

?Lectura Pianística: Diseño de materiales educativos en hipermedia para el desarrollo del proceso lector de partituras pianísticas?.

Mirian Túñez, Favio Shifres y Alejandro González.

Cita:

Mirian Túñez, Favio Shifres y Alejandro González (2015). *?Lectura Pianística: Diseño de materiales educativos en hipermedia para el desarrollo del proceso lector de partituras pianísticas?. TE&ET Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, 16.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/favio.shifres/371>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/puga/qvn>

Síntesis de Tesis

TESIS DE MAGÍSTER EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y MEDIOS INNOVADORES PARA LA EDUCACIÓN

“Lectura Pianística: Diseño de materiales educativos en hipermedia para el desarrollo del proceso lector de partituras pianísticas”

Autor: Tuñez, Miriam

Director: Shifres Favio
Codirector: Gonzalez Alejandro

Motivación

Esta tesis propone el diseño de materiales educativos en formato hipermedia para desarrollar las capacidades puestas en acto de la lectura pianística desde diferentes situaciones específicas que las desencadenen. Configura la arquitectura de diseño desde la investigación de: las potencialidades de las TIC entendidas como soporte tecnológico en el diseño de las actividades, la lectura y la escritura asociadas en la construcción de saberes desde un rol de usuarios del lenguaje y, la lectura pianística a partir de la integración entre las concepciones de música como texto y como ejecución, puestas en acto en procesos de decodificación y performativos.

Estos fundamentos dan lugar al diseño de materiales enmarcados dentro de tres modalidades que implican: lectura sobre banda: favorecer la comprensión de los aspectos métricos y tonales; lectura-escritura: poner en juego el potencial epistémico de los procesos de planificación, transcripción y revisión necesarios en el uso/aplicación de la digitación; y lectura a 1ra vista: desarrollar la precisión y el control del rango ojo-mano, y entrenar la estrategia de anticipación encargada de transformar la información visual en ejecución motora planificada.

En este sentido, el diseño del material plantea juegos digitales interactivos, que parten de situaciones problema y convergen en el desarrollo de competencias y contenidos determinados que son resueltos desde una situación experiencial “flow”.

Aportes de la tesis

El aporte de esta Tesis puede relacionarse con que este diseño de actividades en formato hipermedia predispone amigablemente a los alumnos frente al conocimiento, ya sea implementado en la clase grupal o individual. Los motiva a involucrarse afectivamente desde un protagonismo asumido como reto personal, y les propone desafíos que deben sortear para alcanzar las metas.

Luego de este recorrido, entendemos que, una lectura pianística presentada desde un ambiente multimodal permite que diferentes modos se organicen juntos para producir significados. De esta manera, se agiliza la interacción entre la información de la partitura y las competencias del lector. Interacción que se concreta al privilegiar a la interactividad propia de la tecnología digital, como herramienta en la producción de conocimiento. En este sentido, se plantean problemáticas situadas en situaciones reales que comprometen la articulación corporal, y el procesamiento mental como un principio unificado y promueven una representación rápida de las acciones implicadas en el contenido musical que se comunica en la partitura. Así, reconocer patrones musicales estructurales, tomar decisiones para operar con el contexto musical, reflexionar acerca de lo que está ocurriendo en términos motores y musicales, son acciones que al ser atravesadas por diseños hipermedia favorecen el desarrollo y despliegue de habilidades propias de la lectura pianística a 1ra vista y con tiempo de resolución.

Líneas de I/D futuras

- Diseño e implementación de actividades en hipermedia que desarrollen secuencial y pormenorizadamente los prototipos expuestos.
- Mejora de los instrumentos de evaluación con el fin de indagar sobre la calidad de los procesos lectores y los residuos cognitivos que estos favorecen.
- Difusión e intercambio de las validaciones de herramientas software logradas y de los avances y conclusiones respecto de los procesos lectores involucrados en las actividades que se propongan.