▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico culturales diversas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en imitación de dinámicas en grupo.</li> <li>• Respuestas en el cuestionario de Quizizz.</li> </ul>
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.		
Enfoques transversales	Valores / acciones observables	
<b>Enfoque intercultural</b>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

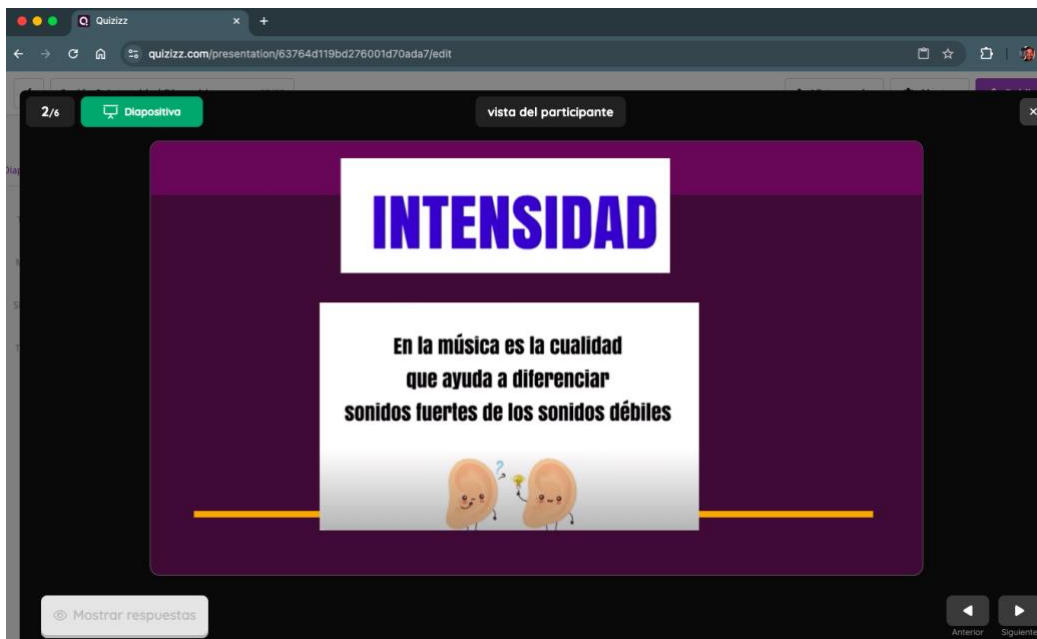
MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
<b>Inicio</b> (25 min)	<b>Motivación (5 min.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente saluda a los estudiantes. Inicia con una actividad de imitación de sonidos fuertes y suaves usando la voz. Emite un sonido fuerte y luego uno suave, pidiendo a los estudiantes que los repitan. Se les pide que asocien estos sonidos a situaciones cotidianas (por ejemplo, una conversación en la biblioteca vs. un estadio de fútbol).</li> </ul> <b>Recogida de saberes previos (5 min.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta a los estudiantes: "¿cómo describirían la diferencia entre un grito y un susurro en la música?"</li> <li>• Se les invita a compartir ejemplos de sonidos fuertes y suaves que han escuchado en su entorno o en canciones.</li> </ul>

	<p><b>Conflicto cognitivo (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente toca dos notas en la flauta, una fuerte y otra suave, y pregunta: "¿qué cambió en el sonido?" Se guía a que los estudiantes noten que la altura y la duración son las mismas; lo que cambia, en este caso, es la intensidad.</li> </ul>
<b>Desarrollo (45 min)</b>	<p><b>Procesamiento de la información / Construcción del aprendizaje (25 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicación de conceptos: piano (suave) y forte (fuerte), con ejemplos musicales. Se utilizan tarjetas visuales Kodály en Quizizz con símbolos de intensidad (p, f). Se ejecuta ejercicios Kodály de dinámicas: se canta una melodía simple variando la intensidad y señalando con gestos Kodály si es fuerte o suave; se usan sílabas rítmicas Kodály (ta, ti-ti) para marcar patrones rítmicos con intensidad variada; y se introduce la escala de intensidades (p, f, mp, mf, pp, ff), con gestos manuales.</li> </ul> <p><b>Aplicación / transferencia de aprendizaje (20 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego interactivo en Quizizz: se reproduce una serie de sonidos con diferente intensidad; los estudiantes identifican si un sonido es más fuerte o más débil que el anterior; presentan fragmentos musicales, en los cuales señalan la intensidad correcta (piano o forte). Para terminar, se incluyen preguntas con imágenes de partituras con signos dinámicos.</li> </ul>
<b>Cierre (20 min)</b>	<p><b>Reflexión (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se dialoga sobre cómo la intensidad influye en la emoción de la música. Para ello, se pide a los estudiantes que mencionen canciones donde la intensidad cambia y cómo eso afecta la interpretación.</li> </ul> <p><b>Evaluación (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidencias de aprendizaje: participación en imitación de dinámicas en grupo; respuestas en el cuestionario de Quizizz.</li> <li>• Instrumento de evaluación: cuestionario en Quizizz, de preguntas con pares de sonidos para identificar la intensidad, y asociación de términos dinámicos con ejemplos auditivos; y, participación activa en los ejercicios de Kodály (observación docente).</li> </ul>

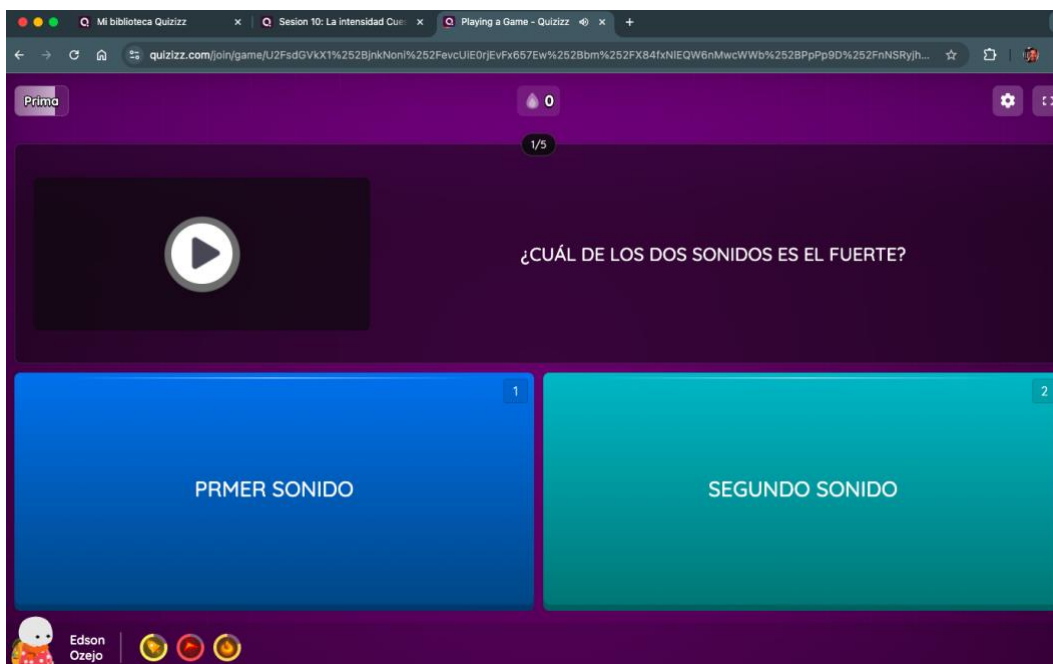
<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	
<b>Recursos educativos</b>	<b>Espacios de aprendizajes</b>
Proyector multimedia, equipo de sonido, hojas de respuestas.	Laboratorio de la institución

**Figura 10**

Quiziz sobre el concepto de intensidad

**Figura 11**

*Quizizz sobre comparación de modelos rítmicos*



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

DATOS INFORMATIVOS					
<b>Institución educativa</b>	3027 Coronel José Balta	<b>Grado</b>	1°	<b>Sección</b>	A
<b>Área</b>	Arte y cultura	<b>Trimestre</b>	III	<b>Duración</b>	45 minutos
<b>Docente</b>	Edson José Ozejo Núñez	<b>Unidad</b>	I	<b>Fecha</b>	Viernes 07 oct.
Título de la sesión					
“Comparamos la intensidad en las notas musicales”					

CRITEROS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Competencia y capacidades del área	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> ▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico culturales diversas.	▪ Reflexión oral sobre la importancia de las cualidades del sonido. ▪ Respuestas en plataforma Quizizz (registro de desempeño grupal).
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.		
Enfoques transversales	Valores / acciones observables	
<b>Enfoque intercultural</b>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
<b>Inicio (15 min)</b>	<p><b>Motivación (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se inicia con una actividad de imitación vocal y corporal, usando intensidades contrastantes: un “la” en piano y luego en forte, y los estudiantes repiten, etc. Se integran gestos Kodály para reforzar la percepción auditiva (mano arriba = fuerte, mano abajo = suave). Luego, se plantea la pregunta: "¿creen que todos los instrumentos pueden tocar igual de fuerte o suave?"</li> </ul> <p><b>Recogida de saberes previos (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se realiza una lluvia de ideas con la pregunta: "¿recuerdan cómo diferenciamos los sonidos fuertes y suaves en la música?"; luego se repasan los símbolos dinámicos (p, f, mp, mf, pp,</li> </ul>

	<p>ff), y finalmente se muestra una imagen con diferentes instrumentos y se pregunta: "¿cuál de estos instrumentos creen que puede tocar más fuerte? y ¿cuál más suave?"</p> <p><b>Conflicto cognitivo (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se reproducen sonidos de distintos instrumentos (piano, violín, trompeta, flauta, tambor). Luego se pregunta: "¿cuál suena más fuerte? y ¿cuál suena más suave?" Igualmente, se presentan pares de sonidos con diferente intensidad y se desafía a los estudiantes a identificar cuál es más fuerte o más suave.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo (20 min)</b></p>	<p><b>Procesamiento de la información (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Refuerzo de conceptos: se explican cómo algunos instrumentos pueden producir mayor o menor intensidad dependiendo de su construcción y técnica de ejecución; se comparan los sonidos de instrumentos de cuerda como el violín (que puede tocar muy suave), el contrabajo (que puede tocar muy fuerte); instrumentos de viento como la flauta dulce (más suave) y la trompeta (más fuerte); y de percusión, como el triángulo (suave) y el bombo (fuerte).</li> <li>• Ejercicios Kodály para identificar intensidad: se asigna un instrumento imaginario a cada estudiante y deben imitar cómo variaría su sonido en piano y forte. Se presentan patrones rítmicos con sílabas Kodály, usando diferentes intensidades según el tipo de instrumento asignado.</li> <li>• Práctica auditiva: de identificación del instrumento que creen que está sonando más fuerte (levantan una tarjeta) cuando ejecutan fragmentos musicales con instrumentos variados; y se identifican cambios de intensidad dentro de un mismo instrumento (ejemplo: un violín tocando fuerte y luego suave).</li> </ul> <p><b>Aplicación (Transferencia de aprendizaje) (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionario interactivo en Quizizz: se presentan pares de sonidos de diferentes instrumentos con intensidades distintas; indican si el segundo sonido es más fuerte o más suave; se pregunta qué instrumentos pueden alcanzar una mayor o menor intensidad; y se presentan fragmentos musicales para identificar si la intensidad cambia.</li> </ul>
<p><b>Cierre (10 min)</b></p>	<p><b>Reflexión (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diálogo sobre cómo la intensidad y el tipo de instrumento afectan la percepción de la música. Se pregunta: "Si estuvieras componiendo una canción alegre, ¿qué instrumentos usarías y con qué intensidad?". Se adjunta la reflexión sobre la importancia de la dinámica en la interpretación musical.</li> </ul> <p><b>Evaluación (5 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidencias de aprendizaje: participación en ejercicios Kodály de intensidad; respuestas en el cuestionario de Quizizz; observación del docente en la identificación de intensidades en distintos instrumentos.</li> <li>• Instrumento de evaluación: cuestionario en Quizizz: comparación de intensidades en diferentes instrumentos, y asociación de términos dinámicos con sonidos instrumentales. Se toma en cuenta, por observación, la precisión en la identificación de sonidos fuertes y suaves en distintos instrumentos, y uso adecuado de gestos Kodály al responder.</li> </ul>

## RECURSOS Y MATERIALES

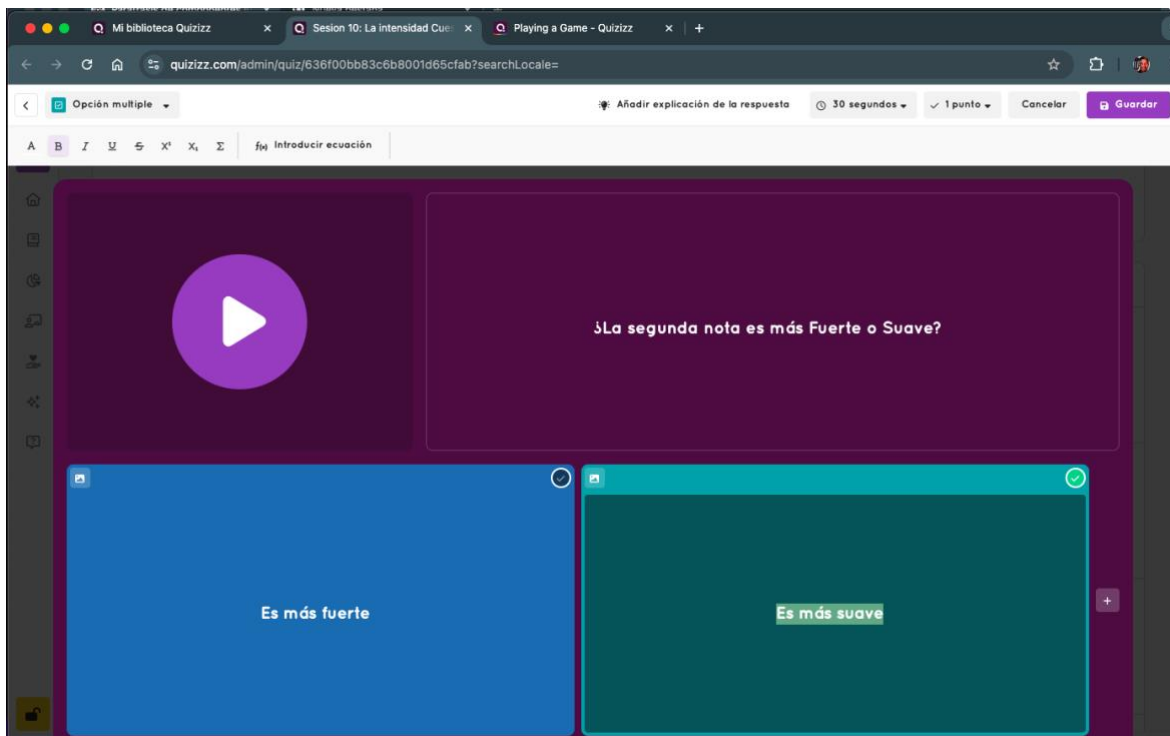
<p><b>Recursos educativos</b></p>	<p><b>Espacios de aprendizajes</b></p>
-----------------------------------	--

Proyector multimedia, equipo de sonido, plataforma Quizizz

Laboratorio de la institución

**Figura 12**

*Quizizz sobre comparación de intensidad de los sonidos*



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

DATOS INFORMATIVOS					
<b>Institución educativa</b>	3027 Coronel José Balta	<b>Grado</b>	1°	<b>Sección</b>	A
<b>Área</b>	Arte y cultura	<b>Trimestre</b>	III	<b>Duración</b>	90 minutos
<b>Docente</b>	Edson José Ozejo Núñez	<b>Unidad</b>	I	<b>Fecha</b>	Miércoles 12 oct
Título de la sesión					
"Timbres de la vida cotidiana"					

CRITERIOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Competencia y capacidades del área	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> ▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico culturales diversas.	▪ Respuestas en el cuestionario de Quizizz. ▪ Participación en la comparación de timbres instrumentales.
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.		
Enfoques transversales	Valores / acciones observables	
<b>Enfoque intercultural</b>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
<b>Inicio</b> (25 min)	<b>Motivación (10 min.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente da la bienvenida a los estudiantes. Inicia con el juego "¿Qué sonido es?": se reproducen sonidos cotidianos (agua corriendo, campana, aplausos, hojas moviéndose, etc.). Los estudiantes adivinan qué produce ese sonido. Se les pregunta: "¿por qué podemos reconocer estos sonidos sin verlos?"</li> </ul> <b>Recogida de saberes previos (10 min.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A la pregunta: "¿Qué hace que un sonido sea diferente de otro?", se les pide mencionar ejemplos de sonidos familiares y expliquen por qué los reconocen. Hecho esto se introduce el concepto timbre, como la cualidad que permite distinguir sonidos de igual altura e intensidad.</li> </ul>

	<p><b>Conflicto cognitivo (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego de presentar dos sonidos parecidos (ejemplo: timbre de bicicleta y campana de escuela), se pregunta: "¿Son iguales o diferentes?" Sobre esto se refuerza la idea de que aunque algunos sonidos pueden parecer similares, su timbre los distingue.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo (50 min)</b></p>	<p><b>Procesamiento de la información (25 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio 1: se presentan pares de sonidos (autos diferentes, voces distintas, materiales golpeados como madera y metal) para analizar sus diferencias en timbre.</li> <li>• Ejercicio 2: se introducen sonidos de instrumentos musicales para compararlos con sonidos cotidianos (ejemplo: caja registradora vs. triángulo, golpes en la mesa vs. tambor). Se trabaja con imágenes de los objetos e instrumentos que producen los sonidos.</li> </ul> <p><b>Aplicación (20 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego en Quizizz: se presentan sonidos de la vida cotidiana para que los estudiantes elijan la opción correcta entre varias imágenes. Luego, se introducen sonidos de instrumentos musicales y deben asociarlos con su nombre.</li> </ul>
<p><b>Cierre (15 min)</b></p>	<p><b>Reflexión (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta: ¿qué fue lo más fácil/difícil de reconocer?, ¿qué estrategias utilizaron para identificar los sonidos? Se concluye que la memoria auditiva y la atención son claves para identificar el timbre.</li> </ul> <p><b>Evaluación (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidencia de aprendizaje: respuestas en el cuestionario de Quizizz; participación en la identificación de sonidos cotidianos e instrumentos.</li> <li>• Instrumento de evaluación: cuestionario en Quizizz (asociación de sonidos con su fuente). Se toma en cuenta, por observación, la precisión en la diferenciación de timbres.</li> </ul>

<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	
<b>Recursos educativos</b>	<b>Espacios de aprendizajes</b>
Proyector multimedia, equipo de sonido, hojas de respuestas.	Laboratorio de la institución

**Figura 13**

*Quizizz sobre el concepto de timbre*

3/10 Diapositiva vista del participante

## ¿Qué es el timbre?

Es la cualidad del sonido que permite distinguir entre dos sonidos que tienen la misma frecuencia e intensidad, pero que provienen de fuentes sonoras diferentes.

TIMBRE		
	Tuning fork	
	Flute	
	Voice	
	Guitar	

Mostrar respuestas Anterior Siguiente

**Figura 14**

*Quizizz sobre comparación de timbres*

ESCUCHA EL INSTRUMENTO MUSICALES  
IDENTIFICA QUÉ INSTRUMENTO SONÓ

PIANO GUITARRA VIOLÍN

Única respuesta correcta Múltiples respuestas correctas

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

DATOS INFORMATIVOS					
<b>Institución educativa</b>	3027 Coronel José Balta	<b>Grado</b>	1°	<b>Sección</b>	A
<b>Área</b>	Arte y cultura	<b>Trimestre</b>	III	<b>Duración</b>	45 minutos
<b>Docente</b>	Edson José Ozejo Núñez	<b>Unidad</b>	I	<b>Fecha</b>	Viernes 14 oct.
Título de la sesión					
"¿Mismo timbre o diferente?"					

CRITEROS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Competencia y capacidades del área	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> ▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico culturales diversas.	▪ Reflexión oral sobre la importancia de las cualidades del sonido. ▪ Respuestas en plataforma Quizizz (registro de desempeño grupal).
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.		
Enfoques transversales	Valores / acciones observables	
<b>Enfoque intercultural</b>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
<b>Inicio (15 min)</b>	<b>Motivación (5 min.)</b> • Se inicia con el juego del eco tímbrico: se reproducen pares de sonidos de instrumentos para que los estudiantes levanten la mano si creen que los sonidos son del mismo instrumento. En este juego se intenta distraer con conceptos errados (ejemplo: violín vs. viola). <b>Recogida de saberes previos (5 min.)</b> • Se pregunta: "¿cómo sabemos si dos sonidos son del mismo instrumento?", para reforzar la idea de que el timbre permite diferenciar instrumentos incluso cuando tocan la misma nota.

	<p><b>Conflicto cognitivo (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presentan dos sonidos de instrumentos similares (ejemplo: trompeta vs. trombón), para preguntar si son iguales o diferentes. Se pide que expliquen cómo lo notan.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo (25 min)</b></p>	<p><b>Procesamiento de la información (15 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio 1: se comparan sonidos de familias de instrumentos (cuerdas, vientos, percusión). Se analiza qué características los hacen diferentes.</li> <li>• Ejercicio 2: se presentan sonidos de un mismo instrumento tocado de formas distintas (pizzicato vs. arco en violín).</li> </ul> <p><b>Aplicación (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego en Quizizz: se presentan pares de sonidos de instrumentos para que identifiquen si son del mismo o diferentes instrumentos.</li> </ul>
<p><b>Cierre (10 min)</b></p>	<p><b>Reflexión (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta: ¿qué instrumentos les parecieron más difíciles de diferenciar? y ¿cómo creen que esto les ayuda a desarrollar su oído musical?, para reforzar que cada instrumento tiene un timbre único.</li> </ul> <p><b>Evaluación (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidencia de aprendizaje: respuestas en el cuestionario de Quizizz; participación en la comparación de timbres instrumentales.</li> <li>• Instrumento de evaluación: cuestionario en Quizizz: identificación de timbres iguales o diferentes. Se toma en cuenta, por observación, la precisión en la comparación de sonidos instrumentales.</li> </ul>

<p><b>RECURSOS Y MATERIALES</b></p>	
<p><b>Recursos educativos</b></p>	<p><b>Espacios de aprendizajes</b></p>
<p>Proyector multimedia, equipo de sonido, plataforma Quizizz</p>	<p>Laboratorio de la institución</p>

**Figura 15**

*Quizizz sobre comparación de sonidos de instrumentos*



### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

DATOS INFORMATIVOS					
<b>Institución educativa</b>	3027 Coronel José Balta	<b>Grado</b>	1°	<b>Sección</b>	A
<b>Área</b>	Arte y cultura	<b>Trimestre</b>	III	<b>Duración</b>	90 minutos
<b>Docente</b>	Edson José Ozejo Núñez	<b>Unidad</b>	I	<b>Fecha</b>	Miércoles 19 oct.
Título de la sesión					
“Detectives melódicos: Diferenciamos melodías”					

CRITERIOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Competencia y capacidades del área	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> ▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico culturales diversas.	▪ Imitación vocal de secuencias melódicas con solfeo Kodály y fononimia. ▪ Participación en los juegos de diferenciación melódica en Quizizz.
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.		
Enfoques transversales	Valores / acciones observables	
<b>Enfoque intercultural</b>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

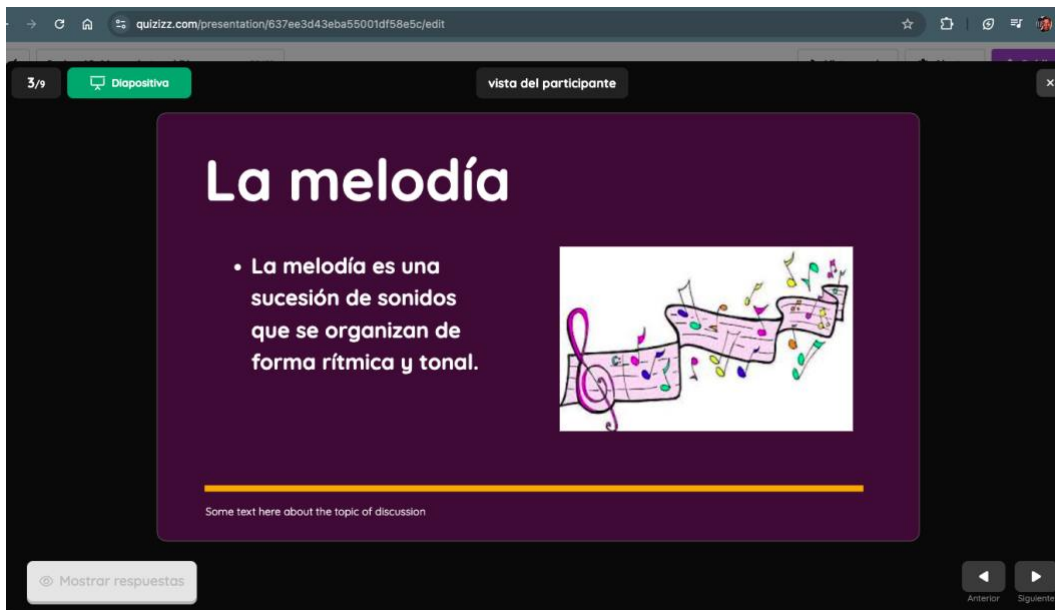
MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
<b>Inicio</b> (25 min)	<b>Motivación (5 min.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente da la bienvenida a los estudiantes. Inicia con un juego de repetición melódica, usando la voz y algunas sílabas rítmicas. Para ello, el docente canta una secuencia melódica breve (ej. sol-mi-sol) y los estudiantes repiten. Se varía la secuencia con cambios sutiles en la altura o ritmo, para preparar la identificación de diferencias melódicas.</li> </ul> <b>Recogida de saberes previos (10 min.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se formula la pregunta: "¿qué melodía conocen?" para recopilar respuestas en Quizizz. Se presentan algunas melodías de canciones populares que los estudiantes deben reconocer: ¿qué canción es?, ¿de qué película es?</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el pentagrama se muestra una melodía simple, y se pregunta cómo se podría modificar sin cambiar su esencia. Se invita a los alumnos a cantar ambas melodías usando solfeo Kodály (do-re-mi, etc.), ayudándose de la fononimia.</li> </ul> <p><b>Conflicto cognitivo (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presentan dos melodías similares en el teclado o con la voz (una con una nota diferente o un pequeño cambio rítmico), para preguntar a los estudiantes: "¿en qué se diferencian estas dos melodías?". Esto servirá para introducir el concepto: memoria melódica.</li> </ul>
<b>Desarrollo (40 min)</b>	<p><b>Procesamiento de la información (20 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente explica el concepto de melodía (sucesión de sonidos que se organizan de forma rítmica y tonal). Se trabajan patrones melódicos con Kodály, comenzando con secuencias básicas en sol-mi y progresando a patrones más complejos. Se realizan ejercicios de dictado melódico de tres notas, donde los estudiantes identifican en la plataforma Quizizz la secuencia de notas.</li> <li>• En Quizizz se presentan fragmentos melódicos, que los estudiantes deben emparejar por similitud o diferencia. Esto servirá para introducir a la diferenciación auditiva de melodías, mostrando cómo cambios en una sola nota pueden modificar la percepción.</li> </ul> <p><b>Aplicación (20 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realiza el juego "Detectives Melódicos" en Quizizz: se reproducen pares de melodías con ligeras diferencias. Los estudiantes elijen si son iguales o diferentes. En preguntas más avanzadas, deben señalar qué nota cambió en la melodía modificada. Se repiten algunos patrones con la voz, usando fononimia Kodály, y los estudiantes deben señalar las diferencias con gestos.</li> </ul>
<b>Cierre (15 min)</b>	<p><b>Reflexión (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se abre un espacio de diálogo: "¿Por qué la memoria es importante para reconocer melodías?" para compartir la experiencia sobre la estrategia que usaron para identificar cambios. En todo esto, se invita a los estudiantes a reflexionar sobre cómo la memoria musical influye en el aprendizaje de canciones y en la improvisación.</li> </ul> <p><b>Evaluación (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidencia de aprendizaje: imitación vocal de secuencias melódicas con solfeo Kodály y fononimia; y participación en los juegos de diferenciación melódica en Quizizz.</li> <li>• Instrumento de evaluación: cuestionario en Quizizz, donde los estudiantes comparan pares de melodías y determinan si son iguales o diferentes; y por observación, se toma en cuenta el desempeño en la imitación de patrones melódicos con precisión rítmica y melódica.</li> </ul>

<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	
<b>Recursos educativos</b>	<b>Espacios de aprendizajes</b>
Proyector multimedia, equipo de sonido, hojas de respuestas.	Laboratorio de la institución

**Figura 16**

*Quizizz sobre el concepto de melodía*



The screenshot shows a Quizizz presentation slide with a dark purple background. At the top left, it indicates '3/9' and 'Diapositiva'. At the top right, it says 'vista del participante'. The main title is 'La melodía'. Below the title, there is a bullet point: '• La melodía es una sucesión de sonidos que se organizan de forma rítmica y tonal.' To the right of the text is an illustration of a musical staff with a treble clef and various colorful notes. At the bottom of the slide, there is a yellow progress bar and the text 'Some text here about the topic of discussion'. Below the slide, there is a 'Mostrar respuestas' button and navigation controls for 'Anterior' and 'Siguiente'.

**Figura 17**

*Quizizz sobre comparación de melodías*



The screenshot shows a Quizizz quiz interface with a dark purple background. At the top left, there is a large purple play button. To its right, the text reads 'DETECTIVES MUSICALES: Escucha atentamente las melodías e identifica si son:'. Below this, there are three colored buttons for answers: a blue button labeled 'IGUALES', a teal button labeled 'DIFERENTES', and an orange button labeled 'NO LOGRO IDENTIFICAR'. Each button has a small trash icon and a checkmark icon. At the bottom, there are two buttons: 'Única respuesta correcta' and 'Múltiples respuestas correctas'.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

DATOS INFORMATIVOS					
<b>Institución educativa</b>	3027 Coronel José Balta	<b>Grado</b>	1°	<b>Sección</b>	A
<b>Área</b>	Arte y cultura	<b>Trimestre</b>	III	<b>Duración</b>	45 minutos
<b>Docente</b>	Edson José Ozejo Núñez	<b>Unidad</b>	I	<b>Fecha</b>	Viernes 21 oct.
Título de la sesión					
“Juntos identificamos la nota diferente”					

CRITEROS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Competencia y capacidades del área	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> ▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico culturales diversas.	▪ Reflexión oral sobre la importancia de las cualidades del sonido. ▪ Respuestas en plataforma Quizizz (registro de desempeño grupal).
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.		
Enfoques transversales	Valores / acciones observables	
<b>Enfoque intercultural</b>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
<b>Inicio</b> (15 min)	<p><b>Motivación (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se inicia con el juego del eco melódico, con el cual se promueve la escucha atenta y la respuesta rápida con gestos (pulgares arriba = igual, pulgares abajo = diferente). El docente canta breves secuencias melódicas (ej. sol-mi-la-sol) y los estudiantes repiten. A esto se introduce repeticiones, donde el docente cambia una sola nota y los estudiantes identifican si hay un cambio.</li> </ul> <p><b>Recogida de saberes previos (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pregunta: ¿cómo sabemos que una canción está bien o mal entonada?, ¿cómo diferenciamos melodías similares? y ¿qué papel juega la memoria en esto?, para que los estudiantes recuerden la sesión anterior.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se hace un resumen sobre la importancia de la memoria tonal en la identificación de cambios en las melodías.</li> </ul> <p><b>Conflicto cognitivo (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presentan dos melodías casi idénticas tocadas en el teclado o con la voz, luego se pregunta: ¿son exactamente iguales?</li> <li>• Se repiten las melodías con solfeo Kodály para que los estudiantes señalen si hay diferencias. Si detectan un cambio, deben intentar identificar qué nota es diferente.</li> </ul>
<b>Desarrollo (20 min)</b>	<p><b>Procesamiento de la información (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio 1 para marcar la nota cambiada en la partitura: se presentan pares de melodías escritas en el pentagrama; se escuchan y se comparan visualmente con la fononimia Kodály.</li> <li>• Ejercicio 2 para identificar qué nota cambió usando el gesto de la fononimia: se trabajan patrones melódicos cortos con solfeo relativo (do-re-mi) y fononimia, mediante el canto de un patrón y otro con una sola nota modificada.</li> </ul> <p><b>Aplicación (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego en Quizizz “Detectives musicales”. Se presentan pares de melodías grabadas para que escuchen y marquen la nota que ha cambiado en la pantalla. Se incluyen preguntas con notación musical, donde deben señalar la diferencia en la partitura. Con todo esto, se hace un ranking de detectives melódicos con los mejores puntajes.</li> </ul>
<b>Cierre (10 min)</b>	<p><b>Reflexión (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para reforzar la idea de que la memoria tonal es clave para la interpretación y el reconocimiento de melodías en la música, se pregunta: ¿Qué estrategias les ayudaron a identificar la nota diferente? y ¿Cómo creen que este ejercicio ayuda a mejorar su audición musical?</li> </ul> <p><b>Evaluación (5 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidencia de aprendizaje: participación en los ejercicios de identificación de notas cambiadas; resultados en el cuestionario de Quizizz.</li> <li>• Instrumento de evaluación: cuestionario en Quizizz en cuanto a identificación de la nota diferente en pares de melodías. Por observación, se ve la precisión en la detección de cambios melódicos usando solfeo Kodály y fononimia.</li> </ul>

<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	
<b>Recursos educativos</b>	<b>Espacios de aprendizajes</b>
Proyector multimedia, equipo de sonido, plataforma Quizizz	Laboratorio de la institución

**Figura 18**

*Quizizz sobre identificación de notas diferentes*



### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

DATOS INFORMATIVOS					
<b>Institución educativa</b>	3027 Coronel José Balta	<b>Grado</b>	1°	<b>Sección</b>	A
<b>Área</b>	Arte y cultura	<b>Trimestre</b>	III	<b>Duración</b>	90 minutos
<b>Docente</b>	Edson José Ozejo Núñez	<b>Unidad</b>	I	<b>Fecha</b>	Miércoles 26 oct.
Título de la sesión					
“Ponemos a prueba todo lo aprendido”					

CRITERIOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Competencia y capacidades del área	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> ▪ Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico culturales diversas.	▪ Hojas de respuestas del Test de Seashore
Competencias transversales/capacidades y otras competencias relacionadas		
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics.		
Enfoques transversales	Valores / acciones observables	
<b>Enfoque intercultural</b>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
<b>Inicio (20 min)</b>	<b>Motivación (5 min.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente se presente y da la bienvenida a los estudiantes. Explica que en esta unidad de aprendizaje del curso de Arte y Cultura se abordará la disciplina de la música.</li> <li>• Luego menciona que el propósito de la sesión es realizar una prueba de entrada sobre la percepción auditiva que permitirá medir su sensibilidad musical en diferentes aspectos. Se enfatiza que esta evaluación no tiene una calificación, sino que servirá para conocer mejor sus habilidades y poder elaborar estrategias para desarrollar sus aptitudes musicales.</li> </ul>

	<p><b>Recojo de saberes previos (10 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente presenta los tests de aptitudes musicales de Seashore, explicando que se trata de una prueba diseñada para medir la percepción sobre los sonidos, que han sido desarrollados en clases.</li> </ul> <p><b>Conflicto cognitivo (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente muestra una presentación digital en la plataforma Quizizz donde se visualizan los seis componentes de la prueba y su función en la percepción musical. Se explica que cada test consistirá en una serie de pares de sonidos y que los estudiantes deberán comparar cada par y responder según lo indicado en la hoja de respuestas.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo (60 min)</b></p>	<p><b>Procesamiento de la información (5 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente distribuye las hojas de respuestas y solicita a los estudiantes que completen sus datos personales en las casillas correspondientes.</li> <li>• Se brindan indicaciones generales sobre cómo marcar las respuestas de manera correcta y se explica qué hacer en caso de equivocarse.</li> </ul> <p><b>Aplicación (55 min.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A continuación, se inician las pruebas, cada una con una breve explicación y ejercicios de práctica antes de la aplicación formal:</li> </ul> <p><b>Test de tono</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente informa que este test mide la capacidad de los estudiantes para distinguir entre sonidos más agudos y más graves. En cada ítem, escucharán dos notas consecutivas, y deberán determinar si la segunda es más aguda o más grave que la primera.</li> <li>• Si la segunda nota es más aguda que la primera, los estudiantes deben rodear la letra "A" (alto). Si la segunda nota es más grave que la primera, deben rodear la letra "B" (bajo).</li> <li>• Aplicación formal: En la plataforma Quizizz se reproducen los 50 pares de notas de la prueba sin interrupciones, y los estudiantes marcan sus respuestas.</li> </ul> <p><b>Test de intensidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente menciona que esta parte mide la capacidad de diferenciar sonidos más fuertes o más débiles en términos de volumen.</li> <li>• Si la segunda nota es más fuerte que la primera, los estudiantes deben rodear la letra "F" (fuerte). Si la segunda nota es más débil que la primera, deben rodear la letra "D" (débil).</li> <li>• Aplicación formal: Se reproducen los 50 pares de notas de la prueba sin pausas, y los estudiantes registran sus respuestas.</li> </ul> <p><b>Test de ritmo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente menciona que este test evalúa la capacidad para distinguir si dos secuencias rítmicas son iguales o diferentes.</li> <li>• Si los ritmos son idénticos, los estudiantes deben rodear la letra "I" (igual). Si los ritmos son diferentes, deben rodear la letra "D" (diferente).</li> <li>• Aplicación formal: Se reproducen los 30 pares de ritmos y los estudiantes responden en sus hojas.</li> </ul> <p><b>Test de tiempo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente menciona que este test mide la percepción de la duración de los sonidos.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la segunda nota dura más que la primera, los estudiantes deben rodear la letra "L" (larga). Si la segunda nota dura menos que la primera, deben rodear la letra "P" (corta).</li> <li>• Aplicación formal: Se reproducen los 50 pares de notas y los estudiantes responden.</li> </ul> <p><b>Test de timbre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente menciona que en esta parte se evalúa la capacidad para identificar diferencias en la calidad del sonido entre instrumentos o voces.</li> <li>• Si ambos sonidos son iguales, los estudiantes deben rodear la letra "I" (igual). Si los sonidos son distintos, deben rodear la letra "D" (diferente).</li> </ul> <p><b>Test de memoria tonal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En este test, los estudiantes escucharán una secuencia de notas seguida de otra secuencia con un cambio en una de las notas.</li> <li>• Los estudiantes deben identificar cuál nota cambió dentro de la serie.</li> <li>• Aplicación formal: Se presentan las series de notas y los estudiantes responden en la hoja.</li> </ul>
<p><b>Cierre</b> <b>(10 min)</b></p>	<p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Finalizadas todas las pruebas, el docente recoge las hojas de respuestas y brinda un espacio para que los estudiantes compartan su experiencia con el test.</li> <li>• Se formulan preguntas como: ¿Qué parte del test les pareció más fácil? ¿Hubo alguna sección que les resultó más difícil? ¿Cómo creen que estos aspectos influyen en su desempeño musical?</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pre -Tests de Seashore</li> <li>• Lista de cotejo</li> </ul>

RECURSOS Y MATERIALES	
Recursos educativos	Espacios de aprendizajes
Proyector multimedia, equipo de sonido, hojas de respuestas	Laboratorio de la institución

## Referencias

- Aguilar, P., Briones, J. y Córdova, R. (2019). *Gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en los estudiantes del primer ciclo, en la asignatura de fundamentos de informática de la facultad de administración y negocios de una universidad privada de Lima, en 2018* [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica del Perú].  
<https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/2087>
- Alejaldre, L. y García, A. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. *Congreso la cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI*.  
[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_50/congreso\\_50\\_09.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf)
- Almoguera, M. (2020). *Análisis de la educación musical en la educación básica regular del Perú, año 2020* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/63572>
- Alvarado, R. (2019). Aptitud musical y rendimiento escolar: estudio del caso de los integrantes del programa de bandas sinfónicas de Caldas (Colombia). *MLS Educational Research*, 3(1), 93-105. Doi: <https://doi.org/10.29314/mlser.v3i1.135>
- Angel, R. (2015). *Aspectos generales de la educación musical en la primera infancia*. [Artículo universitario]. Universidad de Chile.  
<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/134361/Aspectos-generales-de-la-educacion-musical-en-la-primera-infancia.pdf%3Bsequence%3D1?utm>

- Aponte, J. (2019). *Gamificación en el aula de diseño. Actas EDK: anuario de Arte y Diseño 2019*. [Artículo universitario]. Universidad San Ignacio de Loyola.  
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7e91e5d0-e65e-4cdc-842d-191119625ef4/content>
- Aranda, M. (2003). *Diseño de material didáctico infantil para la enseñanza musical por medio del método Kodály* [Tesis de licenciatura, Universidad Nuevo Mundo].  
<https://ru.dgb.unam.mx/handle/20.500.14330/TES01000318415>
- Archilla, H. y González, S. (2021). Beneficios de la gamificación en el aula de música de Educación Secundaria. *Ensayos. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 36(1), 167-182. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v36i1.2644>
- Artal, J., (2017) Kahoot, Socrative & Quizizz: herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la gamificación en el aula, En Alejandro, J. (Coord.), *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de tic*. (pp. 17-27). Universidad de Zaragoza.
- Blázquez, D. y Flores, G. (2020). Gamificación Educativa GE (p.297-325). En D. Blázquez (Ed.) *Métodos de enseñanza en educación física. Enfoques innovadores para la enseñanza de competencias* (3ª Ed.). INDE
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid.  
[https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Bullón, I. (2017). La neurociencia en el ámbito educativo. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 3(1), 118-135.  
<https://www.redalyc.org/journal/5746/574660901005/html/>

- Cárdenas, M. (2019). *Relación entre las inteligencias múltiples y las aptitudes musicales en estudiantes de dos universidades privadas de Lima*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. <https://hdl.handle.net/20.500.12672/11657>
- Carreras, C. (2017). Del Homo Ludens a la gamificación. *Quaderns De Filosofia*, 4(1), 107–118. <https://doi.org/10.7203/qfia.4.1.9461>
- Chirinos, E. (2019). *La unidad de aprendizaje como estrategia de planificación curricular en el enfoque por competencias*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/42571>
- Contreras, R. y Eguía, J. (2016). *Gamificación en las aulas universitarias*. Instituto de la Comunicación. Universidad Autónoma de Barcelona. [https://www.academia.edu/22834718/Gamificaci%C3%B3n\\_en\\_aulas\\_universitarias?sm=b](https://www.academia.edu/22834718/Gamificaci%C3%B3n_en_aulas_universitarias?sm=b)
- Contreras, G., y Eguía, L. (2021). Gamificación: una estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 85(2), 65–82. <https://rieoei.org/RIE/article/view/4423>
- Cornejo, E. (2023). Trayectoria formativa de los docentes de música escolar: estudio de caso en Lima-Perú. *Educación*, 32(62), 77-97. <https://doi.org/10.18800/educacion.202301.002>

- Cortizo, J., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz, L. & Pérez, J. (2011). *Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos. VIII Jornadas internacionales de innovación universitaria: retos y oportunidades del desarrollo de los nuevos títulos en educación superior*. [Artículo universitario]. Universidad Europea de Madrid. [https://www.academia.edu/106860268/Gamificaci%C3%B3n\\_y\\_docencia\\_lo\\_que\\_la\\_universidad\\_tiene\\_que\\_aprender\\_de\\_los\\_videojuegos?sm=b](https://www.academia.edu/106860268/Gamificaci%C3%B3n_y_docencia_lo_que_la_universidad_tiene_que_aprender_de_los_videojuegos?sm=b)
- Cueva, J. (2023). Gamificación: Un recurso que promueve las competencias Matemáticas en la educación eruana. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 209-221. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.397>
- De Benito, A. (2017). *Uso del Avatar en la enseñanza de ELE para incrementar la motivación*. [Tesis de maestría, Universidad de Cantabria].
- Dextre, S., y Vásquez, R. (2022). Percepción de la implementación de la app Quizizz en un curso virtual de microbiología. *Investigación en educación médica*, 11(41), 35-43.
- Dorado, C, y Chamosa, M. (2019). Gamificación como estrategia pedagógica para los estudiantes de Medicina nativos digitales. *Revista en Investigación En Educación Médica*, 8(32), 61-68. <https://doi.org/10.22201/facmed.20075057e.2019.32.18147>
- Faure, A., Calderón, D. y Gustems, J. (2022). Gamificación Digital en la Educación Secundaria: una revisión sistemática. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, 137- 154. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2022-1773>
- Flores, G., y Fernández, J. (2021). Gamificación. En: Pérez, A., Hortigüela, D., Fernández, J. (Ed.), *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué* Universidad de León. pp. 382-399.

- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación*. [Tesis de maestría, Universidad Católica de Pereira]. <http://hdl.handle.net/10785/8803>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* 6, 102-256. McGraw-Hill.
- Herranz, E. (2013). Gamification, I Feria Informática (febrero 2013), Universidad Carlos III Madrid España.
- Herrera, L., y Romera, A. (2010). Aptitudes musicales. Utilidad de su evaluación dentro del proceso de selección del alumnado de nuevo ingreso al Conservatorio de música. *Publicaciones*, 40, 89-108.
- Jiménez, A. (2011). *Los programas de educación preescolar y sus propuestas curriculares respecto a la enseñanza musical dentro de los jardines de niños oficiales del Distrito Federal* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://ru.dgb.unam.mx/handle/20.500.14330/TES01000667891>
- Lancaster, H. (2003). *Identifying the gifted in music*. Thai National Center Bangkok.
- Laucirica, A. (1998). Los métodos cuantitativos en la investigación educativo musical. *Revista de la Lista Electrónica Europea de Música en la Educación* 2.
- Laura, K. (2022). *Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021* [Tesis de grado, Universidad de Extremadura]. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/8190>
- Lázaro, F., Marco, M y Sánchez, M. (2021). Identificación del talento musical en escolares de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia en España. *Revista Electrónica Educare*, 25(3), 300-314. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.25-3.17>

- López, J., y Salcedo, B. (2021). Beneficios de la práctica musical en los niveles de educación básica obligatoria en México. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(22), 1-24.  
<https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v11n22/2007-7467-ride-11-22-e039.pdf>
- Martín, E. (2006). *Aptitudes musicales y atención en niños entre diez y doce años* [Tesis doctoral, Universidad de Extremadura]. <http://dehesa.unex.es/handle/10662/501>
- Martín, E., León, B., & Vicente, F. (2007). Mejora de las aptitudes musicales mediante una intervención en atención auditiva e interior. *Revista gallego-portuguesa de psicología y educación*. 14(1), 95-106.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/61900667.pdf>
- Martínez, N., Albaladejo, C., Serna, L., Llorca, R., Richart, J., y Lafuente, V. (2020). La gamificación de la asignatura “derecho de obligaciones y contratos” por medio de la plataforma quizizz. En: Delgado, A., Beltran, I. (Coords.), *La docencia del Derecho en línea: cuando la innovación se convierte en necesidad* (pp. 149-161). Huygens.
- MINEDU. (2008). Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular (1.ª ed.). Ministerio de Educación República del Perú.
- Ordóñez, W. (2020). Quizizz: una nueva plataforma para evaluar. *Revista Universitaria De Informática RUNIN*, 6(9), 37-41.  
<https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/view/5847>
- Palacios, J. (2018). La aptitud musical como recurso en el trabajo de los equipos de orientación. Estudio de caso en la población escolar de Valladolid. *Itamar. Revista*

*de investigación musical: territorios para el arte.* (4), 74-95.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6485308>

Quintana, F., Mato, M. y Robaina, F. (2011), La habilidad musical: evaluación instrumentos de medida. *El Guiniguada. Revista de investigaciones y experiencias en Ciencias de la Educación de la Universidad de las Palmas de Gran Canaria, España.* (20), 141-150. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4968040>

Ramos, J. (2009). *Modelo de aptitud musical: análisis y evaluación del enfoque de aprendizaje, la personalidad y la inteligencia emocional en alumnos de 13 a 18 años* [Tesis de doctorado, Universidad de León]. <http://hdl.handle.net/10612/1784>

Recalde, M. y Ramírez, R. (Julio, 2017). Instrumentos musicales de percusión menor en la educación musical infantil: una alternativa pedagógica para potenciar la prosocialidad en los niños y niñas del grado transición. [Artículo]. Universidad Autónoma de Madrid.  
[https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/679600/071\\_instrumentos\\_recalde\\_CILME\\_2017.pdf?sequence=1&utm](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/679600/071_instrumentos_recalde_CILME_2017.pdf?sequence=1&utm)

Samperio, M. (1994). Características de un test de aptitudes musicales para la escuela. *RIFOP: Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales*, (19), 171-178.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117819>

Sarabia, D., y Bowen, L. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Episteme Koinonía.*

- Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 20-60. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519>
- Seashore, C., Lewis, D. y Saetvit, J. (1992). *Manual: tests de aptitudes musicales de Seashore*. TEA Ediciones.
- Sirlupu, F. (2022). *Tendencias de la gamificación en el ámbito educativo: potencialidades y riesgos* [Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/23318>
- UNESCO. (2023). *Informe mundial sobre la educación 2023: Hacia un futuro inclusivo y equitativo*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381423>
- Valda, F., y Arteaga, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 9(9), 65-80.
- Valdivia, M. (2019). *La aptitud musical y el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años del programa Orquestando Arequipa MINEDU 2017* [Tesis de maestría, Universidad San Agustín]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9687>
- Velásquez M., y Lozano F., (2022) La gamificación apoyada en el aula invertida para fortalecer la lectura musical.. *Perspectivas*, 7 (1), 304-317. <https://revistas.ufps.edu.co/index.php/perspectivas/article/view/4019/4660>
- Vega, A. (1988) Variables que influyen en el rendimiento musical: un estudio empírico. *Revista de Psicología*.
- Villarroel, R., Santa María, H., Quispe, V., y Ventosilla, D. (2021). La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19. *Revista Innova Educación*, 3(1), 6-19.

<https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.001>

Werbach, K., y Hunter, D. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your busi-ness*. Wharton Digital Press.

Zumba, P., Castillo, V., Game, N, y Ramírez, L. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. *Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 11(1), 32-44.

<https://www.redalyc.org/journal/5646/564677294003/564677294003.pdf>

## Glosario

**Gamificación:** “Gamificar es emplear mecánicas, estéticas y pensamiento lúdico provenientes de los juegos para motivar, aumentar el compromiso y promover el aprendizaje en los participantes” (Gaviria, 2021, p. 125).

**Aptitudes musicales:** Capacidad de reconocer, diferenciar y recordar el tono, la intensidad, el ritmo, el tiempo y el timbre de los sonidos (Seashore et al., 1992)

**Tono:** cualidad del sonido relacionada a la altura (Alvarado, 2019).

**Intensidad:** cualidad del sonido relacionada a la fuerza (Alvarado, 2019).

**Ritmo:** cualidad del sonido relacionada a los patrones sonoros cortos o largos, y sus silencios (Alvarado, 2019).

**Tiempo:** cualidad del sonido relacionada a la duración de los sonidos (Alvarado, 2019).

**Timbre:** cualidad del sonido relacionada a los armónicos (Alvarado, 2019).

**Memoria tonal:** capacidad de recordar y diferenciar una secuencia de notas musicales (Alvarado, 2019).

## Apéndice

### Apéndice 01: Matriz de consistencia

Pregunta	Objetivos	Hipótesis	Variables	Diseño metodológico
<p><b>Pregunta general</b></p> <p>¿Cuál es el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre las aptitudes musicales de los estudiantes del primer año de secundaria de una I.E. de Lima?</p> <p><b>Preguntas específicas</b></p> <p>¿Cuál es el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre el sentido del tono de los estudiantes del primer año de nivel secundario?</p> <p>¿Cuál es el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre la capacidad de diferenciar la intensidad de los estudiantes del primer año de secundaria?</p> <p>¿Cuál es el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre el sentido del ritmo el ritmo de los estudiantes del primer año de secundaria?</p> <p>¿Cuál es el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre el sentido del tiempo de los estudiantes del primer año de secundaria?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre las aptitudes musicales de los estudiantes del primer año de secundaria de una I.E. de Lima.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Determinar el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre el sentido del tono de los estudiantes del primer año de nivel secundario.</p> <p>Determinar el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre la capacidad de diferenciar la intensidad de los estudiantes del primer año de secundaria.</p> <p>Determinar el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre el sentido del ritmo el ritmo de los estudiantes del primer año de secundaria.</p> <p>Determinar el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre el sentido del tiempo de los estudiantes del primer año de secundaria.</p> <p>Determinar el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>La aplicación de la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en las aptitudes musicales de los estudiantes del primer año secundaria de una I.E. de Lima</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>La aplicación de la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en el sentido del tono de los estudiantes del primer año de secundaria.</p> <p>La aplicación de la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en la capacidad de diferenciar la intensidad de los estudiantes del primer año de secundaria.</p> <p>La aplicación de la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en el sentido del ritmo de los estudiantes del primer año de secundaria.</p> <p>La aplicación de la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en el sentido del tiempo de los estudiantes del primer año de secundaria.</p>	<p><b>Variable independiente:</b></p> <p>Propuesta metodológica basada en la gamificación</p> <p><b>Variable dependiente:</b></p> <p>Aptitudes musicales</p>	<p><b>Enfoque de investigación:</b></p> <p>El enfoque de la investigación es cuantitativo ya que se medirán las variables en un determinado contexto y se analizarán los datos obtenidos usando métodos estadísticos (Hernández, et al, 2014).</p> <p><b>Diseño de la investigación:</b></p> <p>El diseño que se utiliza es pre experimental, debido a que se cuenta con un solo grupo al que se le aplicará una prueba previa al tratamiento, se le administrará el tratamiento, y finalmente se aplicará una prueba posterior a este (Hernández, et al., 2014).</p> <p>G O1 X O2  G: Grupo experimental  O1: Pre test  X: Aplicación del programa</p>

<p>¿Cuál es el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre la capacidad de discriminar el timbre de los estudiantes del primer año de secundaria?</p> <p>¿Cuál es el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre la memoria tonal de los estudiantes del primer año de secundaria?</p>	<p>sobre la capacidad de discriminar el timbre de los estudiantes del primer año de secundaria.</p> <p>Determinar el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación sobre la memoria tonal de los estudiantes del primer año de secundaria.</p>	<p>La aplicación de la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en la capacidad de discriminar el timbre de los estudiantes del primer año de secundaria.</p> <p>La aplicación de la propuesta metodológica basada en la gamificación tiene un efecto significativo en la memoria tonal de los estudiantes del primer año de secundaria.</p>	<p>O2: Pos test</p> <p><b>Población</b></p> <p>Los estudiantes del primer año de nivel secundario de la I.E. Coronel José Balta. Los estudiantes son de sexo masculino y femenino.</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>Veinte estudiantes del primer año “A” de nivel secundaria.</p>
--	--	--	---

**Apéndice 02: Instrumento de recolección de datos. Hojas de respuestas de los tests de Seashore**

Nombre.....  
 Profesión..... Ciudad.....  
 Fecha..... Edad..... Sexo.....  
 Ultimo curso o estudios seguidos.....  
VoM

Tests	P. D.	Centil
Tono		
Intensidad		
Ritmo		
Tiempo		
Timbre		
Memoria Tonal		
G. normativo: _____		

**TESTS DE APTITUDES MUSICALES**

SEASHORE - Revisión 1960

**Hoja de Respuestas**

N.º 56

(a)

		TONO				
		1.ª	2.ª	3.ª	4.ª	5.ª
1	A B	A B	A B	A B	A B	A B
2	A B	A B	A B	A B	A B	A B
3	A B	A B	A B	A B	A B	A B
4	A B	A B	A B	A B	A B	A B
5	A B	A B	A B	A B	A B	A B
6	A B	A B	A B	A B	A B	A B
7	A B	A B	A B	A B	A B	A B
8	A B	A B	A B	A B	A B	A B
9	A B	A B	A B	A B	A B	A B
10	A B	A B	A B	A B	A B	A B

En cada test, coloque sus respuestas una debajo de otra en la columna 1.ª hasta que esté completa, luego en la columna 2.ª, y así sucesivamente en las otras columnas.

**INTENSIDAD**

		INTENSIDAD				
		1.ª	2.ª	3.ª	4.ª	5.ª
1	F D	F D	F D	F D	F D	F D
2	F D	F D	F D	F D	F D	F D
3	F D	F D	F D	F D	F D	F D
4	F D	F D	F D	F D	F D	F D
5	F D	F D	F D	F D	F D	F D
6	F D	F D	F D	F D	F D	F D
7	F D	F D	F D	F D	F D	F D
8	F D	F D	F D	F D	F D	F D
9	F D	F D	F D	F D	F D	F D
10	F D	F D	F D	F D	F D	F D

		RITMO		
		1.ª	2.ª	3.ª
1	I D	I D	I D	I D
2	I D	I D	I D	I D
3	I D	I D	I D	I D
4	I D	I D	I D	I D
5	I D	I D	I D	I D
6	I D	I D	I D	I D
7	I D	I D	I D	I D
8	I D	I D	I D	I D
9	I D	I D	I D	I D
10	I D	I D	I D	I D

**Perfil individual**

Percentil	TONO	INTENSIDAD	RITMO	TIEMPO	TIMBRE	MEMORIA TONAL
99						
95						
90						
80						
75						
70						
60						
50						
40						
30						
25						
20						
10						
5						
1						

(b)

(A)

TIEMPO

1. <sup>a</sup>	2. <sup>a</sup>	3. <sup>a</sup>	4. <sup>a</sup>	5. <sup>a</sup>
1 L C	1 L C	1 L C	1 L C	1 L C
2 L C	2 L C	2 L C	2 L C	2 L C
3 L C	3 L C	3 L C	3 L C	3 L C
4 L C	4 L C	4 L C	4 L C	4 L C
5 L C	5 L C	5 L C	5 L C	5 L C
6 L C	6 L C	6 L C	6 L C	6 L C
7 L C	7 L C	7 L C	7 L C	7 L C
8 L C	8 L C	8 L C	8 L C	8 L C
9 L C	9 L C	9 L C	9 L C	9 L C
10 L C	10 L C	10 L C	10 L C	10 L C

En cada test, coloque sus respuestas una debajo de otra hasta completar cada columna antes de pasar a la siguiente.

Tests	P. D.
Tiempo	
Timbre	
Memoria Tonal	

TIMBRE

1. <sup>a</sup>	2. <sup>a</sup>	3. <sup>a</sup>	4. <sup>a</sup>	5. <sup>a</sup>
1 I D	1 I D	1 I D	1 I D	1 I D
2 I D	2 I D	2 I D	2 I D	2 I D
3 I D	3 I D	3 I D	3 I D	3 I D
4 I D	4 I D	4 I D	4 I D	4 I D
5 I D	5 I D	5 I D	5 I D	5 I D
6 I D	6 I D	6 I D	6 I D	6 I D
7 I D	7 I D	7 I D	7 I D	7 I D
8 I D	8 I D	8 I D	8 I D	8 I D
9 I D	9 I D	9 I D	9 I D	9 I D
10 I D	10 I D	10 I D	10 I D	10 I D

MEMORIA TONAL

	A	C
1	1 2 3	1 2 3 4 5
2	1 2 3	1 2 3 4 5
3	1 2 3	1 2 3 4 5
4	1 2 3	1 2 3 4 5
5	1 2 3	1 2 3 4 5
6	1 2 3	1 2 3 4 5
7	1 2 3	1 2 3 4 5
8	1 2 3	1 2 3 4 5
9	1 2 3	1 2 3 4 5
10	1 2 3	1 2 3 4 5

	B
1	1 2 3 4
2	1 2 3 4
3	1 2 3 4
4	1 2 3 4
5	1 2 3 4
6	1 2 3 4
7	1 2 3 4
8	1 2 3 4
9	1 2 3 4
10	1 2 3 4

(b)



Copyright © 1980 by The Psychological Corporation, U.S.A.  
 Edita: TEA Ediciones, S.A.; Fray Bernardino de Sahagún, 24; 28036 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados - Este ejemplar está impreso en tinta azul. Si le presentan otro en tinta negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio, NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España por Aguirre Campaño; Daganzo, 15 dpdo.; 28002 MADRID - Depósito

## Apéndice 03: Validación del instrumento

El instrumento fue aprobado para su aplicación en esta propuesta metodológica sin validación por juicio de expertos debido a que es un instrumento que cuenta con validez internacional, además ha sido aplicado en tesis de universidades peruanas. A continuación se muestra el apartado 5 del instrumento "Tests de aptitudes musicales de Seashore" que presenta la fiabilidad y validez del instrumento

### 5. JUSTIFICACION ESTADISTICA

#### 5.1. FIABILIDAD

Esta característica de los "Tests de Aptitudes Musicales de Seashore" fue estimada a partir de los coeficientes de consistencia interna (fórmula 21 de Kuder-Richardson). Este procedimiento permite alcanzar coeficientes moderados, ya que su uso es

más apropiado para subestimar que para sobrestimar la fiabilidad.

Los coeficientes hallados para cada test y en cada nivel de tipificación figuran en el cuadro siguiente.

Coefficientes de fiabilidad

	Tono	Intensidad	Ritmo	Tiempo	Timbre	Memoria Tonal
4° - 5° grados	0,82	0,85	0,67	0,72	0,55	0,81
6° - 8° grados	0,84	0,82	0,69	0,63	0,63	0,84
9° - 16° grados	0,84	0,74	0,64	0,71	0,68	0,83

Aquellos coeficientes que son relativamente bajos, subrayan la importancia de interpretar las puntuaciones en amplias categorías. Solamente.

Cuando hay que tomar decisiones importantes con respecto a una aplicación o realización dudosa, es necesario una nueva aplicación al sujeto.

#### 5.2. VALIDEZ

El autor original de estos tests ha mantenido, constante y enérgicamente, que su validez interna está bien establecida y que es inapropiado todo intento de validarlos con criterios externos falibles, tales como juicios sobre toda la conducta musical.

Seashore explica su punto de vista detalladamente, diciendo que los "tests de aptitudes musicales", "... han sido validados para lo que se propusieron... Cuando en el laboratorio hemos medido la sensibilidad para el tono, esto es, la discriminación de tonos, con una fiabilidad, y sabemos que el tono ha sido aislado entre otros factores, ningún científico (conocedor de estos conceptos) pondrá en duda que nosotros hemos medido el tono". El autor explica después el papel de las medidas específicas obtenidas a partir de estos tests y dice que "es fácil demostrar que no podemos encontrar un buen violinista que no tenga una buena sensibilidad para el tono, o un buen pianista que no tenga una buena sensibilidad para la intensidad... Pero no se sigue que una buena dotación en estas aptitudes solas haga un buen artista"; y continúa: "la validación de

la medida del tono con la ejecución artística del violinista en su situación musical actual requeriría que correlacionáramos la sensibilidad para el tono con registros objetivos de ejecución musical en la reproducción de tonos o con la aptitud para detectar desviaciones artísticas del tono en una pieza musical; pero no con otros incontables méritos o deméritos que el violinista puede presentar..."

Además de saber que los tests son verdaderas medidas de aptitudes específicas, y que para evaluarlas fueron diseñadas, el administrador de las pruebas puede estar interesado en saber el tipo de predicciones que puede obtener. En este sentido se han realizado estudios de correlaciones de estos tests con criterios externos, estimaciones del alcance del éxito musical, y en la bibliografía que se acompaña pueden hallarse referencias a esos trabajos. Bienstock (1942) y Ludin (1953, pág. 208) presentan resúmenes de tales estudios de validación. Famum (1950-1953) expone las relaciones entre las puntuaciones en su "Music Notation Test" y la ejecución instrumental.

### Apéndice 04: Matriz de datos cuantitativos

ID Estudiante	Tono_Pre	Tono_Pos	Intensidad_Pre	Intensidad_Pos	Ritmo_Pre	Ritmo_Pos	Tiempo_Pre	Tiempo_Pos	Timbre_Pre	Timbre_Pos	Memoria_Tonal_Pre	Memoria_Tonal_Pos	PRE_TOTAL	POST_TOTAL
1	17	32	15	33	21	41	18	31	19	37	11	26	101	200
2	26	40	19	30	19	44	24	44	16	34	18	35	122	227
3	12	30	11	29	23	46	23	41	18	39	13	34	100	219
4	15	37	17	32	16	37	22	45	13	34	17	33	100	218
5	29	39	16	37	23	42	19	44	14	34	18	31	119	227
6	11	27	12	29	15	35	17	43	11	35	15	32	81	201
7	11	29	16	32	24	46	19	36	15	38	15	33	100	214
8	16	39	14	34	18	37	23	32	12	34	18	35	101	211
9	27	41	15	33	19	38	25	39	15	28	19	33	120	212
10	21	34	13	31	19	34	23	43	14	38	17	35	107	215
11	17	33	26	39	18	31	21	43	11	32	19	38	112	216
12	13	32	18	34	22	37	18	40	10	31	17	27	98	201
13	17	33	21	44	18	35	20	38	19	35	18	30	113	215
14	18	32	13	36	24	44	24	31	18	35	13	36	110	214
15	15	30	21	40	18	38	18	35	18	30	14	36	104	209
16	10	41	13	37	19	37	18	34	15	36	11	24	86	209
17	10	30	16	38	23	36	17	24	18	23	15	33	99	184
18	19	36	11	28	22	35	22	39	19	28	12	28	105	194
19	23	39	15	35	27	41	21	45	23	21	15	27	124	208
20	21	35	12	28	23	37	18	34	21	37	14	22	109	193

### Apéndice 05: Análisis de normalidad

Previo al análisis inferencial, se procedió a evaluar el supuesto de normalidad de los datos mediante la prueba de Shapiro-Wilk, considerando que el tamaño de la muestra es de 20 estudiantes ( $n < 50$ ). Esta prueba es la más apropiada para muestras pequeñas y permite determinar si los datos siguen una distribución normal, requisito fundamental para la aplicación de pruebas paramétricas.

*Pruebas de normalidad de Shapiro Wilk de las variables en el pre y post test.*

Variable	Momento Estadístico	gl	Sig.	Distribución	
Aptitudes Musicales Total	Pretest	0,954	20	0,431	Normal
	Postest	0,955	20	0,443	
Sentido del Tono	Pretest	0,941	20	0,245	Normal
	Postest	0,94	20	0,237	
Capacidad de Diferenciar Intensidad	Pretest	0,914	20	0,075	Normal
	Postest	0,961	20	0,571	
Sentido del Ritmo	Pretest	0,951	20	0,377	Normal
	Postest	0,932	20	0,165	
Sentido del Tiempo	Pretest	0,912	20	0,068	Normal
	Postest	0,925	20	0,126	
Capacidad de Discriminar el Timbre	Pretest	0,965	20	0,638	Normal
	Postest	0,891	20	0,058	
Memoria Tonal	Pretest	0,927	20	0,133	Normal
	Postest	0,936	20	0,205	

Los resultados de la prueba de Shapiro-Wilk revelan que todas las variables analizadas presentan una distribución normal, tanto en el Pretest como en el Postest. Todos los valores de significancia son superiores a 0,05, lo que indica que se acepta la hipótesis nula de normalidad en cada caso. Al cumplirse el supuesto de normalidad en todas las variables y sus respectivas mediciones, se determina que es apropiado utilizar pruebas estadísticas paramétricas para el análisis inferencial. Específicamente, se empleará la prueba t de Student para muestras relacionadas (t-test pareado) para evaluar la significancia de las diferencias entre el Pretest y Postest en cada una de las dimensiones de las aptitudes musicales.

## Apéndice 06: Formato de consentimiento informado

"Año del fortalecimiento de la soberanía nacional"



ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DEL FOLKLORE JOSÉ MARÍA ARGUEDAS

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Institución Educativa : N° 3027 "CORONEL JOSE BALTA

Investigador: : Edson José Ozejo Nuñez

Título de la tesis : "Uso de la herramienta de gamificación *quizziz* para desarrollar aptitudes musicales en primero de secundaria"

Señor padre/madre de familia y/o apoderado:

Me es grato saludarlo, y mediante este documento informarle que su menor hijo (a) ..... ha sido seleccionado para participar en la aplicación de una propuesta metodológica, la cual tiene como objetivo mejorar las aptitudes musicales en el menor. Este estudio se realizará en la Institución Educativa.

El presente estudio forma parte del desarrollo de la aplicación de la tesis "Uso de la herramienta de gamificación *quizziz* para desarrollar aptitudes musicales en primero de secundaria", la cual contribuirá con el fortalecimiento de las habilidades de los estudiantes.

En el presente estudio se preserva el derecho de confiabilidad y anonimato, sin embargo, durante el proceso de desarrollo se irá registrando fotos y videos a las actuaciones de los estudiantes como evidencia del proceso realizado el cual sólo será utilizado para esta investigación.

**Habiendo leído la información:**

Yo.....con DNI.....

Y domicilio en ....., doy mi consentimiento y autorización para que mi menor hijo (a) participe en el presente trabajo de investigación.

\_\_\_\_\_  
Nombre y apellidos: .....

DNI: .....

Si por fuerza mayor el estudiante no puede participar en el presente estudio, avisar al docente.

## Apéndice 07: Carta de autorización para aplicación del instrumento.



*\*Año del fortalecimiento de la soberanía nacional.*

### CARTA DE AUTORIZACIÓN

El que suscribe Director de la Institución Educativa N° 3027 CORONEL JOSE BALTA UGEL 02 hace constar que:

Por medio del presente documento se autoriza al investigador Edson José Ozejo Nuñez responsable del proyecto "Propuesta metodológica basada en la gamificación para desarrollar las aptitudes musicales" correspondiente a su tesis de pregrado. Entiendo que el objetivo principal de la investigación es determinar el efecto de la propuesta metodológica basada en la gamificación para el desarrollo de las aptitudes musicales en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la I.E. Coronel José Balta 3027. Además comprendo que los estudiantes participantes cuentan con la autorización de sus padres previo consentimiento informado.

Se expide el presente documento a solicitud del investigador, para los fines que estime conveniente.

San Martín de Porres , 20 de Agosto del 2022.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 3027  
CORONEL JOSE BALTA  
DIRECTORA  
MARIA ROSA SOTO BRINGAS  
UGEL 02

Maria Rosa Soto Bringas  
Director (a) de la I.E.

## Apéndice 08: Copia del decreto directoral de aprobación del plan de tesis.

“Año de la Universalización de la Salud”



### DECRETO DIRECTORAL N° 048-2020/DA-ENSEFJMA

Lima, 20 de agosto del 2020

Vista la solicitud de aprobación del trabajo de investigación, presentada de conformidad con la normativa vigente,

#### CONSIDERANDO:

Que, el estudiante Edson José Ozejo Núñez estudiante de la Carrera Profesional de Educación Artística, especialidad Folklore, mención Música;

Que, el citado estudiante ha presentado el proyecto de Investigación denominado: “Propuesta metodológica basada en la gamificación para mejorar las aptitudes musicales de los estudiantes del segundo año “A” de nivel secundario de la I.E. José María Arguedas, distrito de Carabaylo”, para su revisión;

Que, los docentes: Eddy Frank Pérez Mantilla y Jessy Vargas Casas han revisado el proyecto presentado, opinando que cumple con los lineamientos planteados en la formulación del proyecto de tesis, debiendo aprobarse e inscribirse en el Registro de Proyectos de Tesis; y

De conformidad con lo normado en el artículo 21 del Decreto Supremo N.º 023-2001-ED, del 18 de abril del 2001;

#### SE RESUELVE:

**Artículo 1º.- APROBAR** el proyecto de tesis denominado: “Propuesta metodológica basada en la gamificación para mejorar las aptitudes musicales de los estudiantes del segundo año “A” de nivel secundario de la I.E. José María Arguedas, distrito de Carabaylo” presentado por el estudiante Edson José Ozejo Núñez.

**Artículo 2º.- NOTIFICAR** el presente Decreto Directoral al estudiante Edson José Ozejo Núñez.

Regístrese y Comuníquese,



Firmado digitalmente por:  
MEDINA VALENCIA Marco  
Abel FAU 20131370998 soft  
Motivo: Soy el autor del  
documento  
Fecha: 21/08/2020 10:59:14-0500

## Apéndice 09: Decreto directoral de aprobación de cambio de título de plan de tesis



*"Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"*  
*"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"*

### **DECRETO DIRECTORAL N° 081-2025/DA-ENSFJMA**

Lima, 3 de abril de 2025

Visto, el Expediente N° 46685 de fecha 18 de marzo de 2025, que solicita el cambio de título de plan de tesis;

#### **CONSIDERANDO:**

Que, mediante DECRETO DIRECTORAL N° 048-2020/DA-ENSFJMA se aprueba el plan de tesis denominado: "Propuesta metodológica basada en la gamificación para mejorar las aptitudes musicales de los estudiantes del segundo año "A" de nivel secundario de la I.E. José María Arguedas, distrito de Carabaylo";

Que, con Expediente N° 46685, el bachiller Edson José Ozejo Núñez, de la Carrera de Educación Artística, mención Música, solicita el cambio del título de su plan de tesis a: "PROPUESTA METODOLÓGICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LAS APTITUDES MUSICALES EN PRIMERO DE SECUNDARIA DE UNA I.E. DE LIMA";

Que, mediante Informe N° 01-2025-IHM, el docente asesor: Lic. Isaac Huamán Manrique, solicita el cambio del título de plan de tesis, debiendo decir: "PROPUESTA METODOLÓGICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LAS APTITUDES MUSICALES EN PRIMERO DE SECUNDARIA DE UNA I.E. DE LIMA";

Que, la Dirección Académica es el órgano de línea encargado de planificar, organizar, desarrollar, monitorear y evaluar las actividades y servicios pedagógicos que realiza la Institución para la formación profesional y capacitación de sus estudiantes, egresados y público en general, conforme lo señalado en el Art. 12° del Reglamento General aprobado con Decreto Supremo N°054-2002-ED;

De conformidad con la Ley N°30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior, Decreto Supremo N.° 004-2010-ED; y Ley N°30220, Ley Universitaria

#### **SE DECRETA:**

**Artículo 1°.- MODIFICAR** el DECRETO DIRECTORAL N° 048-2020/DA-ENSFJMA, respecto al cambio del título de plan de tesis, presentado por el bachiller Edson José Ozejo Núñez.

#### **DICE:**


"Propuesta metodológica basada en la gamificación para mejorar las aptitudes musicales de los estudiantes del segundo año "A" de nivel secundario de la I.E. José María Arguedas, distrito de Carabaylo".

#### **DEBE DECIR:**

"PROPUESTA METODOLÓGICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LAS APTITUDES MUSICALES EN PRIMERO DE SECUNDARIA DE UNA I.E. DE LIMA".

*Regístrese y Comuníquese.*

**ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE FOLKLORE**  
**"JOSÉ MARÍA ARGUEDAS"**

  
**Dra. CARMEN MARÍA ASTOCONDOR GONZALES**  
 / Directora Académica