

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Ciencias de la Educación

**“DRAW MY LIFE”: UNA ALTERNATIVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA
HISTORIA DE LA MÚSICA.**

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de:
Magister en Innovación en Educación

Autor (a): JOSÉ DAVID ESPINOZA YUNGA

Director (a) -Tutor (a): JORGE BALLADARES BURGOS, PhD.

Quito, 2020

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR


DECLARACIÓN y AUTORIZACIÓN

Yo, José David Espinoza Yunga, C.I. 1103991079, autor del trabajo de graduación intitulado: "Draw My Life": Una Alternativa para la Enseñanza de la Historia de la Música, previa a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN** en la Facultad de **Ciencias de la Educación**:

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, 21 de Enero de 2020.



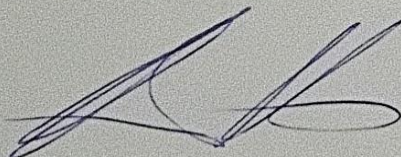
José David Espinoza Y.
C.I. 1103991079

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: *“Draw my Life: Una alternativa para la enseñanza de la historia de la música”*, presentado por el maestrante JOSÉ DAVID ESPINOZA YUNGA titular de la Cédula de Identidad N° 110399107-9, para optar al Grado de Magister en Innovación en Educación, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los trece días del mes de Julio de 2019.

Firma:



JORGE ANTONIO BALLADARES BURGOS, PhD.
Doctor en Formación del Profesorado y TIC en Educación
C.I. 0912779402
jaballadares@puce.edu.ec
Teléfono de contacto: 09-84016823

NOTA:

A la presente se le debe anexar las páginas preliminares del informe **Urkund Analysis Result** en las que se corrobora el porcentaje 1% de plagio, el cual es recibido por el/la Director(a)-tutor(a), en el correo institucional, una vez realizada la revisión correspondiente del documento en la referida herramienta de antiplagio.

Urkund Analysis Result

Analysed Document: 1. Artículo - José David Espinoza Y..doc (D54373607)
Submitted: 7/10/2019 5:11:00 AM
Submitted By: jaballadares@puce.edu.ec
Significance: 1 %

Sources included in the report:

<https://www.youtube.com/watch?v=8ZjD3o0j3LA>
<https://www.youtube.com/watch?v=5qMz3qni8KA&t=21s>

Instances where selected sources appear:

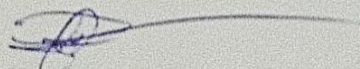
2

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, JOSÉ DAVID ESPINOZA YUNGA, titular de la Cédula de Identidad N° 1103991079, declaro que los resultados obtenidos en la Investigación, como requisito previo para la obtención del Grado Académico de Magister en Innovación en Educación son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los 21 días del mes de Enero de 2020.



Firma:
JOSÉ DAVID ESPINOZA YUNGA
C.I. 1103991079

Índice

RESUMEN	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN	3
METODOLOGÍA	6
Objetivo e Hipótesis	6
Método	6
Diseño	8
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	11
CONCLUSIONES	21
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	24
Sinopsis	24
Datos Informativos	24
Justificación	24
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	25
Fundamentos Metodológicos	26
Tabla 1. Storyboard.	32
Tabla 2. Rúbrica	33
Figura 1. Ejemplo de Storyboard.	34
Figura 2. Ejemplo de Storyboard.	35
RECOMENDACIONES:	36
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	38

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN
DESARROLLO E INNOVACIÓN CURRICULAR

**“DRAW MY LIFE”: UNA ALTERNATIVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA
HISTORIA DE LA MÚSICA.**

Autor (a):

JOSÉ DAVID ESPINOZA YUNGA

Director (a) -Tutor (a):

JORGE BALLADARES BURGOS, PhD.

Fecha:

Julio 2019

RESUMEN

Los vídeos del tipo “Draw My Life” son un formato de vídeo digital de uso libre que se ajusta al enfoque metodológico que opera la Narrativa Digital, donde se relatan historias de carácter biográfico a través de la realización de dibujos; se esboza finalmente una pequeña biografía a través de dibujos y una voz en off. Este tipo de vídeo digital contribuye a la enseñanza de la Historia de la Música a través de la incorporación de conocimientos y habilidades cultivadas a través del aprendizaje informal y el juego con tecnología; con el fin de mejorar los procesos de aprendizaje de la música desde un enfoque digital. Se ha realizado una revisión de la literatura en diferentes fuentes bibliográficas relacionadas a experiencias y resultados de investigaciones del uso de enfoques metodológicos basados en la Narrativa Digital y, particularmente, vinculadas al uso de los vídeos del tipo “Draw My Life” para el abordaje de la materia de Historia de la Música. A partir de esta revisión bibliográfica se percibe que el enfoque del Digital Storytelling no se ha insertado completamente en la educación musical, mucho menos en la enseñanza de la Historia de la Música, y los vídeos del tipo “Draw My Life” se constituyen como una alternativa de herramienta para la formación musical, especialmente en materias de tipo teórico-musical. A partir de un enfoque pedagógico basado en la TIC, estos vídeos pueden ser una alternativa para el desarrollo de competencias y generación de aprendizajes significativos dentro de la asignatura de Historia de la Música, potenciando el proceso enseñanza-aprendizaje. El docente de música se encuentra frente al desafío de innovar los procesos de enseñanza en un cambio continuo de herramientas, tener conocimiento sobre todas las nuevas posibilidades educativas que aportan las nuevas tecnologías de la información le permitirá poder utilizarlas de manera provechosa y satisfactoria en el aula de música.

Palabras Claves: Educación Musical; Historia de la Música Clásica; Metodologías de Enseñanza; Narrativa Digital; Tecnologías de la Información y la Comunicación.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN
DESARROLLO E INNOVACIÓN CURRICULAR

**“DRAW MY LIFE”: AN ALTERNATIVE FOR HISTORY OF MUSIC
TEACHING**

Autor (a):

JOSÉ DAVID ESPINOZA YUNGA

Director (a) -Tutor (a):

JORGE BALLADARES BURGOS, PhD.

Fecha:

Julio 2019

ABSTRACT

The videos of the type "Draw My Life" are a free-use digital video format that fits the methodological approach that operates the digital narrative, where biographical stories are told through the making of drawings; a small biography is finally sketched through drawings and a voiceover. This type of digital video contributes to the teaching of the history of music through the incorporation of knowledge and skills cultivated through informal learning and play with technology; in order to improve the music learning processes from a digital approach. A review of the literature has been made in different bibliographic sources related to experiences and research results of the use of methodological approaches based on digital narrative and, particularly, linked to the use of "Draw My Life" videos for the teaching of music history. From this bibliographical review, it is perceived that the digital narrative approach has not been fully inserted in music education, much less in teaching of the history of music, and the videos of the type "Draw My Life" are constituted as an alternative tool for musical training, especially in theoretical-musical subjects. Based on a pedagogical approach based on ICT, videos of the type "Draw My Life" can be an alternative for the development of competences and generation of significant learning in history of music subject, enhancing the teaching-learning process. The music teacher deals with the challenge of innovating the teaching processes in a continuous change of tools, having knowledge about all the new educational possibilities that the new information technologies bring, will allow us to be able to use them profitably and satisfactorily in the classroom of music.

Keywords: Information Technology; Information Technology; Methodology; Music Education; Music History; Story telling;

INTRODUCCIÓN.

El estudio de la Historia de la Música puede resultar una experiencia enriquecedora si el estudiante logra descubrir la significación del proceso transformativo por el cual ha atravesado la música a través del tiempo, y cómo esta sucesión de cambios ha sido parte esencial de la construcción de la identidad de una amplísima gama de etnias y culturas (Savage, Brown, Sakai, & Currie, 2015; Prats, 2007). Al aprender sobre la música a partir de una variedad de períodos de tiempo, los estudiantes pueden desarrollar el juicio y la comprensión estética y aplicarlas en la interpretación del repertorio (Zanin-Yost & Reitz, 2014). Sin embargo, la poca o ausente implementación de prácticas de enseñanzas llamativas o atractivas para los estudiantes, suele derivar en una evidente falta de interés de estos por esta materia, tornando el proceso de aprendizaje como una situación monótona y tediosa (López & Sánchez, 2010).

En este sentido, la inserción de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha permitido construir y consolidar aprendizajes significativos, empleando estas nuevas herramientas como recursos didácticos que, a diferencia de otros medios de enseñanza más convencionales, ofrecen nuevas formas de despertar el interés de los estudiantes por aprender e involucrarse más activamente en el proceso educativo (Hernández, 2017; Martí Arias, 2017). Como ejemplos se mencionan al *Flipped Classroom* (T-FliC), el *storytelling* (Narrativa Digital), y el *Visual Thinking Video* (Aránguiz, Molina, Riquelme, & Contreras, 2018 ;Bergmann, Overmyer, & Wilie, 2012).

En educación musical, el uso de vídeos en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha desplegado una gran cantidad de posibilidades didácticas, desde la creación de métodos (audiovisuales, multimedia), hasta el desarrollo de nuevas estrategias de enseñanza tanto en el análisis musical y el entrenamiento auditivo (Carrera, 2017; de la Rosa, 2015). Materias teórico-musicales, cuyos contenidos pueden resultar poco atractivos o interesantes para los estudiantes, como es el caso de la materia de Historia de la Música, han sido abordadas por algunos docentes a través del aprovechamiento de

las posibilidades creativas que poseen los vídeos. Formatos de vídeo como el “Draw My Life” – basados en el *Storytelling* o *Visual Thinking Video* – que reúnen una serie de elementos gráficos digitales, texto, narración de audio grabada, video y música para presentar información sobre un tema específico y su comprensión (Romero & Leonardo, 2017; Larralde, 2017; Yuksel-Arslan, Yildirim, & Robin, 2016; Morris, 2015), han permitido a los estudiantes y educadores, mejorar sus habilidades de recopilación de información y resolución de problemas, y facilitar la capacidad de trabajar en equipo colaborativo, a través de la idea de combinar el arte de contar historias con una variedad de multimedia digital (Girmen, Özkanal, & Dayan, 2019).

Con los vídeos “Draw My Life” se realiza la narración de una biografía a través del desarrollo de la creatividad e inventiva del estudiantado. Los sucesos históricos son más sencillos de comprender ya que su explicación es más entretenida y muy visual, se detallan de forma más sencilla y en menor tiempo. Las TIC en el aula de música representan no sólo una herramienta con fines pedagógicos, sino también una oportunidad para enriquecer y renovar los procesos de enseñanza-aprendizaje. La Narrativa Digital, por su parte, ofrece una amplia gama de recursos que pueden favorecer a la enseñanza de materias propias de la educación musical, que por su propio grado de complejidad, pueden resultar difíciles y poco interesantes de estudiar para los estudiantes si no se emplean los recursos o medios adecuados en su abordaje. Ante esta realidad, explorar las diferentes posibilidades y aplicaciones que poseen este tipo de estrategias metodológicas resulta importante en los procesos de innovación de la enseñanza musical.

En la actualidad, el uso de plataformas digitales como YouTube se ha popularizado dentro del campo de la educación, debido a la facilidad que posee el usuario para generar contenido sin la necesidad de tener que contar con competencias digitales demasiado complejas. Esto a su vez ha dado lugar al surgimiento de nuevas formas de expresión audiovisual, como los vídeos del tipo “Draw My Life”, que basados en la Narrativa Digital, han ampliado considerablemente las posibilidades de generar nuevas herramientas de innovación educativa. Este tipo de vídeo digital se ha

popularizado con rapidez entre los cibernautas, debido a que han encontrado en él una forma llamativa, creativa e interesante de compartir información.

Pese a las ventajas que este tipo de vídeo digital puede ofrecer, es poco el material registrado sobre su aplicación como recurso pedagógico. Más escasas aún, son las investigaciones sobre el uso los vídeos del tipo “Draw My Life” en la enseñanza de la Historia de la Música, materia de carácter teórico-musical donde las oportunidades de general material altamente útil a través utilización de este tipo de vídeo digital, son muchas.

Para el desarrollo de este trabajo se recurrió a la revisión de bibliografía en torno al uso de la Narrativa Digital como estrategia pedagógica. Así mismo, el interés de este trabajo se centra en conocer los avances sobre la investigación del uso de los vídeos del tipo “Draw My Life” como recurso pedagógico dentro de la enseñanza de la Historia de la Música. Acorde a esta revisión de literatura, se realizó una exploración de trabajos investigativos tanto en idioma inglés como en idioma español, a través de buscadores como Redalyc, ERIC, Google Académico y Dialnet. Hay que mencionar, además, que el interés de la realización de este trabajo surgió de la necesidad de ofrecer a estudiantes y docentes de música nuevas alternativas para la enseñanza-aprendizaje de materias teórico-musicales como la Historia de la Música, frente a la rigurosidad y tradicionalismo que ha siempre ha caracterizado la educación musical formal. Del mismo modo, se pretende exponer diferentes criterios sobre la utilización de herramientas digitales en el ambiente áulico, que permitan al docente ampliar la apreciación que tiene sobre la tecnología en la enseñanza de la música.

METODOLOGÍA.

Se plantean las siguientes preguntas de investigación: ¿Cuál es el rango de artículos académicos que mencionan la Narrativa Digital o *Digital Storytelling* como una actividad de aprendizaje? ¿Con qué frecuencia se menciona la Narrativa Digital o *Digital Storytelling* como una herramienta para la formación musical, en artículos científicos? ¿Cuál es el rango de artículos académicos que describen a los vídeos del tipo “*Draw My Life*” como un recurso pedagógico para la enseñanza de la Historia de la Música? Se investigaron artículos científicos sobre *Digital Storytelling* (9), el uso de las TIC en educación (10), *Draw My Life* (8), y enseñanza de la Historia de la Música (6). Estos artículos se han revisado en el período 2016-2019 en revistas especializadas en educación.

Objetivo e Hipótesis

El objetivo de la presente revisión literaria es indagar cuáles han sido los últimos artículos científicos que proponen el uso de los vídeos del tipo “*Draw My Life*” o basados en el *Digital Storytelling*, para la enseñanza de la materia de Historia de la Música. Como hipótesis se plantea que el uso de vídeos del tipo “*Draw My Life*” es un recurso pedagógico que puede contribuir al mejoramiento de la enseñanza de la Historia de la Música a través del desarrollo de competencias basadas en el *Digital Storytelling* o Narrativa Digital.

Método

Enfoque y Tipo

Según Sampieri, Collado, & Lucio, (2014) “la *investigación cualitativa* proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. Asimismo, aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, así como

flexibilidad” (p.16). La presente investigación, al ser una investigación situada dentro del campo de educación, encaja perfectamente dentro del enfoque cualitativo de la investigación educativa; ya que incluye la descripción y análisis de un hecho en particular, además, el objetivo de este artículo es examinar la manera en cómo cierto grupo de individuos advierten y observan los distintos sucesos que les rodean; para luego indagar en la interpretación sus diferentes concepciones. “La investigación cualitativa está orientada al estudio en profundidad de la compleja realidad social, por lo cual en el proceso de recolección de datos el investigador va acumulando numerosos textos provenientes de diferentes técnicas” (Bustingorry, Sánchez, & Ibáñez, 2006, p.120).

Para la redacción del presente artículo, se ha recurrido a la revisión de bibliografía, que al decir de McMillan & Schmacher:

Resume y analiza la investigación previa y muestra cómo el estudio actual se relaciona con la bibliografía. La longitud de la revisión puede variar, pero debería ser selectiva y concentrarse en el modo en que el estudio actual contribuirá al conocimiento ya existente. (McMillan & Schumacher, 2006, p.61)

Esta revisión de bibliografía permitirá demostrar que el autor del presente artículo cuenta con un conocimiento considerable sobre la relación entre lo que se ha hecho y lo que se hará, respecto a la temática de la investigación. Por otra parte, algunas de las acciones que pretende ejecutar la presente investigación son propias de la modalidad de investigación analítica o no interactiva:

- Estudiar conceptos y sucesos históricos a través de un análisis de documentos.
- Identificar, estudiar y sintetizar los datos para proporcionar un conocimiento del concepto o del suceso pasado que puede o no haber sido directamente observable.
- Emplear documentos autenticados como fuente principal de datos.

- Interpretar hechos para proporcionar explicaciones del pasado y descubrir los significados educativos colectivos que pueden subyacer a prácticas y temas actuales.

Diseño

Dada la naturaleza de esta investigación, el diseño o abordaje a emplearse es el de Teoría Fundamentada. La información que proporciona este tipo de diseño, es la de “categorías del proceso o fenómeno y sus vínculos...Teoría que explica el proceso o fenómeno (problema de investigación)” (Sampieri et al., 2014, p. 471).

En cuanto al procedimiento de búsqueda y criterios de selección sistemática de literatura sobre *Digital Storytelling* o Narrativa Digital y el uso de los vídeos del tipo “Draw My Life”, se han indagado fuentes tanto en idioma inglés como en idioma español. Para las fuentes anglosajonas se utilizó principalmente los buscadores Redalyc buscador ERIC (Education Resources Information Center), y otros buscadores como Google Scholar, Taylor & Francis; y para las fuentes en español, se utilizaron fuentes como Google Académico y Dialnet. En cuanto a los criterios de búsqueda, se utilizaron las siguientes palabras claves:

- Educación Musical: Educación Artística, Formación Musical, Métodos De Educación Musical, Educación Musical y Creatividad, Enseñanza Musical. En inglés, Music Education, Instrumental Music Education, Elementary Music Education, Musical Training, Musical Education Practices.
- Historia de la Música: Enseñanza de la Historia de la Música, Pedagogía de la Historia de la Música. En inglés, Music History, Classical Music History,

History of Music, Source Readings in Music History, Teaching of Music History, Music History Pedagogy.

- Metodologías de Enseñanza: Métodos para optimizar el aprendizaje, Metodologías Activas, Metodologías Artísticas de Investigación, Aportaciones Teóricas y Metodológicas. En inglés, Methodology, Research Methodology, Methods and Techniques, Proposed Methodologies, Research Design and Methodology, Methodology and Technology.
- Narrativa Digital: Narrativas Transmedia, Relato Digital, Narrativas Audiovisuales. En inglés, Storytelling, Digital Storytelling, transmedia storytelling, interactive storytelling, narrative storytelling.
- Tecnologías de la Información y la Comunicación: Tecnologías de La Información y Aprendizaje, Tecnologías de la Información y Educación, TIC's y Educación Musical. En inglés, Information Technology, Information and communication technology, Information Technology in Education, Information Technology in Learning, Information Technology (ICT) and Music Learning.

En cuanto a las fuentes consultadas, se han tomado artículos de revistas científicas, tanto en idioma inglés como en idioma español, a partir del 2016 hasta la presente fecha.

Entre los criterios de selección de los artículos se mencionan los siguientes:

- Se escogieron artículos que incluían palabras claves como: Digital Storytelling, Narrativa Digital, music education, relación entre el storytelling y la educación musical, Music History, enseñanza de la Historia de la Música, tecnologías de la información y aprendizaje, TIC's y educación musical.

Se excluyeron propuestas de otras modalidades como cortometraje, podcast educativo o podcasting.

- De los artículos mencionados, se seleccionaron solamente aquellos con un significativo factor de impacto de acuerdo a revistas orientadas a la integración de las TIC en la educación, como “*Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*”, y revistas especializadas en educación musical como “*Music Educators Journal*” e “*International Journal of Education & the Arts*”.

- Los artículos tomados en cuenta para la revisión bibliográfica fueron aquellos publicados entre el año 2016 y 2019. Sin embargo se revisó literatura relacionada al tema cuya publicación databa de años anteriores.

- Otro criterio de selección estuvo enfocado en los artículos centrados tanto en la Narrativa Digital o Storytelling como en las TIC como recurso didáctico en la enseñanza de la música. No se seleccionaron aquellos artículos que reflejaban experiencias relacionadas con otras áreas de la educación musical, tales como el solfeo o la interpretación instrumental; del mismo modo, se omitió la selección de artículos que exploraban profundamente la aplicación de la Narrativa Digital o las TIC, en asignaturas ajenas a al aprendizaje de la música.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Sobre el *Digital Storytelling*, los autores mencionan que esta estrategia pedagógica gira en torno a la idea de combinar el arte de contar historias con una variedad de multimedia digital. Empleando las palabras de Girmen, Özkanal, & Dayan (2019):

Las narrativas digitales reúnen una mezcla de gráficos digitales, texto, narración de audio grabada, video y música para presentar información sobre un tema específico. El enfoque de la narración digital tiene un potencial importante, que puede ser un modelo educativo para la era actual. (p. 55)

Este tipo de cohesión de varias formas de expresión artística para la creación de un solo producto final, no es totalmente nueva y ya se venía manifestando desde hace mucho tiempo atrás. Ya desde la tragedia griega vemos ejemplos de cómo diferentes Artes (escenograma, narrativa, música, danza...) se unen para formar un todo. Diversos ejemplos de unión de las artes se dejarían ver desde entonces, muchos de ellos asociadas a la escena. En muchos casos, la dramaturgia y la narrativa escénica eran el nexo conductor de una obra que, a través del discurso, englobaba a otras disciplinas artísticas, siempre subsidiarias de éste (Muñoz, 2013).

Una de las primeras definiciones científicas del *Digital storytelling* fue dada por Ohler (2008) en *Digital Storytelling in the Classroom*. Ohler definió la narración digital como un proceso creativo en el que la narración tradicional se combina con tecnología digital personal, como una computadora, una cámara de video y grabador de sonido. Una perspectiva educativa se ha agregado más recientemente a la definición. La narración digital ahora se define como una actividad de aprendizaje reflexivo profundo y una autorrepresentación de sus creadores; la narración digital es un proceso de creación de historias cortas que permite a los estudiantes y educadores mejorar sus habilidades de recopilación de información y resolución de problemas, para facilitar la capacidad de trabajar en equipo colaborativo. (Yuksel-Arslan et al., 2016)

El intercambio de información, opiniones, criterios e ideas es uno de los aspectos básicos de los procesos comunicativos; y la narración de historias es una de las herramientas más empleadas para transmitir información de una a persona a otra. Acorde con Cañellas (2015):

En todos los ámbitos de nuestra sociedad [periodismo, cultura, ciencias, política, marketing, educación...], desde siempre se ha utilizado la narración de historias como uno de los posibles vehículos comunicativos para transmitir y/o compartir información. Y es que, poseer las habilidades necesarias para efectuar una comunicación coherente y convincente es indispensable en cualquier sector profesional [sin olvidar el ámbito personal, en el que también se requiere, cómo no, saber transmitir y comunicar con eficacia].

Ante esta realidad: ¿Por qué no preparar, pues, a nuestros alumnos para que puedan ser capaces de expresar sus ideas, a través de los canales y medios comunicativos que tienen a su disposición y alcance? Por lo que se refiere a la Narrativa Digital o *digital storytelling* en educación, Vivitsou (2018) declara:

En educación, contar historias con tecnologías digitales en las escuelas crea un contexto híbrido que abre el espacio para la acción y la creación de significado para estudiantes y profesores. En este contexto, las oportunidades de aprendizaje surgen tanto "no planificadas" como resultados de la instrucción formal guiada, por lo que trascienden los límites de las clases convencionales. Esta forma de integración de la narración digital en la educación introduce elementos informales contrarios a la tradición disciplinaria formal y ofrece una oportunidad para el compromiso comunicativo en entornos basados en la web, donde los intercambios pueden converger y divergir de las normas de instrucción. (p.2)

Cabe mencionar, además, que al ser la Narrativa Digital un concepto relacionado a un proceso creativo que recurre a elementos multimedia, se le suele confundir con el término *transmedia*. En opinión de Gimenez (2018) existe una diferencia entre *transmedia* y *multimedia*: “El término *transmedia* significa “que se difunde a través de diferentes medios”, mientras que el término *multimedia* significa “elaborado con diferentes medios”. He ahí la diferencia entre estos dos términos” (p.4). Por consiguiente, las narrativas digitales son un recurso que combina la narrativa, con contenidos multimedia o digitales; en tanto que puede ser compartido o difundido a través de una variedad de medios.

En el ámbito educativo, la Narrativa Digital es una herramienta que goza de multitud de recursos para su elaboración y numerosos teóricos coinciden en que es una auténtica estrategia pedagógica para cualquier materia, ya que no existen limitaciones en ningún sentido, dejando que la creatividad fluya. La Narrativa Digital también ha sido aprovechada en la escuela dada su naturaleza flexible y dinámica, ya que permite incluir desde elementos fonéticos, sensoriales, usando multitud de procesos cognitivos subyacentes al aprendizaje: verbal, lingüísticos, espacial, musical interpersonal, corporal, etc. La narración digital facilita la convergencia de cuatro estrategias de aprendizaje: Participación del alumnado, reflexión profunda del aprendizaje, integración de la tecnología en la educación de manera eficaz y productiva, desarrollo de procesos de aprendizaje (Mayán, 2015).

Desde el punto de vista de Gil Quintana (2016): “La naturaleza de los medios y lenguajes digitales ha posibilitado el desarrollo de diferentes técnicas en el pensamiento infantil que en el canon del mundo analógico se veían limitadas” (p. 9). Así, por ejemplo, “sólo el uso de una herramienta de creación de videos como MS Movie Maker, puede llegar a motivar a los estudiantes y maestros a aprender a través de métodos innovadores” (Yuksel-Arslan et al., 2016, p. 438).

Por tanto, esta práctica encuentra en las nuevas tecnologías de la información una potente herramienta educativa.

El storytelling o narrativa, a través de los distintos formatos en que es posible su presentación, puede ser un mecanismo para motivar al estudiante a emplear recursos instruccionales, y más allá de la mera transmisión de conceptos, a construir conocimiento de forma autónoma. (Quijada Monroy, 2017, p. 69)

Habría que decir también, que se diferencian dos tipos de narraciones digitales: básicas (compuestas por una serie de diapositivas que integran narración y música) y sofisticadas (películas *interactivas* de efectos visuales y audio) (Mayán, 2015). Existen formatos de grabación de vídeos, basadas en narraciones digitales sofisticadas, que se han popularizado mucho en los últimos años; su nivel de popularidad es tal, que se han

empezado a emplear como una técnica de enseñanza-aprendizaje innovadora en diferentes asignaturas, este formato de vídeos es denominado “Draw my Life”.

Dentro del proceso de investigación, se ha podido evidenciar que son varios los autores que han descrito las ventajas de la utilización de las nuevas tecnologías y medios de comunicación como una alternativa educativa para la enseñanza de la música. Carrera (2017), por ejemplo, menciona:

Las TIC han adquirido un importante papel dentro de la educación en los últimos años. La elección de esta temática, basada en la incorporación de las TIC a la Educación Musical, se debe a la gran cantidad de posibilidades didácticas que pueden darse dentro del área musical: edición de partituras, empleo de medios audiovisuales o realización de grabaciones, entre otras. Estas posibilidades, invitan al profesorado a utilizar los recursos como herramientas complementarias dentro del desarrollo de la asignatura (p.2).

No obstante, las TIC en el aula de música han atravesado una serie de dificultades al momento de pretender implantarlas como un instrumento de enseñanza, otras asignaturas han evidenciado una menor cantidad de inconvenientes al insertar estas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En consecuencia, diferentes trabajos y publicaciones describen algunas de las razones por las cuales se ha propiciado esta obstaculización. Tal es el caso de López (2017), quien afirma:

No ocurre lo mismo en la asignatura de música donde prácticamente no se han incorporado nuevas tecnologías con aplicaciones educativas. Las aplicaciones susceptibles de ser utilizadas en la asignatura de música no están diseñadas con ese fin, y por tanto no están adaptadas, o bien se trata de herramientas profesionales para las que la mayoría de los docentes no están formados y de las que no existen suficientes itinerarios para realizar una formación que les otorgaría las competencias necesarias en esos ámbitos (p.17).

Por otra parte, existen otras investigaciones enfocadas en el estudio y análisis del uso de las TIC, y su aplicación en la enseñanza de la música en centros superiores de enseñanza musical (conservatorios); de donde se obtiene interesante información sobre sus ventajas en la educación musical superior. En referencia a esto, de la Rosa (2015) expresa:

El uso de las tecnologías en la música ha supuesto una auténtica revolución, conduciéndonos a nuevas experiencias que nos dirigen a nuevas formas de pensar y que nos sitúan ante un nuevo escenario para la educación musical. De la exposición anterior, entendemos que algunas de las aplicaciones de las TIC a la enseñanza musical pueden ser la creación de métodos (audiovisuales, multimedia), el desarrollo de nuevas estrategias de enseñanza tanto en el análisis musical, el entrenamiento auditivo como, por supuesto, en la composición musical (p.88).

Hay que mencionar, además, que aunque muchos profesores de música han empezado a darse cuenta de las posibilidades que abren las TIC para la realización de diversas tareas en el aula de música, otros se preguntan por qué deberían invertir tiempo y dinero en estas complejas herramientas. Quizá, la mejor respuesta es que las TIC proporcionan un medio muy poderoso e insustituible para la composición musical en el aula. De hecho, la moderna tecnología musical ha comenzado a cambiar nuestras ideas acerca de la creatividad musical y ha reducido la distancia entre los creadores musicales profesionales y los aficionados (Díaz & Riaño, 2015).

La utilización de hardware y software, es igualmente objeto de investigaciones referentes al uso de las TIC en la educación musical. Pongamos por caso, la investigación de González (2013), donde señala:

Encontramos diversos hardware y software que podemos utilizar en el aula de música, facilitándonos y apoyando nuestra tarea didáctica. De este modo, tanto el actual profesorado de educación musical como los futuros docentes, deben conocer todas las nuevas posibilidades educativas que aportan las tecnologías relacionadas con la imagen y el sonido para poder utilizarlas de manera provechosa y satisfactoria en el aula de música. (p.5)

Ahora bien, ciertos autores sugieren en sus investigaciones, que la aplicación de las TIC en la enseñanza de la música debe ser sujeto de una continua revisión y actualización. Así lo hace notar, Navarro (2017):

El primer paso es revisar una amplia gama de recursos tecnológicos aplicables a procesos de enseñanza, esta revisión debe hacerse de forma periódica, ya que la actualización, obsolescencia y aparición de herramientas es constante, luego hay

que realizar un análisis para conocer sus posibilidades y seleccionar herramientas acordes al contexto. (p.12)

“Draw My Life” es un formato de vídeo digital que se ajusta al enfoque metodológico que opera el *Storytelling*. Según Torres Barzabal (2018):

Los vídeos de este tipo desarrollan sus contenidos contando una historia. Las historias narradas buscan una conexión y reacción emocional en sus destinatarios, de forma que pueden facilitar el aprendizaje, ya que la utilización del storytelling en educación parte de la experiencia de que un mensaje es mucho más efectivo si es capaz de provocar emociones en el receptor de dicha información. (p.49)

Sobre los vídeos tipo “Draw My Life”, Rey (2016) manifiesta:

En 2013 aproximadamente, se puso de moda un tipo de vídeo en concreto: “Draw my Life”, en los que los/las Youtubers relatan los hechos más importantes de sus vidas mientras se graban dibujándolos...consiste en una pequeña biografía a través de dibujos y una voz en off. Tuvieron tanto éxito que enseguida surgieron muchos canales que se dedican en exclusiva a hacer este tipo de vídeos sobre personajes históricos, músicos.

¿Cómo podemos utilizar este medio a nuestro favor en la enseñanza? Precisamente, este ejemplo de video presenta un contenido en el que se explica la vida de un personaje público, célebre o histórico mediante dibujos, de ahí el nombre de este tipo de videos; implica realizar una búsqueda de información y datos relevantes sobre tal personaje. Por lo tanto, con el “Draw My Life” se está realizando la narración de una biografía de una forma divertida y amena, desarrollando la creatividad del estudiantado. A este ejercicio se le suma el incentivo de ser un trabajo realizado mediante recursos digitales, puesto que la peculiaridad de la tarea es crear y editar un vídeo siendo una voz en off y unas manos lo único que aparecerán en él y manteniendo la opción de poder crear un canal en YouTube del aula o grupo para subir el vídeo ahí, pudiendo manifestar más motivación e interés (Posilio Gellida, 2017).

En cuanto a la utilización de vídeos del tipo “Draw My Life” en el abordaje de la materia de Historia de la Música, con estos recursos y medios audiovisuales los sucesos históricos son más sencillos de comprender ya que su explicación es más llamativa y muy visual, más si el propio alumnado es quien realiza los dibujos y crea un croquis o guion del orden de aparición de cada dibujo o dato del personaje. Sin olvidar que se trata de un proceso laborioso, sería interesante realizar esta actividad en grupo, insistiendo en los beneficios, ya expuestos, en crear dinámicas grupales para el progreso y aprendizaje del alumnado (Posilio Gellida, 2017, p.26). Con estos recursos audiovisuales los acontecimientos históricos se explican de forma más sencilla, y en menor tiempo. “Los docentes pueden crear sus propios vídeos o utilizar los que se encuentran disponibles en plataformas como YouTube, las cuales tratan distintas temáticas” (Fundación Universia, 2017, p.2).

En efecto, la amplia gama de posibilidades creativas que posee este formato de vídeos, ha sido provechosa en su aplicación con fines educativos. De acuerdo con Morris (2015):

En los contextos de bibliotecas y educación, esta amplia gama de formatos de narración digital ofrece a los usuarios un espacio para crear y compartir historias que transmiten el conocimiento del área temática, narraciones personales e historias originales. La narración digital es una salida efectiva para la creatividad y la comunicación, en parte porque incorpora conocimientos y habilidades cultivadas a través del aprendizaje informal y el juego con tecnología, incluida la visualización y compartir videos de YouTube. Bibliotecarios y educadores pueden aprovechar la narración digital para conectar a los estudiantes y las experiencias de aprendizaje informal de los usuarios con nuevas capas de desarrollo de la alfabetización. (p.1)

Para Larralde (2017), el *Draw My Life* es un formato muy interesante que forma parte del espectro de actividades a realizar con *Visual Thinking* y que permite un desarrollo las habilidades de pensamiento tanto de orden inferior como de orden superior por medio de un proceso que favorece:

- **conocimiento** de la biografía que se va a desarrollar.
- **síntesis** para detectar los momentos más importantes de una vida.

- **representación visual** de los mismos.
- **organización** de las experiencias en un espacio único y global.
- **creación literaria** de una narración que acompañe la acción.
- **locución** expresiva que acompañe y refuerce lo narrado.

El *Visual Thinking Video* es el motivo por el cual, el recurso pedagógico del Draw my Life es tan viral en el mundo del internet desde el año 2013. Es necesario, tener en cuenta el concepto de *Visual Thinking* conocer las raíces de esta técnica que ayuda de una manera didáctica a entender a la audiencia cualquier temática que se pretenda hacer llegar a las masas. El lenguaje visual utiliza técnicas de dibujo y de toma de notas que permiten a la persona tratar esa información ayudándose de imágenes, conectores gráficos y palabras que permitan la comprensión de la misma. Mediante las imágenes se pueden identificar problemas, buscar soluciones, encontrar relaciones entre conceptos... Los gráficos o dibujos representan una manera más creativa de hacer llegar un mensaje a las personas cuya atención es más difícil de captar. Esta nueva técnica audiovisual resulta novedosa e interesante, ya que impulsa al artista a salir de su zona de confort y publicar su trabajo en las redes (Romero & Leonardo, 2017).

Sobre la enseñanza de la Historia de la Música, se encontraron algunos artículos que recalcan la importancia del estudio de esta asignatura, tanto en la educación formal como musical. Así, por ejemplo, se menciona que “la música se constituye como un "marcador" de migraciones mediante la cual los patrones geográficos del estilo musical pueden ser comparados con los patrones derivados de documentos históricos y otros marcadores de migración, como genes, idiomas o tecnologías” (Savage & Brown, 2013, p.2). En este sentido, la Historia de la Música sirve también como una herramienta para conocer la evolución de las poblaciones humanas y su desarrollo a lo largo del tiempo. El estudio de la Historia de la Música puede resultar una experiencia sumamente enriquecedora si el estudiante logra descubrir la significación del proceso transformativo por el cual ha atravesado la música a través del tiempo, y cómo esta sucesión de cambios ha sido parte esencial de la construcción de la identidad de una amplísima gama de etnias y culturas.

En cuanto al estudio de la historia en general, Prats (2007) afirma:

La historia, como disciplina científica, es un tipo de conocimiento de un gran poder formativo y también educativo. Y lo tiene por ser un medio válido para aprender a realizar análisis sociales (en el sentido amplio). Permite estructurar todas las demás disciplinas sociales y hace posible incorporar muchas situaciones didácticas para trabajar las diversas habilidades intelectuales y potenciar el desarrollo personal. (p.1)

Ciertos docentes universitarios que no necesariamente se encuentran familiarizados con la enseñanza de la música, han incursionado en el uso de la música como recurso pedagógico para la enseñanza de la historia. Thacker (2009) dice: “Muchos historiadores han notado cómo, en momentos de mayor conciencia individual y experiencia colectiva, en momentos críticos de la historia, las personas han usado la música para expresar sus sentimientos” (p.188). Por esto, ciertas prácticas pedagógicas se han servido de la música para propiciar el análisis crítico y reflexivo de las distintas etapas de la historia de la humanidad, en el proceso de la comprensión de la realidad actual.

Dentro del contexto de la educación musical formal, Zanin-Yost & Reitz (2014) explica la finalidad del aprendizaje de la Historia de la Música:

El propósito de que los estudiantes tomen la Historia de la Música es educarlos sobre importantes obras musicales y poder ubicar estas obras en sus contextos sociales, culturales e históricos. Al aprender sobre música a partir de una variedad de períodos de tiempo, los estudiantes pueden desarrollar el juicio y la comprensión estética y aplicar la práctica de desempeño apropiada a su repertorio aplicado. (p. 564)

Ahora bien, son varias las dificultades e inconvenientes a los que los docentes se enfrentan al momento de abordar la enseñanza de materias cuyos contenidos pueden resultar poco atractivos o interesantes para los estudiantes, por varios factores como: un abordaje de la materia poco creativo o atrayente por parte del docente, metodologías que no favorecen al estudiante a participar activamente en el proceso de enseñanza-

aprendizaje, incluso, una aplicación práctica muy poco definida o clara de los conocimientos aprendidos en la asignatura (los estudiantes no le encuentran un fin o utilidad a los contenidos que se les imparten).

Como es el caso de la materia de Historia de la Música; peor aún, si el enfoque que se le asigna al aprendizaje de dicha información se limita a la memorización de datos y a una teorización del conocimiento sin un fin u objetivo claros. López & Sánchez (2010) mencionan:

Los jóvenes no le encuentran sentido a lo que aprenden en la escuela, cuando no lo aplican de manera inmediata en sus vidas, no le encuentran valor a ese conocimiento y les causa aburrimiento, en esta parte los docentes participamos directamente en esta desvinculación de la escuela con la vida cotidiana cuando impartimos clases descontextualizadas que a los estudiantes no les significan nada. (p.6)

Además, de igual manera la poca o ausente implementación de prácticas de enseñanza llamativas para los estudiantes, suele derivar en una evidente falta de interés de éstos por la materia, tornando el proceso de aprendizaje en una situación monótona y tediosa, por ende debe tomarse siempre en cuenta que tanto las estrategias de aprendizaje como “los materiales didácticos son el medio adecuado para mantener despierto el interés de los estudiantes durante las clases, elevando así el nivel de motivación y logrando obtener una mejor enseñanza” (López & Sánchez, 2010). En algunos casos, los docentes no emplean material didáctico que despierte el interés del discente, entre otros motivos por: limitaciones en los recursos materiales, poca creatividad, una mala planificación de la clase, o bien, por la falta de actualización en relación al uso de nuevas tecnologías que les faciliten desarrollar formas más interesantes y amenas de conducir el estudio de la materia.

CONCLUSIONES

A la luz de los datos que se han ido presentando a lo largo del artículo, se concluye que el potencial que posee el *Digital Storytelling* o Narrativa Digital como estrategia pedagógica, yace en la capacidad que posee este enfoque pedagógico de cohesionar varios elementos de la narrativa tradicional con tecnología digital o multimedia, que no solo nutren el proceso creativo del estudiante sino que también influyen en el desarrollo de habilidades de búsqueda eficiente y síntesis de información relevante, ordenar y categorizar datos, la resolución de problemas, el aprendizaje reflexivo, el trabajo en equipo, etc. Varios teóricos coinciden en que la Narrativa Digital es una estrategia pedagógica que goza de multitud de recursos para su elaboración, que pueden aplicarse en cualquier materia, y que no se presentan limitaciones que impidan propiciar el flujo de creatividad en los estudiantes (Mayán, 2015).

Por otro lado, en términos generales son varios los autores que mencionan a las TIC como una alternativa educativa para la enseñanza de la música debido a la gran cantidad de posibilidades didácticas que pueden ofrecer dentro del área musical: edición de partituras, empleo de medios audiovisuales o realización de grabaciones, entre otras (Carrera, 2017); particularmente, la utilización de hardware y software es objeto de investigaciones referentes al uso de las TIC en la educación musical. Sin embargo, se destaca que la mayoría de los estudios realizados sobre el uso de las TIC en la enseñanza musical, focalizan su atención principalmente en proponer nuevas estrategias de enseñanza tanto para el análisis musical, el entrenamiento auditivo, la composición musical, etc. No siendo así el caso de la enseñanza de la Historia de la Música, asignatura cuyas necesidades formativas no han sido del todo abordadas en los artículos revisados; igualmente, son muy pocos los estudios realizados sobre la inserción de la Narrativa Digital en la enseñanza de la Historia de la Música.

En cuanto a la utilización de vídeos del tipo “Draw My Life” en el aprendizaje de la materia Historia de la Música, se puede apreciar que este tipo de vídeo digital ofrece una extensa serie de posibilidades creativas que favorecen a los procesos cognitivos que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje: Ordenar y organizar

información, analizar y sintetizar datos (capacidad de abstracción), desarrollo del pensamiento reflexivo a través del aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo, comparación y clasificación de información, capacidad de resolución de problemas. Todo esto, debido en gran parte a la versatilidad y amplitud de aplicaciones que poseen las herramientas digitales. Del mismo modo, el abordaje de cualquier tema a través de este tipo de vídeo digital implica el desarrollo de destrezas a través de un aprendizaje más personal, es decir, a su propio ritmo y de la manera que más se ajuste a sus necesidades particulares.

Una de las limitaciones encontradas en el presente trabajo, es el escaso material encontrado sobre la aplicación de vídeos del tipo “Draw My Life” en la educación, y en la educación musical en específico. Tanto en fuentes escritas en idioma inglés como en idioma español, fueron muy pocas las investigaciones referentes al tema central que este artículo pretende describir, por ende, los hallazgos realizados luego de la revisión de literatura fueron escasos. En investigaciones futuras se pretende ampliar los criterios de búsqueda para la revisión sistemática de investigaciones referentes a la Narrativa Digital y al uso de vídeos del tipo “Draw My Life” en la educación musical. Así mismo, a futuro se espera nutrir esta revisión bibliográfica a través de la inclusión de más investigaciones relacionadas a los trabajos realizados en los institutos de enseñanza superior de la música, así como documentos académicos universitarios que abarquen esta misma temática.

Otra limitación encontrada en la redacción de este artículo, fue la elección de las palabras clave que mejor se ajusten a los criterios de búsqueda en bases de datos en inglés, tal fue el caso de la palabra “Narrativa Digital”. Las búsquedas más apropiadas asociadas a la palabra clave fueron: “Storytelling”, “Digital Storytelling”, “transmedia storytelling”, “interactive storytelling” y “narrative storytelling”. Cabe mencionar que la palabra “Narrativa Digital” es definida desde diferentes perspectivas por varios autores, incluso llegando a ser considerada como un proceso y no una estrategia pedagógica.

Finalmente, se puede concluir que el docente de educación musical no se encuentra exento de poder innovar los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro de su campo. El tener conocimiento sobre la extensa serie de recursos que las TIC pueden ofrecer a la enseñanza de la música, le permitirán potenciar su labor dentro del aula, así como proveer a sus estudiantes de herramientas que favorezcan su desarrollo académico, en un entorno más creativo e interesante. En una era donde la aparición de nuevas herramientas es cada vez más acelerada, el docente de educación musical se enfrenta al desafío de permanecer en una constante actualización de sus conocimientos, que le faculten para obtener beneficio de los nuevos avances tanto tecnológicos como educativos; sólo así estos cambios no representarán una limitación sino una oportunidad para mejorar.

A partir de los resultados de esta investigación, se propone la realización del presente plan de clase sobre el desarrollo de una experiencia de aprendizaje a través de la aplicación del recurso pedagógico del “Draw My Life”, para el estudio de un tema correspondiente al aprendizaje de Historia de la Música.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE “Draw My Life”

Sinopsis

Con el fin de abordar el tema “El Período Barroco Musical”, los estudiantes crearán un vídeo en el que se describirá la vida y aportes de un músico importante perteneciente a este periodo, a través del recurso pedagógico del “Draw My Life”. Estos vídeos serán presentados en la Feria de Ciencias y Proyectos que se organiza cada año en la Unidad Educativa “Liceo La Alborada”, institución donde se efectuará la aplicación de este recurso pedagógico en la enseñanza de Historia de la Música, dentro de la asignatura de Educación Cultural y Estética (Música). Este proceso de trabajo se llevará a cabo durante el Primer Parcial del Segundo Quimestre del año lectivo 2018-2019. Además, se publicarán los vídeos creados en la página oficial de la institución, para así difundir y compartir con la comunidad las experiencias obtenidas.

Datos Informativos

Colegio: Unidad Educativa “Liceo La Alborada”.

Nivel: Octavo Año de Educación General Básica.

Tipo de Asignación: Actividades Grupales.

Asignatura: Educación Cultural y Estética.

Justificación

Esta asignación tiene como objetivo principal desarrollar en los estudiantes las destrezas necesarias para efectuar un análisis crítico y valorativo sobre la obra musical perteneciente a cualquier período, ya sea a través de audiciones o durante la interpretación del repertorio.

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO						Año Lectivo 2018-2019	
					Octavo E.G.B		Bloque No. 4
1. Datos Informativos:					Título: El Período Barroco Musical		
Área:	Educación Cultural y Estética		Docente:	José David Espinoza Y.	Nº de Períodos: 2 Períodos	FECHA DE INICIO: Lunes, 25 de febrero de 2019	FECHA DE FINALIZACION: Lunes, 01 de abril de 2019
Asignatura:	Música						
OBJETIVOS EDUCATIVOS DE MODULO/BLOQUE:			EJE TRANSVERSAL INSTITUCIONAL				
Reconocer las características de diferentes obras musicales pertenecientes a distintos períodos musicales, como ejemplos de la creación artística y del patrimonio cultural, realizando análisis crítico y valorativo sobre las mismas.			Respeto				
			EJE DE APRENDIZAJE O MACRODESTREZA				
			Explorar, conocer, apreciar y crear.				
DESTREZA/S A DESARROLLAR				INDICADOR/RES ESENCIALES DE EVALUACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Definir las principales características y rasgos estilísticos de la obra musical producida durante el período musical estudiado. ▪ Conocer los principales personajes que propiciaron el desarrollo del arte musical a lo largo de la historia. ▪ Reconocer los elementos artístico-culturales propios de cada etapa de la historia. ▪ Identificar los elementos socio-culturales que han definido el marco referencial estético de las diversas formas musicales. ▪ Distinguir las principales etapas del proceso evolutivo de la música y sus respectivas características. 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valora la obra musical y los aportes de los principales artífices del desarrollo del arte musical a lo largo de la historia. ▪ Identifica las principales características y rasgos estilísticos de cada período de la música. ▪ Diferencia con claridad cada una de las etapas de la evolución de la música a lo largo del tiempo. 			

Fundamentos Metodológicos

El principal propósito de la presente situación de aprendizaje, es que los estudiantes sean artífices de su propio proceso de aprendizaje. En este sentido, la función del docente será solo la de orientar dicho proceso. Se incentivará a los estudiantes a recurrir a su potencial creativo, su imaginación e ingenio para crear este vídeo, así como a aprender a trabajar en equipo. El trabajo autónomo será también un componente esencial dentro de este proceso de aprendizaje, sin desatender en ningún momento las destrezas que se pretende desarrollar a través del proyecto. Así mismo, se seguirá un cronograma de etapas de trabajo que irán siendo evaluadas progresivamente, dichas etapas han sido definidas con base en el proceso de aprendizaje propuesto por Larralde (2017) en su investigación sobre la aplicación de los vídeos del tipo “Draw My Life” en educación.

2. PLANIFICACIÓN			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Primera Etapa (Conocimiento)/Lunes, 25 de febrero de 2019:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1ra Parte: Realización de una evaluación diagnóstica sobre los conocimientos previos que los estudiantes poseen acerca del tema en torno al cual se va a crear el vídeo: El Período Barroco Musical. ▪ Definición de los personajes cuyas biografías se van a desarrollar. ▪ 2da Parte: Visualización de un ejemplo de vídeo del tipo “Draw My Life”, sobre el músico y compositor británico David Bowie. ▪ Explicación sobre qué consiste el proyecto y el 	<ul style="list-style-type: none"> - Computador con conexión a internet. - Proyector. - Evaluaciones escritas diseñadas por el docente. <p>Incluir el link del video propuesto</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende qué es un vídeo del tipo “Draw My Life”. ▪ Comprende la finalidad de la asignación y el proceso de evaluación de la misma. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Cuestionario con preguntas sobre los conocimientos previos acerca del tema. ○ Ronda de preguntas y retroalimentación sobre los vídeos del tipo “Draw My Life”. ○ Exposición oral sobre el tema “¿Qué es un Draw My Life?”.

<p>objetivo del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Explicación detallada del cronograma de actividades a realizarse, así como del proceso de evaluación. 			
<p>Segunda Etapa (Síntesis)/ Lunes 04 de Marzo de 2019:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elección del tema: En grupos de hasta 4 personas, los estudiantes elegirán un músico perteneciente al período barroco sobre el cuál realizarán el vídeo. ▪ Síntesis: Los estudiantes recabarán la información importante y destacada sobre el músico escogido: datos importantes de su vida, aportes significativos, obra producida, etc. ▪ Ficha de Trabajo: Los estudiantes deberán llenar una ficha donde consten los datos del grupo con el cual trabajarán, así como la información principal del músico que presentarán en el vídeo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aula de Audiovisuales. - Computador con conexión a internet. - Fichas de Trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Define el personaje sobre el cual trabajará en la realización del proyecto. ▪ Conformar un grupo de trabajo, por afinidad, con el cual trabajará a lo largo de cada etapa del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ficha de trabajo donde conste toda la información referente los autores o integrantes de cada grupo, así como al tema a abordarse.
<p>Tercera Etapa (Organización)/Lunes, 11 de Marzo de 2019:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Libretas de apuntes. - Cuadernos de dibujo. - Marcadores y lápices de 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diseña un storyboard detallado de toda la información que se filmará y se presentará en el 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Un storyboard correctamente presentado por cada grupo de trabajo. ○ Presentación de un documento escrito que contenga la información o datos que se mencionarán en el vídeo final.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realización del storyboard que estructurará el vídeo “Draw My Life”. Los estudiantes diseñarán un guión que detalle el contenido que se filmará y se presentará en el vídeo, mismo que deberá basarse en el formato proporcionado por el docente. (Tabla 1) ▪ El guión debe contener todos los componentes del producto a lograr: contenidos, secuencia de imágenes, narrativa, etc. ▪ Creación de un primer borrador de dibujos que representen los datos que se van a narrar en el vídeo. ▪ Composición de un texto que abarque todos y cada uno de los datos que se van a narrar en el vídeo. ▪ Adecuación del texto redactado a todas la secuencias del vídeo. 	<p>colores.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Información previamente recabada. - Lápices y borradores. -Información previamente investigada. 	<p>vídeo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Redacta un texto claro y preciso de toda la información que será narrada en el vídeo. 	
<p>Cuarta Etapa (Representación Visual)/Lunes, 18 de Marzo de 2019:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Computadoras con conexión a internet. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea y edita un vídeo que posea todas las 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Presentación de la grabación del vídeo culminada y lista para su posterior edición de audio.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Orientación del docente: El docente explicará a los estudiantes el proceso a seguir para la creación del vídeo. Procedimiento: ▪ Filmación: Se recurrirá al uso de una cámara digital para realizar la filmación de los dibujos, sin embargo la cámara de un teléfono móvil es igualmente útil para los fines pertinentes. ▪ Dibujos: Se emplearán hojas del papel, marcadores y lápices de colores para trazar los dibujos que serán filmados; también es posible emplear una pizarra blanca y tizas líquidas. Cabe mencionar que la realización de los dibujos definitivos ya ha sido previamente ensayada durante el diseño del storyboard o guión. ▪ Iluminación: Se precisa de una adecuada iluminación para la grabación de cada segmento de vídeo. Se puede recurrir a una lámpara, en caso de que las condiciones lumínicas del entorno no sean favorables. ▪ Grabación: Los integrantes del grupo deberán asignarse roles para la realización del vídeo, estos roles deberán estar claramente definidos. Así, por ejemplo, mientras un integrante realiza los dibujos, otro integrante puede grabar todo con la cámara. El uso de un trípode podría facilitar aún más el proceso de grabación. ▪ Edición de imagen: Una vez que se han grabado los vídeos, se procederá a trabajar con 	<ul style="list-style-type: none"> - Cámara de vídeo o teléfono móvil con cámara. - Lámpara (opcional). - Hojas de papel en blanco o cuadernos de dibujo. - Pizarra blanca (opcional). - Tizas líquidas (opcionales). - Marcadores o lápices de colores. - Programa de edición de vídeo. 	<p>características propias del formato “Draw My Life”.</p>	
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------	--

<p>ellos utilizando un programa de edición: se sugiere trabajar con Camtasia Studio 8. Para lograr el efecto de dibujo acelerado que se aprecia en los vídeos del tipo “Draw My Life”, se incrementará la velocidad de reproducción haciendo uso del programa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Duración del Vídeo: La duración mínima del vídeo será de 3 minutos y máximo 6. 			
<p>Quinta Etapa (Edición de Audio y Locución)/Lunes, 25 de Marzo de 2019:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grabación del audio: Los estudiantes grabarán su voz, narrando toda la información que será presentada en el vídeo. ▪ Locución: Los estudiantes deberán atender aspectos esenciales para realizar una buena locución en el vídeo, desde una correcta dicción hasta procurar modular la voz adecuadamente según lo amerite cada secuencia de vídeo. ▪ Edición de audio y sonido: Una vez grabados los archivos de audio, se procederá a editarlos en algún programa que permita mejorar la calidad de los mismos; se sugiere utilizar el programa Adobe Audition. ▪ Montaje del audio: Se procederá a montar los archivos de audio sobre los archivos de vídeo, se puede recurrir al programa “Camtasia Studio 8” para unificar ambos archivos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grabadora de voz o teléfono móvil que posea esta funcionalidad. - Programa de Edición de Audio. - Programa de Edición de Vídeo. - Documento escrito que contenga la información a narrarse. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea un producto final que unifica los archivos de audio y vídeo, a través de la operación de programas de edición de audio y vídeo. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Presentación del producto final: el vídeo terminado que será presentado durante la última etapa de trabajo.

<p>Sexta Etapa (Coevaluación y Presentación del Producto Final)/Lunes, 01 de Abril de 2019:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación del Producto Final: Los grupos de trabajo expondrán a la clase sus vídeos terminados. ▪ Coevaluación: A través de la crítica constructiva, se realizará una valoración de los proyectos presentados, y se aportarán recomendaciones y sugerencias. ▪ Rúbrica de Evaluación: La evaluación final de los vídeos estará sujeta a una rúbrica donde constan los parámetros que permitirán asignar una calificación. (Tabla 2) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sala de Audiovisuales. - Computadores con acceso a internet. - Proyector. - Equipo de Audio (Parlantes). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presenta un vídeo del tipo “Draw My Life”, correctamente diseñado y que cumple con los requerimientos establecidos del formato. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Presentación de un vídeo del tipo “Draw My Life”, sobre algún músico relevante del período barroco musical.
<p>Proceso Reflexivo:</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se motivará a los estudiantes a reflexionar sobre el proceso de trabajo efectuado, a través de las siguientes interrogantes : <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es lo que se ha aprendido? - ¿Cuál es la apreciación de los estudiantes sobre el desarrollo de esta actividad? - ¿Cuáles fueron las dificultades encontradas en el proceso y cómo se resolvieron? - ¿Qué aspectos podrían mejorarse en una futura re aplicación de esta situación de aprendizaje? 			

Tablas y Figuras

STORYBOARD	
Integrantes del Grupo:	Tema:
Nivel:	Fecha:
Estructura	
<p>Narración: Se realiza antes de iniciar la filmación del vídeo, en esta sección se estructurará el texto que relatará el narrador. Es importante que el texto sea conciso y que abarque información relevante, también deberán insertarse silencios que permitan resaltar los gráficos e imágenes que se presenten en el vídeo. La narración deberá ayudar a explicar las imágenes que se muestren y deberá aportar información importante sobre el tema. Una vez que el texto ha sido redactado, se puede proceder a seleccionar las imágenes que se desean mostrar en el vídeo, para luego articularlas con el contenido que la voz narrará. Las imágenes han de tener cierta mayor duración que el texto.</p>	
<p>Dibujos e Imágenes: Se dibujará un fotograma sobre el texto escrito en la sección anterior. El fotograma consiste en una secuencia de imágenes que reflejan cada una de las escenas que se mostrará en el vídeo, esta permitirá contar con una secuencia y orden lógicos del contenido que se expondrá. Se pueden tomar como ejemplos de fotogramas las Figuras 1 y 2. No es necesario que los dibujos sean perfectos, sino que se pueda interpretar cada secuencia.</p>	

Tabla 1. Storyboard.

Parámetro	0	0.3	0.6	1
Formato	No respeta el formato requerido (no se ajusta al formato “Draw My Life”).	No respeta el formato requerido pero aborda el tema.	Respeta el formato solicitado, pero no la duración permitida por vídeo.	El vídeo ha sido creado según el formato solicitado y cuenta con la duración permitida.
Contenido	El contenido es escaso y la información expuesta no es correcta.	Aborda información importante sobre el tema, sin embargo cuenta con algunos errores.	El contenido presentado en el vídeo es básico. El contenido es bueno.	Aborda los temas a detalle y profundidad. El contenido presentado es de calidad.
Creatividad	Emplea ideas ajenas, sin citar a los autores de las mismas ni darle crédito.	El trabajo se basa mayormente en el contenido desarrollado por otras personas. Pese a dar crédito a los autores de dicho contenido, se evidencia una ausencia de creatividad u originalidad.	El producto final denota cierta originalidad. Se evidencian ciertos aportes creativos e interesantes.	El producto final demuestra gran creatividad y originalidad. La propuesta es llamativa y atractiva.
Lenguaje	Se detectan varios errores gramaticales y ortográficos. Las ideas son presentadas son poco claras o inentendibles.	Pocos errores gramaticales u ortográficos, sin embargo el contenido expuesto es confuso o poco claro.	La información presentada es clara. Se presentan pocos errores gramaticales u ortográficos.	La información expuesta es clara. No existen errores gramaticales u ortográficos.
Grabación y Edición de Vídeo	La calidad del vídeo y el resultado no son buenos.	La calidad del vídeo no es buena, pero el contenido es interesante.	La calidad del vídeo fue muy buena en gran parte de la duración del mismo. En algunos momentos el vídeo es poco interesante y su calidad decae.	La calidad del vídeo fue excelente de principio a fin. El resultado final es bueno e interesante.
Puntualidad	Proyecto entregado fuera del plazo establecido.	El proyecto fue entregado impuntualmente, pero se encuentra completo.	El proyecto fue entregado puntualmente, pero se encuentra incompleto.	Proyecto entregado puntualmente y completo.

Tabla 2. Rúbrica.



Figura 1. Ejemplo de Storyboard.

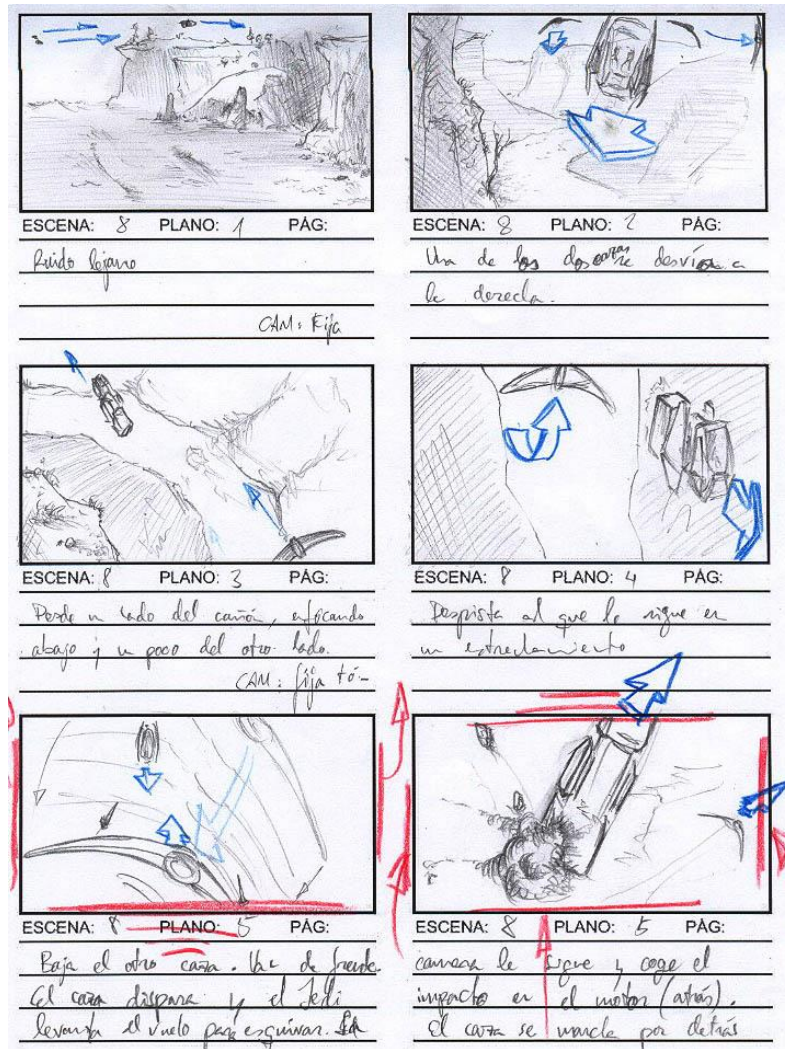


Figura 2. Ejemplo de Storyboard.

RECOMENDACIONES:

- El proceso de creación de un vídeo del tipo “Draw My Life” es relativamente sencillo, sin embargo, los docentes pueden apoyarse en algunos recursos digitales para implementar de una mejor manera este recurso pedagógico en la clase. Así, por ejemplo, en caso de presentarse dudas sobre el procedimiento a seguirse para crear un vídeo de este tipo, se sugiere revisar tutoriales en YouTube que expliquen este proceso.

- Algunos de los tutoriales a los que el docente puede recurrir, son:

<https://www.youtube.com/watch?v=8ZJD3o0j3LA>

<https://www.youtube.com/watch?v=SqMz3qni8KA&t=21s>

<https://www.youtube.com/watch?v=3FstLZAuqrU>

- De igual manera, si los estudiantes tuviesen alguna duda respecto al manejo de los programas de edición de audio y video, se les recomienda consultar los siguientes tutoriales:

<https://www.youtube.com/watch?v=CAIJD88pr4>

https://www.youtube.com/watch?v=S9wqf250_Hg

- Es importante considerar las limitaciones que pudiesen existir antes de aplicar del recurso pedagógico del “Draw My Life” en el ambiente áulico, el no contar con las condiciones adecuadas para su aplicación, podría entorpecer el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de este recurso.
- El docente puede adaptar el proceso de trabajo con este recurso pedagógico, según las necesidades particulares de sus estudiantes; una de las ventajas que posee este recurso es la versatilidad en su aplicación, la cual permite ampliar las formas en las que éste puede ser aprovechado dentro del aula.
- La aplicación de este recurso pedagógico puede complementarse con el uso de otras herramientas digitales que puedan potenciar aún más los resultados finales obtenidos.
- El docente de educación musical debe mantenerse al tanto de las innovaciones educativas que surgen constantemente, esto le permitirá adaptar su práctica a los nuevos cambios que cada vez son más acelerados dentro del contexto educativo, y a su vez refrescar el proceso enseñanza-aprendizaje de las artes musicales.

- Finalmente, se recomienda a los docentes que apliquen éste y cualquier tipo de recurso pedagógico basado en las TIC, no desvirtuar la verdadera naturaleza de estos recursos. Es necesario recordar que éstos no son el fin mismo del proceso de enseñanza sino el canal conductor hacia la consecución de los objetivos educativos que se han propuesto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Aránguiz, M. B., Molina, M. B., Riquelme, A. C., & Contreras, C. M. (2018). Propuesta de modelo tecnológico para Flipped Classroom (T-FliC) en educación superior. *Revista Electrónica Educare*, 22(2), 3.

Bergmann, J., Overmyer, J., & Wilie, B. (2012, julio). The Flipped Class: Myths vs. Reality—THE DAILY RIFF - Be Smarter. About Education. Recuperado 20 de febrero de 2019, de LEARNING, INNOVATION & TECH website: <http://www.thedailyriff.com/articles/the-flipped-class-conversation-689.php>

Bustingorry, S., Sánchez, I., & Ibáñez, F. (2006). *Investigación Cualitativa en Educación. Hacia la Generación de Teoría a través del Proceso Analítico*. 1(32), 119-133.

Cañellas, A. (2015, septiembre 30). La Narración Digital, Más que un Recurso Educativo. Recuperado 21 de febrero de 2019, de E-aprendizaje website: <https://e-aprendizaje.es/2015/09/30/la-narracion-digital-mas-que-un-recurso-educativo/>

Carrera, E. (2017). *Música y Tic: El aula de música del siglo XXI*. (Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Cádiz). Recuperado de file:///C:/Users/David/Downloads/Mu%CC%81sica%20y%20TIC_El%20aula%20de%20mu%CC%81sica%20del%20siglo%20XXI.pdf

de la Rosa, E. (2015). *El uso de las TIC en los centros Superiores de Música* (Tesis Doctoral, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria). Recuperado de file:///C:/Users/David/Downloads/nanopdf.com_el-uso-de-las-tic-en-los-centros-superiores-de-musica-un.pdf

Díaz, M., & Riaño, M. E. (2015). *Creatividad en Educación Musical*. Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/pucesp/detail.action?docID=3429260>

Fundación Universia. (2017, julio 3). Microaprendizaje: 3 formas de aplicarlo en el aula. Recuperado 15 de marzo de 2019, de <http://noticias.universia.es/educacion/noticia/2017/07/03/1153907/microaprendizaje-3-formas-aplicarlo-aula.html>

Gil Quintana, J. (2016, enero). (PDF) Narrativa digital e infancia. La generación de los creadores colaborativos. Recuperado 21 de febrero de 2019, de ResearchGate website: https://www.researchgate.net/publication/289571168_Narrativa_digital_e_infancia_La_generacion_de_los_creadores_colaborativos

Gimenez, M. (2018, abril). Narrativas transmedia. Recuperado 21 de febrero de 2019, de ResearchGate website: https://www.researchgate.net/publication/324312852_Narrativas_transmedia

Girmen, P., Özkana, Ü., & Dayan, G. (2019). Digital Storytelling in the Language Arts Classroom. *Universal Journal of Educational Research*, 7(1), 55-65.

- González, L. (2013). *TIC en la educación musical: Hardware, software y su utilización*. (Grado en Educación Primaria, Universidad de Valladolid). Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/2605/1/TFG-B.137..pdf>
- Hernandez, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y representaciones*, 5(1), 325-347.
- La Toma, A. de C. (2016, junio). El Arte Del StoryBoard | Academia De Cine. Recuperado 4 de septiembre de 2019, de <http://latoma.cl/el-arte-del-storyboard/>
- Larralde, G. (2017, noviembre 4). EnREDar y aprender: DRAW MY LIFE. Recuperado 15 de marzo de 2019, de EnREDar y aprender website: <http://enredarteayudaaprender.blogspot.com/2017/11/draw-my-life.html>
- López, N., & Sánchez, L. (2010). El Aburrimiento en Clases. *Procesos Psicológicos y Sociales*, 6(1 y 2), 43.
- López, P. (2017). *Las TIC como recurso para el aula de música en la sociedad del conocimiento*. (Trabajo fin de Máster, Universidad de Valladolid). Recuperado de https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/27950/1/TFM_F_2017_118.pdf
- Martí Arias, J. (2017). *Educación y tecnologías*. Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/pucesp/detail.action?docID=5308949>
- Mayán, A. (2015). La Narrativa Digital y su utilidad educativa [Blog]. Recuperado 1 de marzo de 2019, de Grupo de Investigación Stellae website: <http://stellae.usc.es/red/blog/view/114740/la-narrativa-digital-y-su-utilidad-educativa>
- McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2006). *Investigación educativa: Una introducción conceptual*. Pearson Educación.
- Morris, R. J. (2015). *Draw My Life: Creative Reflection through Stick Figure Storytelling*. Recuperado de <https://www.ideals.illinois.edu/handle/2142/73775>
- Muñoz, P. D. R. (2013). Narrativa, música y transmedia en Nier: Hacia una nueva obra de arte total. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 2(1), 169-186.
- Navarro, J. L. (2017). Pautas para la aplicación de métodos de enseñanza musical desde un enfoque constructivista. Recuperado 20 de abril de 2018, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412017000300143
- Posilio Gellida, E. (2017). *Las grandes ausentes: Una propuesta coeducativa para la enseñanza de historia en secundaria*. Recuperado de <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/173022>
- Prats, J. (2007, junio 21). *La Historia es cada vez más necesaria para formar personas con criterio*. Recuperado de http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/historia_necesaria_formar_personas_criterio.pdf

- Quijada Monroy, V. del C. (2017). *Narrativa digital: Experiencias y propuestas*. Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/pucesp/detail.action?docID=5513475>
- Rey, N. S. (2016, abril 25). Dando a nota: «Draw my life» en el aula. Recuperado de Dando a nota website: <http://dandoanota.blogspot.com/2016/04/draw-my-life-en-el-aula.html>
- Romero, R., & Leonardo, D. (2017). *Producción de un cortometraje sobre la contaminación y la conciencia ambiental en el sector suburbio Cisne 2 de la ciudad de Guayaquil: “Conciencia Verde”*. Recuperado de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/8264>
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Education.
- Savage, P., & Brown, S. (2013). PDF | Toward a new comparative musicology. Recuperado 21 de julio de 2018, de Analytical Approaches To World Music 2.2 website: https://www.researchgate.net/publication/283088191_Toward_a_new_comparative_musicology
- Savage, P. E., Brown, S., Sakai, E., & Currie, T. E. (2015). Statistical universals reveal the structures and functions of human music. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 112(29), 8987-8992. <https://doi.org/10.1073/pnas.1414495112>
- Thacker, T. (2009). Using Music as Historical Text in Teaching European History. *Cultural and Social History*, 6(2), 187-194. <https://doi.org/10.2752/147800409X411047>
- Torres Barzabal, L. (2018). *Innovación docente: Nuevos planeamientos*. Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/pucesp/detail.action?docID=5634902>
- Vivitsou, M. (2018, enero). Digital storytelling in teaching & research. Recuperado 21 de febrero de 2019, de ResearchGate website: https://www.researchgate.net/publication/322677351_Digital_storytelling_in_teaching_research
- Yuksel-Arslan, P., Yildirim, S., & Robin, B. R. (2016). A phenomenological study: Teachers' experiences of using digital storytelling in early childhood education. *Educational Studies*, 42(5), 427-445. <https://doi.org/10.1080/03055698.2016.1195717>
- Zanin-Yost, A., & Reitz, C. L. (2014). Information Literacy in Music History: Fostering Success in Teaching and Learning. *Journal of Library Administration*, 54(7), 562-572. <https://doi.org/10.1080/01930826.2014.964017>