

METODOLOGÍA

Estudio de caso en el Conservatorio Profesional de Música “Cristóbal de Morales” con el alumnado de orquesta de 4º de Enseñanzas Básicas y tres alumnas de 2º de Enseñanzas básicas de violín.

JOSE ALBERTO LERMA VEGA



INDICE

1. Metodología.
2. Anexo I. Diario de campo.
3. Anexo II. Rejilla de observación violín.
4. Anexo III. Rejilla de observación de orquesta.

Metodología

La búsqueda de una mejora en la calidad educativa no se realiza desde solamente un punto de vista metodológico, la investigación recorre las distintas perspectivas. El método va a depender de la utilización de los “conceptos” que son los elementos de los que se compone una teoría y posteriormente se transforman en variables observables (Corbetta, 2010). El tipo de utilización de los conceptos va a depender del tipo de investigación que se vaya a llevar a cabo, es decir que no va a ser el mismo tratamiento en una investigación cuantitativa o cualitativa. La información desde el punto de vista cuantitativo va dirigida hacia la numeralización pero este aspecto produce un empobrecimiento de esta metodología. A diferencia de la metodología cualitativa que utiliza no utiliza tantos conceptos como variables sino como conceptos orientadores, según el autor Blumer. Este mismo añade que los conceptos en las investigaciones han de ser orientativos y no definitivos, debido al empirismo (Blumer, 1982).

El segundo problema al que se tiene que enfrentar un estudio cualitativo es la interacción con el objeto de estudio (Corbetta, 2010). Esto se traduce de la manera en que no es lo mismo cuando se observa un suceso que ya ha acontecido o unos sujetos que no son conscientes de que son estudiados a, por el contrario, que los sujetos del estudio conocen que están siendo estudiados. El autor Eisner propone que cuando se lleva una investigación cualitativa, el investigador tiene un límite moral entre que el objeto de estudio sepa o no que está siendo observado. Lo que se conoce como consentimiento informado. Distinto es lo que sucede mientras se desarrolla el estudio pues no se puede controlar las reacciones de los seres humanos. El investigador de campo está conectado con lo que está sucediendo (Eisner, 1990). Crear comodidad con el objeto de estudio ayuda a que este actúe de la manera más natural posible. Otro aspecto que tratar es la confidencialidad de los objetos de estudio. Los aspectos anteriormente citados y su tratamiento dependen del investigador de sus normas morales, pueden tener repercusiones sobre los resultados. Así pues, las TRIC se presentan en el centro del ojo de la investigación haciendo que las emociones no conlleven unos resultados que no corresponden con la realidad estudiada. La metodología cuantitativa se puede llevar a cabo realizando cambios en el objeto de estudio, pudiendo llegar a crearse una realidad artificial donde llevar a cabo con las condiciones idóneas la investigación que se planea. Sin embargo, en la cualitativa hay una corriente que se denomina el enfoque naturalista que busca la no manipulación del investigador en el medio a investigar (Corbetta, 2010). Los enfoques pueden variar hasta en las mismas investigaciones dependiendo de las necesidades de los investigadores. En el aspecto afectivo el investigador cuantitativo tiende a ser “científico” y estar lo más alejado del objeto de estudio, neutral y distante. Por el lado contrario, el cualitativo tiene que estar lo más cerca posible de la realidad que estudia para conseguir ver con los mismos ojos que los sujetos estudiados.

Es por ello por lo que donde reside la dificultad, es en la diferenciación de los métodos de estudio es en el papel del objeto de estudio. Desde el punto de vista cuantitativo el sujeto es pasivo y se intenta quitar esta variable lo máximo posible para buscar el hecho científico. Desde el prisma cualitativo el objeto de estudio es activo y se busca que interactúe lo máximo posible para verificar la hipótesis de los investigadores (Corbetta, 2010).

La investigación que se ha realizado se basa mayormente en la metodología cualitativa pues realiza una observación directa, cercana y se motiva al objeto investigado a interactuar. La observación, en base teórica, se focaliza en la búsqueda de los objetivos que van a completar la hipótesis y de esta manera crear conocimiento y ampliar la comprensión de la educación (Eisner, 1990) en lo que le interesa y permite aumentar el conocimiento (Gutiérrez, 2017). A colación se puede diferenciar entre técnicas reactivas y no reactivas, sabiendo diferenciar que las primeras son aquellas que no tienen por objetivo minimizar la influencia de la observación sobre el objeto observado. A diferencia de las no reactivas que buscan lo contrario.

La observación participante es definida, en esta ocasión como un conjunto de técnicas diversas tales como: entrevistas, encuestas, entre otras. El autor Corbetta (2010) lo define de la siguiente manera:

Es una estrategia a través de la cual 1) el investigador se adentra directamente, 2) durante un periodo de tiempo relativamente largo, en un grupo social determinado; 3) tomado su ambiente natural y 4) estableciendo una relación de interacción personal con sus miembros 5) con el fin de descubrir sus acciones y comprender sus motivaciones mediante un proceso de identificación. (p. 327)

El método utilizado surge del constructivismo mediante, la construcción social y cultural del conocimiento. El aprendizaje surge cuando los estudiantes son partícipes y responsables de su propio aprendizaje. El desarrollo de las clases ha sido diseñado tomando como base al alumnado y buscando la aplicación de sus capacidades, habilidades y conocimientos. Se toma este modelo de enseñanza fundamentando las ideas de algunas pedagogías de autores, tales como Piaget, Ausubel o Vigotsky. Estos consideran que el aprendizaje es el resultado de la construcción psicológica que hacen los alumnos al intentar aprehender (Thayer, 2012). Por otro lado, la realización de gamificación en su aprendizaje tiene una gran relación con la filosofía pragmática que especifica que los conceptos son aprendidos a través de las consecuencias que se pueden observar y que el aprendizaje implica cercanía. Los juegos utilizados para la consecución del aprendizaje son creados a través de los interrogantes que se pretenden sean contestados. Asimismo, se complementan con debate de ideas, realización de hipótesis y comunicación de los descubrimientos y resultados, finalmente.

En esta investigación las técnicas que se usan son la observación directa, el cuaderno de notas y la evaluación realizada con la serie de actividades llevadas a cabo a tal fin. La observación participante busca ver desde dentro y tener la percepción más similar al objeto observado. Aunque parezca que este tipo de observación es sencilla debido a que se está dentro de la misma, la información que se puede recoger es tan grande y difícil de ordenar y categorizar que conlleva un gran reto para el investigador. No se puede obviar la gran cantidad de información que se puede recoger de la imagen visual, es por ello por lo que en la investigación se hace patente, aunque la realización de esta trae un gran problema al observador, pues el objeto observado puede tomar actitud de pose o de una “falsa realidad” ante el objetivo de una cámara. Pero el uso de la imagen da tantas posibilidades al investigador que las cosas negativas también se pueden volver positivas, debido a que estas aportan observaciones autobiográficas, y mostrar aspectos relevantes y significativos (Gutiérrez, 2017). Realizo un estudio de caso porque los datos que se obtienen aportan información de carácter científico y educativo, además el tipo de enseñanza puede ser llevada a otro entorno educativo. Las actuaciones metodológicas llevadas a cabo son el cambio de forma en la transmisión de la información, además, del cambio en la manera de recibir la información por parte del alumnado. Por otro lado, la introducción de las TRIC en el alumnado implica una mayor motivación y cercanía para con el trato. Produciéndose así una total comunicación sin límite de horario de lugar.

La investigación plantea la hipótesis que mediante la gamificación se obtiene una mayor implicación del alumnado y el rendimiento de este es mejor, que el que se obtiene habitualmente en estas asignaturas con metodologías tradicionales.

Además, es primordial conocer los objetivos que se plantean para conocer si se finalmente se alcanza la hipótesis anteriormente planteada. El objetivo principal es: comprobar que ocurre al usar las aplicaciones educativas, para obtener en el alumnado de orquesta y violín un mayor rendimiento académico y motivación. Por otro lado, existen unos objetivos secundarios que se enumeran:

- Analizar el uso de las aplicaciones por parte del alumnado.
- Conocer el tipo de conocimiento que realiza el alumnado en la fusión entre el aprendizaje con TRIC y la clase presencial.
- Profundizar en la relación entre las aplicaciones educativas y el mayor rendimiento del alumnado.

La investigación se ha realizado en dos asignaturas musicales y relacionadas con los instrumentos de cuerda frotada que son: orquesta y violín. La asignatura de orquesta está compuesta por un total de dieciséis estudiantes que están en una edad adolescente, quitando la excepción de una persona adulta. La asignatura se imparte mediante una hora de clase presencial donde se estudian las piezas propuestas por el profesor. La asistencia a clase por sí misma no motiva en demasía al alumnado y por ello se propone que mediante dos aplicaciones que son Kahoot y Googleclassroom, se motive al discente y se realice un proceso de feedback a la hora de la clase presencial.

Por otro lado, la asignatura de violín se imparte durante dos horas a la semana en días distintos. El alumnado está compuesto por tres alumnas que tienen la edad de ocho años. La metodología tradicional consiste en la asistencia a clase y mediante la clase magistral y la repetición se van adquiriendo las técnicas y procesos violinísticos. Para demostrar que el alumnado está más atento y motivado se lleva a cabo el uso de las aplicaciones anteriormente mencionadas.

La finalidad de este estudio de caso es corroborar la hipótesis de que el alumnado utilizando la gamificación en las asignaturas de musicales (orquesta y violín) obtienen un mayor enganche con su aprendizaje. Los pasos que se han seguido para operativizar la investigación han sido:

- Notificar al centro la realización de este proyecto.
- Avisar a los padres del alumnado y al mismo de la realización de este.
- Poner en práctica las plataformas que se van a utilizar (Kahoot y Google classroom).
- Subir tareas de las partituras que se trabajan en clase.
- Corregir los resultados por parte del profesorado y puesta en común con el alumnado.
- Ver los progresos de la nueva metodología mediante un diario de clase.

La investigación se justifica por la falta de motivación del alumnado hacia estas asignaturas y como el sistema educativo no da respuestas actuales porque sigue usando las metodologías tradicionales que no solucionan este problema. Además, la es necesario este estudio de caso por la importancia de disponer información de primera mano de un grupo de alumnado en sus circunstancias. La realización del estudio tiene la repercusión social para que se pueda aplicar en todos los centros educativos musicales para que la orquesta no sea percibida como una pérdida de tiempo por parte de un gran espectro del alumnado y el violín sea más atractivo. La pedagogía del aprendizaje que prima es la tradicional y se basa en la repetición y el estudio del alumnado en casa y el aula. Con la gamificación se propone que el alumnado aparte de estudiar en casa su instrumento también aprenda jugando a través de las aplicaciones y estas tienen información y objetivos de las obras que están interpretando en su clase presencial, que tienen una vez a la semana durante una hora presencial.

La finalidad de la investigación es demostrar cómo mediante la gamificación el alumnado aprende de una manera más motivadora y el resultado de este aprendizaje se puede materializar a través de un mayor rendimiento en la asignatura a través de mejores resultados e interpretaciones en los conciertos. Los obstáculos que se encuentran es la falta de infraestructuras en el centro, pues solo tiene una red wifi y no hay ordenadores para el alumnado. Es por ello por lo que se permite el uso de sus teléfonos móviles para poder realizar actividades en clase, aunque el grueso de la gamificación se va a llevar a cabo en casa ya que allí tienen mejores instalaciones y soportes digitales. Debido a estas barreras se ha optado por trabajar mediante una red social educativa. Todo el trabajo que se realiza en medios digitales tiene su aportación directa en la clase presencial pues son conceptos que se trabajan en ella.

Análisis DAFO

Debilidades <ul style="list-style-type: none">● Falta de infraestructuras.● Limitación de tiempo de clase.● No realización de las actividades por falta de tiempo.	Amenazas <ul style="list-style-type: none">● No aceptación de los padres.● Falta de funcionamiento de las herramientas (conexión).● Falta de ayudas para realizar las actividades.
Fortalezas <ul style="list-style-type: none">● Generación nacida con tecnologías.● Rapidez en el aprendizaje.● Motivación de las TIC.● Fácil comprensión de las actividades a realizar.	Oportunidades <ul style="list-style-type: none">● Actualización de la metodología tradicional.● Modelo a seguir en otros centros educativos.● Implementación de la asignatura fuera de su horario lectivo.

La evaluación se va a realizar a través de la puntuación en la gamificación y mediante un diario de trabajo donde se van a anotar los resultados del trabajo realizado.

Rejilla de observación

Como fuente de datos se ha tomado como herramienta de obtención de datos la rejilla de observación. Además, se añaden comentarios básicos de impresiones en el diario del investigador. La rejilla se compone por una tabla de doble entrada donde por un lado está el alumnado y por el otro lado los parámetros observables. Las filas se crean a través de las necesidades del investigador de tener datos concisos para realizar el análisis cuantitativo. Entre las cualidades observables están:

- Atención.
- Práctica en el aula.
- Realización de los juegos.
- Asistencia a clase.
- Nota media.

Con ello se pretende ser lo más objetivo posible dentro de la investigación que tiene un carácter más cualitativo. Se muestra un ejemplo de la rejilla de observación en la asignatura de orquesta.

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 12/11/2019
Asignatura: Orquesta

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
Carmen	7	7	7	6	SI	10	SI	7	7
Julia	5	5	4	5	NO	-	SI	4	4
M ^a Isabel	8	7	7	7	NO	-	SI	7	6
Miryam	6	6	4	5	NO	-	SI	6	5
Teresa	7	7	6	7	NO	-	SI	7	6
Nayara	5	5	4	5	NO	-	SI	5	4
Arión	8	8	7	8	SI	10	SI	8	8
Lucía	7	7	6	8	SI	10	SI	8	8
Manuela	7	7	6	8	NO	-	SI	8	6
Elena	7	7	6	8	SI	8	SI	7	7
María	7	7	7	7	SI	9	SI	7	7
Ignacio	6	5	5	7	SI	8	SI	7	6
Javier	6	5	5	6	NO	-	SI	7	5
Cristina	4	4	4	5	NO	-	SI	5	4
Ana	8	7	7	8	SI	7	SI	8	7

Ilustración 1. Ficha de la rejilla de observación de orquesta.

Las observaciones cuantitativas demuestran que el interés del alumnado varía de unos a otros, ya que unos realizan la gamificación y otros no. Por ello se hace más importante porque demuestra de manera numérica como con la realización de una nueva metodología innovadora y acorde al alumnado se obtienen mejores resultados académicos y sin olvidar la motivación de este. Los números que se utilizan en la rejilla de observación es una nota numérica que el observador pone al alumnado dependiendo de si consigue o no los conceptos a calificar del 1 al 10, siendo uno que no lo consigue y 10 que lo ha conseguido de manera absoluta. Los Kahoot se han realizado de dos maneras, por un lado, se han hecho en casa como retos para que puedan pensarlo sin prisa y por otro lado también se han hecho en clase para poner en práctica la motivación grupal y la cohesión de grupo. Esta doble función da más posibilidades. Por un lado, está el reto que se realiza de manera individual. Este consiste en que el juego se pone disponible durante un tiempo determinado y al acabar el plazo, se muestran los resultados globales. Por otro lado, el juego online consiste en la realización de este en la clase con el grupo y así obtener los resultados instantáneos. De esta manera se puede jugar individual o en modo equipo para competir entre grupos de alumnado. Las dos funcionalidades muestran como el alumnado se implica con la asignatura. En los retos los resultados son mejores, sin embargo, la motivación es menor por la ausencia de los compañeros en clase (Ilustración 2). Sin embargo, en el juego online la

Innsbruck, ich muss dich lassen	
Played on	27 Nov 2019
Hosted by	Joselerma
Played with	8 players
Played	10 of 10
Overall Performance	
Total correct answers (%)	72,50%
Total incorrect answers (%)	27,50%
Average score (points)	8540,75 points

Ilustración 2. Resultados de un kahoot en modo reto.

motivación y la superación entre el alumnado es mejor, aunque los resultados son peores (Ilustración 3).

Minuetto y trio	
Played on	4 Feb 2020
Hosted by	Joseferma
Played with	13 players
Played	15 of 15
Overall Performance	
Total correct answers (%)	59,49%
Total incorrect answers (%)	40,51%
Average score (points)	9459,31 points

Ilustración 3. Resultados de un kahoot en modo online.

La participación es muy importante en la gamificación y en el aprendizaje en general. Cuando se han realizados los juegos en modo reto (Challenge) la participación es menor (Ilustración 4), ya que no todo el alumnado cumple con sus obligaciones de clase. Cosa que cambia cuando se produce el juego en línea, la participación es del 100% (Ilustración 5).

Innsbruck, ich muss dich lassen				
Final Scores				
Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	María Milagrosa	13001	10	0
2	Arion Sanchez G	11741	9	1
3	Ignacio	8935	8	2
4	Manuela y Lucia	8760	8	2
5	Carmen S-Cid	8156	7	3
6	Ana Alonso Pare	7434	7	3
7	M Isabel	7325	6	4
8	Elena Filpo	2974	3	7

Ilustración 4. Participación del alumnado en modo reto.

Minuetto y trio				
Final Scores				
Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	Teresa M.	17991	14	1
2	Julia y Lucía	11871	11	4
3	Elena	11715	10	5
4	Manuela	11592	11	4
5	María Milagrosa	11218	10	5
6	Ana.A	11149	11	4
7	Julia	9471	9	6
8	Miryam y Carmen	8662	9	6
9	M aisabel	8233	9	6
10	Javignacio	7273	8	7
11	Nayara y Airion	7017	7	8
12	Luna	5838	6	9
13	??	941	1	14

Ilustración 5. Participación del alumnado en modo en línea.

Diario de observación

Es otra herramienta que se ha utilizado para anotar los aspectos más subjetivos y cualitativos de la investigación. Esta se ha utilizado al finalizar las sesiones en la asignatura de orquesta, ya que en la de violín se tiene un diario de clase donde se anotan los aspectos a mejorar. Las anotaciones han ayudado a conocer el desarrollo de las clases y también para poder realizar un gráfico que muestra cómo ha sido el desarrollo del alumnado. Uno de los aspectos que sobresalen en este apartado es la posibilidad de anotar la observación directa del investigador.

Martes 3 de diciembre de 2019

He mandado el repaso de los dos kahoot que han hecho en el trimestre con perspectiva a mejorar algunos aspectos para la audición de final del trimestre del próximo día 17 de diciembre.

Martes 10 de diciembre de 2019

La clase ha mejorado en aspectos musicales, como las dinámicas, los arcos y la zona de arco donde tocan.

Martes 17 de diciembre de 2019

Realización del Kahoot de repaso. Los resultados han sido muy buenos y se ha puesto en práctica el trabajo de equipo, mediante la cooperación y la colaboración entre iguales. Audición ha sido muy buena y se han obtenidos los frutos del trabajo durante todo el trimestre. Han estado muy coordinados, teniendo en cuenta los arcos, las dinámicas y la escucha entre todos.

Ilustración 6. Extracto del diario de observación de orquesta.

El desarrollo de la dinámica de clase varía dependiendo de la asignatura. En la materia de orquesta, el alumnado entra en clase y primeramente se afinan los instrumentos para que todos tengan la misma y no se produzcan desafinaciones por una mala afinación. Tras esto se comienza con la lectura de la partitura y dependiendo de si hay preguntas se realiza un pequeño debate para resolver dudas del alumnado. La semana que se realiza Kahoot en el aula a mitad de la clase y habiendo trabajado las partes más difíciles, cogen los móviles y tabletas y trabajan con la gamificación. Para ello el investigador lleva su portátil y lo utiliza como una PDI (Pizarra Digital Interactiva). Dependiendo de la disponibilidad de la red, se trabaja el kahoot de manera individual, en modo equipo o modo colaborativo.



Ilustración 7. Momento de realización de un kahoot en modo equipo, en el aula de orquesta.

En la asignatura de violín, al ser una clase individual la dinámica de clase comienza con la afinación del instrumento y con la resolución de dudas mientras se afina. El alumnado toca la pieza y se corrigen los aspectos que son erróneos. En la clase que tienen de manera conjunta, que tiene una duración de media hora a la semana, se realizan los kahoot de manera individual y en modo cooperativo. Además de la realización de los juegos, cuando no hay juego se realiza un trabajo colaborativo, ya que interpretan obras a tres voces y cada una de ellas tienen que buscar la musicalidad individual y cómo afecta esta a la colectiva. Cuando se realiza el kahoot, el investigador tiene que llevarse nuevamente su portátil a modo de PDI para poder trabajar. En este caso no hay problema con red para poder realizarlo, pero no hay disponibilidad de tabletas en el centro y, por tanto, ellas se tienen que traer sus propios teléfonos o los de sus padres/madres.



Ilustración 8. Realización de un kahoot en clase de violín.

Kahoot

Es una página y una aplicación de carácter educativo que busca el aprendizaje del alumnado a través de la gamificación. En ella, tras crear una cuenta puedes realizar los juegos, que dependiendo de si pagas o no tienen mayor versatilidad gráfica. Cuando se realiza el juego, la aplicación te da la posibilidad de compartirlo en modo reto o en clase. El reto consiste en que pone un tiempo determinado para realizarlo y al acabar el mismo ya no se puede acceder. El modo clase se realiza sin límite de tiempo y siempre está disponible para poder efectuar. Al finalizar los juegos, la misma página, manda los resultados de los juegos para que tengas toda la información disponible del mismo. Los resultados que envía van desde el tiempo medio de respuesta del alumnado a una pregunta, el número de aciertos o el tanto por ciento de respuestas incorrectas.

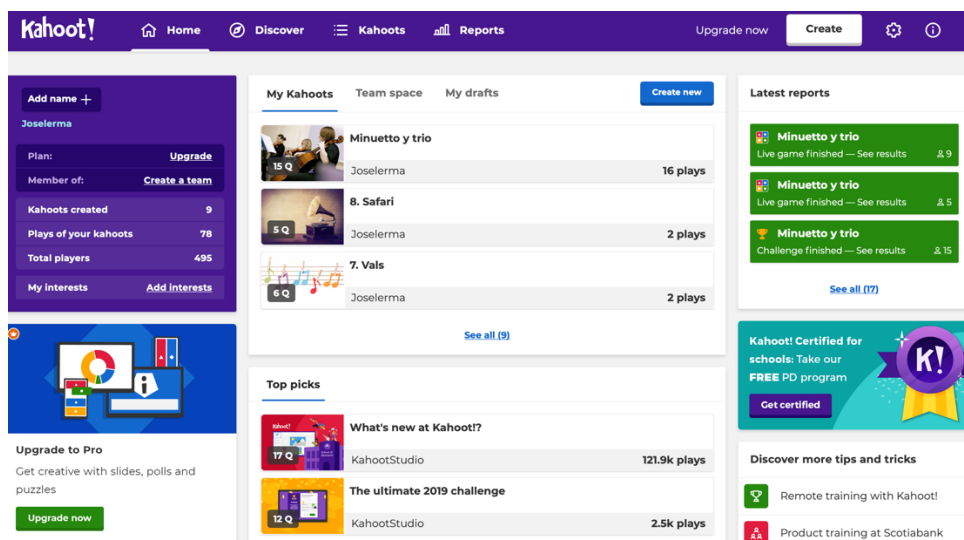


Ilustración 9. Panel principal de la aplicación Kahoot.

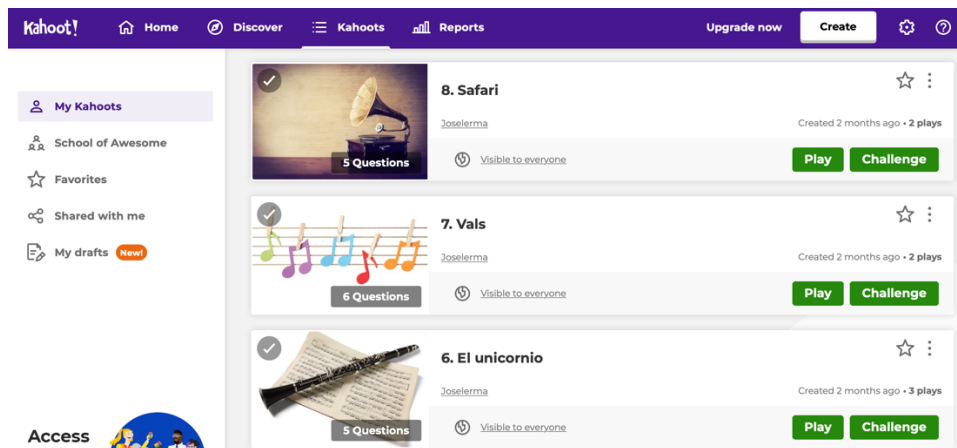


Ilustración 10. Página donde puedes ver todos los Kahoot creados.

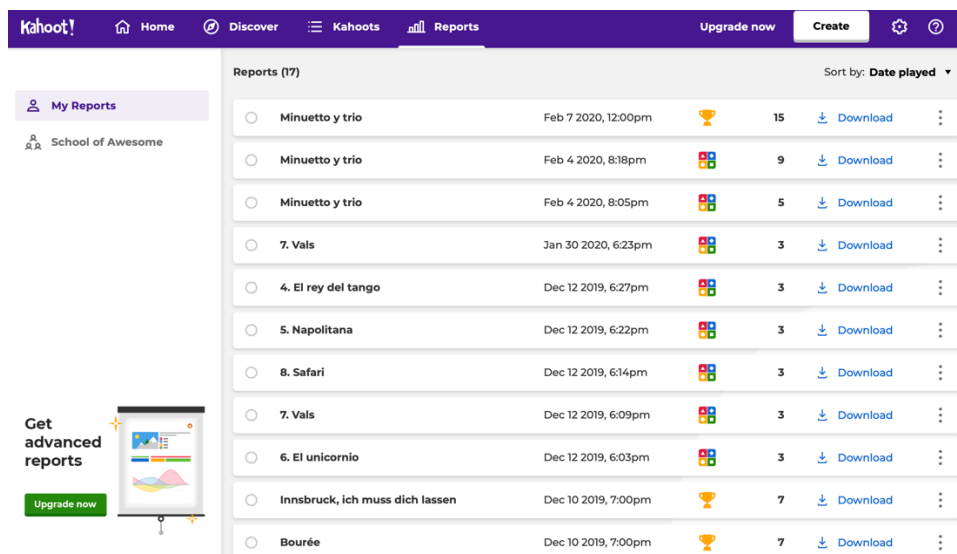


Ilustración 11. Página donde se muestran los resultados de todos los juegos realizados.

Además de las imágenes añade el enlace de todos los kahoot realizados en ambas asignaturas:

- Asignatura de orquesta
 - Bourée - <https://create.kahoot.it/share/bouree/dd6c2d42-2ba0-41f2-be20-25cd578f3738>
 - Innsbruck - <https://create.kahoot.it/share/innsbruck-ich-muss-dich-lassen/d6ca33ac-852e-4622-810f-972f72b473a0>
 - Minuetto y trio - <https://create.kahoot.it/share/minuetto-y-trio/b02f398a-daa4-4267-a5ab-f50c07ec35e0>
- Asignatura de violín
 - Aire Celta - <https://create.kahoot.it/share/3-aire-celta/951a6af0-3de9-479c-af3b-be9a897aebb4>
 - El rey del tango - <https://create.kahoot.it/share/4-el-rey-del-tango/1f131c1f-6aa5-482e-8145-ee0ce142d065>
 - Napolitana - <https://create.kahoot.it/share/5-napolitana/541cf4b7-acf9-495c-a47b-6db8343f83db>
 - El unicornio - <https://create.kahoot.it/share/6-el-unicornio/abf1c881-af64-4b79-8cba-95a2be423c4c>
 - Vals - <https://create.kahoot.it/share/7-vals/b4a5f87c-8373-4b9c-9036-0e10b78c7982>
 - Safari - <https://create.kahoot.it/share/8-safari/9082cf23-25bf-499d-bb16-7bf677162ea6>

Google Classroom

Es la aplicación de Google que permite el funcionamiento como una clase presencial, pero de una forma virtual. Esta se ha elegido porque es gratuita y tiene un fácil uso por parte de todos los agentes educativos. Para su creación es suficiente con un correo electrónico y la estructuración de un curso en las funcionalidades que da la aplicación. A partir de crearlo, se invitan a los padres y madres mediante su correo electrónico y ya se puede hacer uso de este. Dentro de la aplicación se han llevado a cabo foros de discusión sobre las obras, se ha utilizado de repositorio de archivos y, por supuesto, ha sido el lugar donde colgar los enlaces a los juegos (Kahoot) que se han efectuado en casa. Se añade un enlace donde está la orquesta: <https://classroom.google.com/u/0/c/MjQxNjMyMzY0NTBa?hl=es>.

Otro enlace donde está la asignatura de violín: <https://classroom.google.com/u/0/c/NDM2NzA0NTkyMjBa?hl=es>

The screenshot shows the Google Classroom interface for a class named "Conjunto". At the top, there is a navigation bar with tabs for "Conjunto", "Tablón", "Trabajo de clase", "Personas", and "Calificaciones". The "Conjunto" tab is selected. Below the navigation bar, there is a header section with the class name "Conjunto" and the class code "hp7s890". To the right of the header is a bicycle illustration with options to "Seleccionar tema" and "Subir foto". Below the header, there is a section for "Fecha de entrega próxima" (Next due date) which shows "No tienes ninguna tarea para esta semana" (You have no tasks for this week) and a "Ver todo" (View all) link. To the right of this section is a "Comparte algo con tu clase..." (Share something with your class...) button. Below this is a post by "Jose Lerma" dated "17 dic. 2019" with the text: "¡¡Buenas tardes!! Esta semana es la última del trimestre y por eso hoy, en los últimos 15 minutos de la clase vamos a realizar un pequeño concierto para los padres y todos los asistentes que quieran venir." Below the post is a "Añadir un comentario de clase..." (Add a class comment...) input field.

Ilustración 12. Panel principal de la asignatura orquesta.

+ Crear

Google Calendar Carpeta de Drive de la clase

Todos los temas

- Repaso
- Innsbruck
- Bourrée

Repaso

Repaso Fecha de entrega: 10 dic. 20...

Innsbruck

Innsbruck Fecha de entrega: 5 dic. 201...

¿Tenéis dudas sobre Innsbruck? Publicado el 27 nov. 2019

Bourrée

Kahoot Fecha de entrega: 4 dic. 201...

Preguntad las dudas del Kahoot que os ... Publicado el 26 nov. 2019

Ilustración 13. Panel del área de trabajo de orquesta.

Violín

Código de la clase vmi09fo

[Seleccionar tema](#)
[Subir foto](#)

Fecha de entrega próxima

No tienes ninguna tarea para esta semana

[Ver todo](#)

Comparte algo con tu clase...

Jose Lerma ha publicado nuevo material: Libro de los maestro del violín Crickboom, Whistl... 14 ene.

Jose Lerma ha publicado nuevo material: Libro colectiva 3 dic. 2019

Jose Lerma 3 dic. 2019

¡¡ATENCIÓN!! Chicas meteos en la aplicación y realizad los Kahoot. Además tenéis que tocar que ya queda poco para el final

Ilustración 14. Panel principal de violín.

Documento	Fecha
Libro de los maestro del violín Crickboom, ...	Publicado el 14 ene.
Libro colectiva	Publicado el 3 dic. 2019
Napolitana	Publicado el 27 nov. 2019
El rey del tango	Fecha de entrega: 6 dic. 2019
Aire celta	Fecha de entrega: 6 dic. 2019

Ilustración 15. Panel del área de trabajo de violín.

Referencias

Corbetta, P. (2010). *Metodologías y técnicas de la investigación social*. McGraw-Hill, Madrid.

Blumer, H. (1982). *El interaccionismo simbólico: perspectiva y método*. Barcelona hora cop., Barcelona.

Eisner, E. (1998). *El ojo ilustrado. Indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa*. Editorial Paidós, Barcelona.

Thayer, T. (2012). Música y tecnología: taller para la integración. *Contextos*, nº 27, págs. 109-124.

ANEXO I

Diario de campo

Martes 15 de octubre de 2019

Han realizado una escala para ver el nivel inicial desde el que partir. La falta de coordinación y de atención es generalizada.

Martes 22 de octubre de 2019

El rendimiento de la clase ha sido muy bajo ya que solo hemos realizado la lectura de la partitura y han estado mucho tiempo descifrando la partitura.

Martes 29 de octubre de 2019

El segundo día no ha sido productivo porque el alumnado ha venido sin estudiar las partituras y hemos vuelto a hacer la lectura en clase.

Musicalmente, falta mucho entendimiento y una mayor velocidad en descifrar la partitura.

Martes 5 de noviembre de 2019

He mandado el primer kahoot sobre la obra "Innsbruck" y observa que algunos alumnos de la clase empiezan a entender mejor la obra.

En el aspecto musical el alumnado sigue sin entender las instrucciones que la obra pide.

Martes 12 de noviembre de 2019

En la segunda semana desde el kahoot mas de la mitad de la clase ya saben las partes musicales de sus compañeros y podemos realizar un buen avance en el aspecto de las dinámicas musicales.

Martes 19 de noviembre de 2019

He dado el segundo kahoot sobre la obra Bourrée y repartido la misma para una primer lectura en el aula Kahoot Bourrée.

Martes 26 de noviembre de 2019

En la segunda clase, el alumnado ha mejorado bastante y tiene más soltura en la lectura musical y auditivamente porque se esfuerzan en conocer lo que tocan sus compañeros. La realización del Kahoot en clase ha dado unos resultados muy positivos y una gran concentración en la totalidad del alumnado.

Martes 3 de diciembre de 2019

He mandado el repaso de los dos kahoot que han hecho en el trimestre con perspectiva a mejorar algunos aspectos para la audición de final del trimestre del próximo día 17 de diciembre.

Martes 10 de diciembre de 2019

La clase ha mejorado en aspectos musicales, como las dinámicas, los arcos y la zona de arco donde tocan.

Martes 17 de diciembre de 2019

Realización del Kahoot de repaso. Los resultados han sido muy buenos y se ha puesto en práctica el trabajo de equipo, mediante la cooperación y la colaboración entre iguales. Audición ha sido muy buena y se han obtenidos los frutos del trabajo durante todo el trimestre. Han estado muy coordinados, teniendo en cuenta los arcos, las dinámicas y la escucha entre todos.

ANEXO II

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 15/10/2019

Asignatura: Violín

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
María	6	7	6	6	-	-	SI	6	6
Adriana	5	6	5	5	-	-	SI	6	5
Alba	5	6	6	6	-	-	SI	6	6

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 22/10/2019

Asignatura: Violín

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
María	6	6	5	6	-	-	SI	6	6
Adriana	6	6	5	6	-	-	SI	6	6
Alba	5	6	6	5	-	-	SI	6	6

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 29/10/2019

Asignatura: Violín

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
María	6	7	7	7	SI	10	SI	7	7
Adriana	5	6	6	6	SI	7	SI	6	6
Alba	6	6	5	6	NO	-	SI	6	5

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 5/11/2019

Asignatura: Violín

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
María	6	7	8	7	-	-	Si	7	7
Adriana	6	6	7	7	-	-	SI	6	6
Alba	7	6	5	6	-	-	SI	6	6

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 12/11/2019

Asignatura: Violín

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
María	6	7	8	8	SI	3	SI	7	7
Adriana	7	7	7	8	SI	7	SI	7	7
Alba	-	-	-	-	NO	-	NO	-	-

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 19/11/2019

Asignatura: Violín

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
María	7	7	6	7	SI	4	SI	7	6
Adriana	6	5	5	7	SI	8	SI	7	6
Alba	6	6	6	7	SI	4	SI	7	6

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 26/11/2019

Asignatura: Violín

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
María	9	9	9	9	SI	9	SI	8	9
Adriana	7	7	7	8	SI	9	SI	8	8
Alba	6	7	7	7	SI	9	SI	8	7

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 03/12/2019

Asignatura: Violín

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
María	7	6	7	8	SI	8	SI	8	7
Adriana	7	7	9	8	SI	8	SI	8	7
Alba	-	-	-	-	-	-	NO	-	-

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 10/12/2019

Asignatura: Violín

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
María	9	9	9	9	SI	7	SI	8	8
Adriana	7	8	8	9	SI	6	SI	8	8
Alba	7	7	7	9	SI	8	SI	8	8

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 17/12/2019

Asignatura: Violín

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
María	9	9	9	9	SI	8	SI	9	9
Adriana	9	8	8	9	SI	8	SI	9	8
Alba	8	9	9	9	SI	9	SI	9	9

ANEXO III

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 15/10/2019

Asignatura: Orquesta

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
Carmen	7	7	-	6	-	-	SI	7	7
Julia	5	5	-	6	-	-	SI	5	5
M ^a Isabel	7	7	-	6	-	-	SI	7	7
Miryam	5	5	-	6	-	-	SI	5	5
Teresa	7	7	-	6	-	-	SI	7	7
Nayara	5	5	-	6	-	-	SI	5	5
Arión	8	8	-	6	-	-	SI	7	7
Lucía	7	7	-	6	-	-	SI	7	7
Manuela	7	7	-	6	-	-	SI	7	7
Elena	6	6	-	6	-	-	SI	7	6
María	6	6	-	6	-	-	SI	7	6
Ignacio	6	5	-	6	-	-	SI	5	5
Javier	5	5	-	6	-	-	SI	5	5
Cristina	5	5	-	6	-	-	SI	5	5
Ana	7	7	-	6	-	-	SI	7	7

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 22/10/2019

Asignatura: Orquesta

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
Carmen	7	5	4	5	-	-	SI	5	5
Julia	5	4	3	4	-	-	SI	4	4
M ^a Isabel	6	5	4	5	-	-	SI	5	5
Miryam	5	4	3	4	-	-	SI	4	4
Teresa	6	5	4	5	-	-	SI	5	5
Nayara	5	4	3	5	-	-	SI	4	4
Arión	7	5	5	5	-	-	SI	5	6
Lucía	6	5	4	5	-	-	SI	5	5
Manuela	6	5	4	5	-	-	SI	5	5
Elena	6	5	4	5	-	-	SI	5	5
María	6	5	4	5	-	-	SI	5	5
Ignacio	5	4	3	5	-	-	SI	5	5
Javier	5	4	3	5	-	-	SI	5	5
Cristina	5	3	3	4	-	-	SI	4	4
Ana	6	5	4	5	-	-	SI	5	5

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 29/10/2019

Asignatura: Orquesta

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
Carmen	7	5	5	6	-	-	SI	6	6
Julia	4	4	4	5	-	-	SI	4	4
M ^a Isabel	7	6	6	7	-	-	SI	6	6
Miryam	5	4	4	5	-	-	SI	6	5
Teresa	6	6	5	7	-	-	SI	7	6
Nayara	4	4	4	5	-	-	SI	5	4
Arión	7	7	7	7	-	-	SI	7	7
Lucía	6	6	6	7	-	-	SI	7	6
Manuela	6	6	6	7	-	-	SI	7	6
Elena	6	6	5	7	-	-	SI	6	6
María	6	6	6	7	-	-	SI	7	6
Ignacio	5	5	5	6	-	-	SI	6	5
Javier	5	4	5	6	-	-	SI	6	5
Cristina	4	4	4	5	-	-	SI	5	4
Ana	7	7	7	7	-	-	SI	7	7

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 05/11/2019

Asignatura: Orquesta

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
Carmen	7	6	6	6	-	-	SI	6	6
Julia	4	5	4	5	-	-	SI	4	4
M ^a Isabel	7	7	6	7	-	-	SI	6	7
Miryam	5	5	4	5	-	-	SI	6	5
Teresa	6	7	5	7	-	-	SI	7	6
Nayara	4	4	4	5	-	-	SI	5	4
Arión	7	7	7	7	-	-	SI	7	7
Lucía	6	7	6	7	-	-	SI	7	7
Manuela	6	6	6	7	-	-	SI	7	6
Elena	6	6	5	7	-	-	SI	6	6
María	6	6	6	7	-	-	SI	7	6
Ignacio	5	5	5	6	-	-	SI	6	5
Javier	5	4	5	6	-	-	SI	6	5
Cristina	4	4	4	5	-	-	SI	5	4
Ana	7	7	7	7	-	-	SI	7	7

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 12/11/2019

Asignatura: Orquesta

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
Carmen	7	7	7	6	SI	10	SI	7	7
Julia	5	5	4	5	NO	-	SI	4	4
M ^a Isabel	8	7	7	7	NO	-	SI	7	6
Miryam	6	6	4	5	NO	-	SI	6	5
Teresa	7	7	6	7	NO	-	SI	7	6
Nayara	5	5	4	5	NO	-	SI	5	4
Arión	8	8	7	8	SI	10	SI	8	8
Lucía	7	7	6	8	SI	10	SI	8	8
Manuela	7	7	6	8	NO	-	SI	8	6
Elena	7	7	6	8	SI	8	SI	7	7
María	7	7	7	7	SI	9	SI	7	7
Ignacio	6	5	5	7	SI	8	SI	7	6
Javier	6	5	5	6	NO	-	SI	7	5
Cristina	4	4	4	5	NO	-	SI	5	4
Ana	8	7	7	8	SI	7	SI	8	7

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 19/11/2019

Asignatura: Orquesta

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
Carmen	7	5	5	5	-	-	SI	7	8
Julia	5	5	4	5	-	-	SI	5	5
M ^a Isabel	7	5	5	7	-	-	SI	7	6
Miryam	5	5	5	5	-	-	SI	7	6
Teresa	6	6	5	7	-	-	SI	7	6
Nayara	5	5	5	5	-	-	SI	6	5
Arión	7	6	6	7	-	-	SI	8	7
Lucía	7	6	6	7	-	-	SI	8	7
Manuela	6	6	6	7	-	-	SI	8	6
Elena	6	6	5	7	-	-	SI	7	6
María	7	6	6	6	-	-	SI	7	7
Ignacio	5	5	5	6	-	-	SI	7	5
Javier	5	4	5	6	-	-	SI	6	5
Cristina	5	5	5	5	-	-	SI	5	5
Ana	7	6	6	7	-	-	SI	8	7

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 26/11/2019

Asignatura: Orquesta

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
Carmen	8	7	7	8	SI	6	SI	8	7
Julia	5	6	4	7	NO	-	SI	7	5
M ^a Isabel	7	7	7	7	NO	-	SI	7	7
Miryam	6	5	5	7	NO	-	SI	7	5
Teresa	7	7	6	7	NO	-	SI	7	6
Nayara	6	6	5	6	NO	-	SI	7	5
Arión	7	7	7	7	SI	10	SI	8	8
Lucía	7	7	7	7	NO	-	SI	8	7
Manuela	6	7	7	7	NO	-	SI	8	7
Elena	6	7	6	7	NO	-	SI	7	7
María	7	7	7	7	SI	7	SI	7	7
Ignacio	6	6	6	7	SI	5	SI	7	6
Javier	5	4	5	7	NO	-	SI	7	5
Cristina	-	-	-	-	NO	-	NO	-	-
Ana	7	7	7	8	SI	9	SI	8	8

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 03/12/2019

Asignatura: Orquesta

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
Carmen	8	8	7	8	-	-	SI	8	8
Julia	6	6	5	7	-	-	SI	7	6
M ^a Isabel	8	7	7	7	-	-	SI	8	8
Miryam	6	6	5	7	-	-	SI	7	6
Teresa	7	7	7	7	-	-	SI	7	7
Nayara	6	6	6	6	-	-	SI	7	6
Arión	7	8	8	8	-	-	SI	8	8
Lucía	7	8	7	7	-	-	SI	8	7
Manuela	6	7	8	7	-	-	SI	8	7
Elena	8	7	7	7	-	-	SI	7	7
María	7	8	8	7	-	-	SI	8	8
Ignacio	6	7	6	7	-	-	SI	7	7
Javier	6	6	5	7	-	-	SI	7	6
Cristina	6	6	5	7	-	-	SI	6	6
Ana	7	7	7	8	-	-	SI	8	8

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 10/12/2019

Asignatura: Orquesta

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
Carmen	8	8	7	8	SI	8	SI	9	8
Julia	6	6	5	7	NO		SI	7	5
M ^a Isabel	8	7	7	7	SI	6	SI	9	8
Miryam	6	6	5	7	NO	-	SI	7	5
Teresa	7	7	7	7	NO	-	SI	7	6
Nayara	6	6	6	6	NO	-	SI	7	5
Arión	7	8	8	8	SI	10	SI	9	8
Lucía	8	8	7	7	SI	8	SI	9	8
Manuela	7	7	8	7	SI	8	SI	9	8
Elena	9	7	7	7	SI	6	SI	8	7
María	8	8	8	7	SI	8	SI	9	8
Ignacio	7	7	6	7	SI	9	SI	8	7
Javier	6	6	5	7	NO	-	SI	7	5
Cristina	6	6	5	7	NO	-	SI	6	6
Ana	8	7	7	8	SI	6	SI	9	8

REJILLA DE OBSERVACIÓN

Fecha: 17/12/2019

Asignatura: Orquesta

Alumnado	Atención	Práctica en clase	Práctica en casa	Comprensión de las pautas musicales	Realización de kahoot	Nota del kahoot	Asistencia	Interés por la asignatura	Nota media
Carmen	8	8	7	8	SI	8	SI	8	8
Julia	6	6	5	7	SI	9	SI	7	7
M ^a Isabel	8	7	7	7	SI	8	SI	8	8
Miryam	6	6	5	7	SI	8	SI	7	7
Teresa	7	7	7	7	SI	10	SI	7	8
Nayara	6	6	6	6	SI	7	SI	7	6
Arión	7	8	8	8	SI	7	SI	8	8
Lucía	7	8	7	7	SI	9	SI	8	8
Manuela	6	7	8	7	SI	9	SI	8	8
Elena	8	7	7	7	SI	9	SI	7	8
María	7	8	8	7	SI	9	SI	8	8
Ignacio	6	7	6	7	SI	7	SI	7	7
Javier	6	6	5	7	SI	7	SI	7	6
Cristina	6	6	5	7	SI	7	SI	6	6
Ana	7	7	7	8	SI	9	SI	8	8