



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE ARTE, MÚSICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA  
MENCIÓN: EDUCACIÓN MUSICAL**



**ESTUDIO PARA LA UTILIZACIÓN DE PROGRAMAS ALTERNATIVOS DE  
PRODUCCIÓN MUSICAL PARA DOCENTES, ALUMNOS Y MÚSICOS  
EN GENERAL COMO COMPLEMENTO DE LA ENSEÑANZA  
Y LA CREATIVIDAD MUSICAL**

Autor: Julio César Vincenti G.  
Tutor: Prof. Olson Aramburu

**Bárbula, Junio 2014**



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE ARTE, MÚSICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA  
MENCIÓN: EDUCACIÓN MUSICAL**



**ESTUDIO PARA LA UTILIZACIÓN DE PROGRAMAS ALTERNATIVOS DE  
PRODUCCIÓN MUSICAL PARA DOCENTES, ALUMNOS Y MÚSICOS  
EN GENERAL COMO COMPLEMENTO DE LA ENSEÑANZA  
Y LA CREATIVIDAD MUSICAL**

**Trabajo especial de grado presentado como requisito  
Para optar al Título de Licenciado en Educación con mención en música**

**Autor: Julio César Vincenti G.  
Tutor: Prof. Olson Aramburu**

**Bárbula, Junio 2014**

**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DEPARTAMENTO DE ARTE, MÚSICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**  
**MENCIÓN: EDUCACIÓN MUSICAL**

**ESTUDIO PARA LA UTILIZACIÓN DE PROGRAMAS ALTERNATIVOS DE  
PRODUCCIÓN MUSICAL PARA DOCENTES, ALUMNOS Y MÚSICOS  
EN GENERAL COMO COMPLEMENTO DE LA ENSEÑANZA  
Y LA CREATIVIDAD MUSICAL**

Autor: Julio César Vincenti G.

Tutor: Prof. Olson Aramburu

Fecha: Junio 2014

**RESUMEN**

En Venezuela se ha visto al docente especializado en música simplemente como un complemento de la educación escolar y tal vez esto se deba a que muchos de esos profesores de música no son docentes de dicha especialidad o lo son pero no tienen las herramientas necesarias para ejercer su labor con mayor eficiencia. Este trabajo habla de ofrecer una propuesta para reformar el contenido de la asignatura perteneciente al 8vo semestre que lleva por nombre Diseño de Material Educativo, agregando el manejo de nuevos programas para la creación musical, específicamente en el área de la producción musical y la edición de sonido. Se pretende dar nuevas herramientas de trabajo al docente de la especialidad de música para desarrollar la creatividad y el ámbito netamente musical del profesional docente. El objetivo de este trabajo de grado es ofrecer nuevos complementos y herramientas de trabajo para el profesional dedicado a la enseñanza de la música y para desarrollar en gran magnitud sus habilidades en la música. Se adoptó un diseño de trabajo para el tipo de investigación cuantitativa para explicar el problema con mayor exactitud. En este sentido se describe la población junto con los instrumentos de recolección de datos, y con la aplicación de los mismos se pudo comprobar la poca información que tienen los estudiantes del 8vo semestre de educación musical en cuanto al uso de programas de producción musical.

**Palabras claves:** Educación musical, producción musical, softwares alternativos.

**Línea de la investigación:** Didáctica de la Música y Tecnologías aplicadas a la enseñanza.

## **DEDICATORIA**

Este trabajo se lo dedico primeramente a mis padres, Julio César y María Eugenia, que siempre han estado ahí para poyarme y ayudarme en todo lo que me he propuesto, siempre me han dado el ánimo para continuar y lograr mis metas, así mismo agradezco a mi abuelo el Profesor Antonio González Boscán por darme toda energía y apoyo posible durante este último semestre. Igualmente quiero dedicar este trabajo a mis hermanos Fernanda, Andreina y Rafa, a todos mis amigos y demás familiares.

## ÍNDICE

Dedicatoria.....	I
Resumen.....	II
Índice.....	III
Introducción.....	IV
<b>CAPÍTULO I</b>	
Planteamiento del Problema.....	1
Formulación y Objetivos de la Investigación.....	5
Justificación y Delimitación.....	6
<b>CAPÍTULO II</b>	
Marco Teórico Referencial y Antecedentes.....	7
Bases Teóricas.....	9
Bases Legales.....	13
Operacionalización de las Variables.....	15
<b>CAPÍTULO III</b>	
Marco Metodológico y Tipo de Investigación.....	16
Línea y Diseño de la Investigación.....	17
Población y Muestra.....	18
Técnicas e Instrumentos.....	19
Validez y Confiabilidad.....	21
Técnicas de Análisis.....	22
<b>CAPÍTULO IV</b>	
Análisis y Discusión de los Resultados.....	23
Conclusiones y Recomendaciones.....	42
Lista de Referencias.....	43
Anexos.....	45

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se desarrolla bajo el esquema de un estudio de programas de producción musical y sonido que emplazará tanto al estudiantado como al personal docente de la Facultad de Ciencias de la Educación de la mención de Educación Musical en la enseñanza y aprendizaje de nuevas herramientas informáticas para la creación, composición, edición y producción de música inédita como diseño de nuevos materiales educativos.

En el capítulo I se determinó el problema, los objetivos de la investigación definiendo las bases de las actividades a realizar, asimismo, la justificación de la investigación. En el capítulo II, el Marco Teórico, con todos los antecedentes y bases tanto legales como teóricas que determinan el presente proyecto de grado, y que establecen un concepto claro de la investigación, así como los precedentes que existen sobre la producción musical y el sonido. En el capítulo III, en el Marco Metodológico de acuerdo al tipo de investigación se aplica una metodología acorde a su desarrollo, tópico y procedimiento, alcanzando cual es el campo de estudio y diseño de la investigación.

Finalmente en el capítulo IV, en el Análisis y Discusión de los Resultados se aplicaron los instrumentos que en este caso son la encuesta a 20 estudiantes del 8vo semestre de Educación Musical de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo, se obtuvieron unos resultados que develaron información importante para este proyecto. Tal información obtenida se muestra en el mismo capítulo con forma de gráficos y porcentajes que determinan el nivel de conocimiento sobre programas de producción musical.

Al final de las conclusiones finales se muestran unos anexos con una pequeña guía para entender cuál es la finalidad de cada programa que se describirán en la propuesta, cual es la finalidad de cada uno de ellos y que ofrece para el usuario. También se anexará las encuestas aplicadas, la matriz de validación del instrumento de recolección de información revisado y firmado por tres profesores especialistas como también la bibliografía de todos los conceptos utilizados en este proyecto de investigación.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### Planteamiento del Problema

Primero hay que definir algunos conceptos que puedan aclarar un poco más a quién va dirigido este trabajo de investigación y a que rumbo toma camino. ¿Qué es la Educación? La educación tiene como concepto es el proceso mediante el cual se socializan de manera formal los individuos de una sociedad determinada. Pero para Imanol Santamaría define la educación como explica Santamaría (2013):

La educación es un proceso multidireccional de transferencia cultural del cual nos valemos para poder transmitir una serie de valores y conocimientos, que facilita el enriquecimiento personal y ayuda a interactuar con el mundo exterior. Esta transmisión es muy ventajosa a nivel personal, ya que mediante la educación dotamos a las personas de estrategias y herramientas necesarias para fortalecer las características propias de cada uno, facilitándose así la integración en la sociedad. (p. s/n)

Asimismo, el autor antes mencionado, explica en lo relacionado a la función estrategias que:

Estas estrategias y herramientas no deberían estar dirigidas únicamente a lograr unos resultados concretos, sino a proporcionar a las personas las habilidades y los recursos necesarios para poder lograrlos de una forma distinta, fortaleciéndose así su espíritu crítico y creativo. La educación es riqueza, es poder, es autonomía, es dotar a las personas con los recursos necesarios para poder hacer frente a las posibles adversidades con las que nos podemos encontrar a lo largo de la vida. Debido a esta gran variedad de acontecimientos y situaciones con las que nos podemos encontrar, no podemos dejar sin nombrar los diferentes tipos de educaciones existentes, que en mayor o en menor medida nos serán de gran utilidad. (p. s/n)

En otra explicación Santamaría (2013) dice que:

La educación se puede estructurar en educación formal, no formal e informal. La educación formal y la no formal se diferencian prácticamente por el ámbito en el que se imparten, es decir, si es reglado o no, siendo la educación formal una

educación reglada y la no formal no. En cambio, la educación informal es aquella que se da cuando, sin haber una intención firme de transmitir conocimientos, hay aprendizaje. (p. s/n)

También Aníbal León (2007) define la educación como:

Un proceso humano y cultural complejo. Para establecer su propósito y su definición es necesario considerar la condición y naturaleza del hombre y de la cultura en su conjunto, en su totalidad, para lo cual cada particularidad tiene sentido por su vinculación e interdependencia con las demás y con el conjunto. (p s/n)

Tomando esto como preludeo es necesario comprender que la educación más que una profesión es un proceso social que puede servir de herramienta para abordar otras ramas del conocimiento independientemente si son de bases científicas, artísticas, filosóficas o religiosas. En este caso el ámbito al que se dirige este trabajo es obviamente el educativo sin embargo la base de este trabajo está estrechamente relacionada con el arte, específicamente con la música y con esta base se hace las siguientes preguntas:

En otro orden de ideas cabe preguntar ¿Qué es la Educación Musical?, más que un concepto es más un término utilizado en el vocabulario educativo para designar a la especialidad de la educación que se encarga de la enseñanza de la música en diferentes niveles educativos. La educación musical comprende todo lo que rodea los procesos de enseñanza y aprendizaje pero estos encaminados al área musical. Sin embargo la educación musical tiene sus métodos propios para la enseñanza de la misma como una gran cantidad de métodos. Personalidades como Dalcroze, Kodaly, Orff o Martenot han desarrollado métodos que actualmente se usan para facilitar al docente la enseñanza y hacer más dinámico el aprendizaje de la música a los estudiante.

Asimismo se puede preguntar, ¿Qué es la Producción Musical?, la producción musical es la rama de la música por la cual se vale de diferentes conocimientos tanto de la música como de la física del sonido y/o acústica para obtener un producto de buena calidad para su posterior venta o comercialización. Sobre la producción musical el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas de Formación del Profesorado del Ministerio de Educación de Cultura y Deporte del

Gobierno de España como INTEF (2014) explica que la producción musical engloba toda una serie de procesos que podrían abarcar desde la propia creación de la idea musical hasta su plasmación en el soporte de grabación (CD, casete, etc.). Por lo tanto es evidente la complejidad del proceso, pues varía mucho de plantearlo a nivel profesional a limitarlo a las posibilidades de un estudio de sonido "casero". Pero los elementos de ese proceso, sea cual sea el nivel en el que se realice, son básicamente los mismos. Incluso son perfectamente extensibles a la elaboración de bandas sonoras para productos multimedia.

Ahora bien ¿Cuál es el problema de la investigación? En los siguientes ámbitos descritos a continuación explican cómo pueden afectar al estudiante, docente y músico al desconocer este rama que fácilmente puede ser utilizada para desarrollarse como un profesional integral que domine diferentes áreas de especialidad y como éstas pueden servirles como herramientas para facilitar su trabajo y hacerlo más dinámico. A pesar de la calidad de la enseñanza que se imparte en la Facultad de Ciencias de la Educación, existen muchas carencias en cuanto a la cultura musical. Si se va al campo laboral, en este caso a una escuela, es necesario ser creativo a la hora de dar una asignatura tan compleja como lo es la música, cada mente es un mundo, por lo tanto, cada estudiante es diferente y cada quién recibirá la información que se esté impartiendo como algo útil o algo inútil.

Es observable las carencias en la mayoría de las unidades educativas, la falta de instrumentos musicales, lo que hace la enseñanza de la música en los colegios del país toda una odisea sumándole la falta de competencias profesionales por parte del educador, es decir, si se va a educar con calidad, conociendo las deficiencias en las escuelas, se debe tener conocimiento de otras herramientas para poder enseñar música adecuadamente. Hoy en día se ofrecen nuevas formas para la creación de música, la tecnología avanza sin mirar atrás. Vivimos en un mundo globalizado donde las distintas culturas del mundo se mezclan, dando a florecer ilimitados géneros musicales y que a pesar de la velocidad en que viaja toda esta información por Internet, muchos músicos y educadores especializados en el área no se han abierto a un mundo de posibilidades tanto para la enseñanza de nuevas herramientas musicales como para la creación de temas u obras originales.

Asimismo, la mención de música en la Facultad de Ciencias de la Educación tiende a involucrarse a una cantidad de géneros musicales muy resumido en el contexto curricular. Se debe entender que el educador especializado en la enseñanza musical debe ser un docente integral con un amplio conocimiento de géneros, en este sentido el docente no debe olvidar su posición de músico y este trabajo propone darle a ese docente que se está preparando para el campo laboral una manera de ampliar sus conocimientos y competencias profesionales

Es de hacer notar que en Venezuela este tipo de enseñanzas no se imparten en ningún conservatorio, academias de música o universidades que tengan como oferta de formación una carrera musical o la educación especializada en música, estas se limitan a pequeños cursos o clínicas dictadas por personas que han tenido que formarse fuera del país. Maravilloso sería que se pudiera dedicar una cátedra de producción musical y sonido para crear músicos y docentes más integrales, más abiertos musicalmente y dispuestos no solo a trabajar en la educación, si no en la producción y otras ramas de la música. En la vida cotidiana del hacer educativo venezolano que el educador en música, en el campo laboral, tiende a ser un profesor complementario y no importante para la enseñanza integral del estudiantado.

Uno de los problemas básicos del docente venezolano y más para el que se especializa en música, es que la educación musical en los colegios y liceos no se ven como prioridad sino como un burdo complemento para agregar horas a la jornada escolar. La propuesta es crear una guía de estudios o reformar el contenido de la cátedra de diseño de material educativo del octavo semestre de la especialidad de música o tal vez la creación de una asignatura donde se imparta contenido referido a el uso de programas de producción musical y edición de audio para estudiantes de música y docentes especializados en la enseñanza musical, que pretenda, abordar los problemas en los ámbitos que más afecta a cualquier educador y sobretodo al que se ocupa de impartir conocimientos en el área musical, pretende resolver algunas deficiencias en el nuevo docente que aspira a un puesto de trabajo y otorgarles nuevas herramientas de trabajo para su desempeño profesional no solo como educador, sino como músico.

El docente en música debe conocer una gran cantidad de géneros y dominar varios. Un docente debe tener aptitudes y competencias dignas de cualquier músico, una creatividad

desarrollada, fuerte conocimiento del instrumento. No se puede pretender llegar a un colegio y solo enseñar a los estudiantes solo la teoría de manera muy ligera, se debe enseñar al estudiante a pensar musicalmente, reforzar su creatividad, y si el docente carece de esto, es imposible que el estudiante pueda no solo entender música, sino apreciarla, que la vea como una asignatura importante y se preocupe por estudiarla y obviamente disfrutarla.

### **Formulación del Problema**

¿Cual es la realidad existente sobre la utilización de softwares alternativos de producción musical para docentes, alumnos y músicos en general como complemento de la enseñanza y la creatividad musical?

### **Objetivos de la Investigación**

#### **Objetivos General**

Estudiar la utilización de softwares alternativos de producción musical para docentes, alumnos y músicos en general como complemento de la enseñanza y la creatividad musical

#### **Objetivos Específicos**

- Diagnosticar el conocimiento de la población estudiantil de la Mención Educación Musical de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo acerca de software de producción musical y edición sonido.
- Ofrecer nuevos recursos y herramientas para el desarrollo integral del docente especializado en el área de la enseñanza musical y para el desarrollo de la creatividad del músico y si la universidad cuenta con el espacio adecuado para su enseñanza.
- Presentar una guía de estudio de procedimientos básicos para la producción musical desde softwares alternativos.

## **Justificación de la investigación**

La producción musical y el sonido ofrece al futuro docente especializado en música valiosas oportunidades para su desarrollo profesional ajustándose a la realidad global de hoy en día, una realidad tecnológica y moderna debe crear en el nuevo educador nuevas maneras de impartir el conocimiento, a pesar de la problemática que existe con las deficiencias que tiene la mayoría de los planteles educativos no es sinónimo de no aplicar nuevas herramientas de trabajo, es por ello que se evidencia la necesidad de hacer un estudio sobre el conocimiento del tema en los espacios universitarios en especial en la UC

Particularmente en la Universidad de Carabobo en el octavo semestre de la especialidad de educación musical se imparte la materia de diseño de material educativo que vendría siendo la base de esta propuesta. Sin embargo a pesar de que en la teoría de esta materia se mencionan programas de secuenciación y síntesis, estos no son impartidos por el docente encargado de la materia, siendo estos programas un gran aporte para el desarrollo de nuevas competencias en el futuro educador, es por ello que la presentación de ejemplos y conocimiento de software que dinamicen la acción, también justifica la investigación debido a la presentación de nuevas posibilidades de utilización de estos recurso.

La necesidad de presentar una guía de estudios para el manejo de estos programas se fundamenta en el desarrollo del docente como un nuevo profesional capacitado para desenvolverse en la docencia como en la música, es por esta razón que la presentación muestra una diversa cantidad de ejemplos para desarrollar un tema musical inédito o arreglarlo en programas de este tipo.

## **Delimitación de la Investigación**

El siguiente trabajo de investigación se delimita exclusivamente a la población estudiantil de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo pertenecientes a la especialidad de Educación Musical.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO REFERENCIAL**

Según Carlos Sabino (1994), El Marco Teórico Referencial tiene el propósito de dar a la investigación un sistema coordinado y coherente de conceptos y proposiciones que permitan abordar el problema, es decir situar el problema dentro de un conjunto de conocimientos que permitan orientar la búsqueda y ofrezca una conceptualización de los términos que se utilizaran. (Pag 118).

#### **Antecedentes de la Investigación**

Díaz (2009) realizó una investigación que lleva por título Composición y Producción de un Disco (De larga duración) de Pop Electrónico para optar por el título de Maestro en Música con énfasis en Composición y Producción. Su objetivo fue promocionar y desarrollar la producción del pop electrónico latinoamericano norteamericano, europeo en sur América que a pesar de que el género es existente pero es poco conocido y reducida las agrupaciones que han tenido un alcance masivo. Se concluyó que el producto musical debe recomendar y asegurar la calidad de los temas desde el principio de su composición para que pueda existir una producción de buena calidad. En la parte de producción explica que debe ser más notorio el bombo y el bajo como la base rítmico-armónica. Finalmente concluye que el productor debe manejar ciertos conocimientos que domina un ingeniero en sonido para manejar con mayor control el proyecto que lleva a cabo

El trabajo de grado Composición y Producción de un Disco (De larga duración) de Pop Electrónico es un proyecto explicativo que recolecta experiencias acerca de la labor de un productor musical o ingeniero de sonido y un compositor. Es un proyecto completamente cualitativo donde solo la información teórica es la que tiene mayor protagonismo. Esta tesis tiene relación con la presente investigación en cuanto a la parte creativa del docente especializado en música como el músico relacionado con la composición de temas inéditos para luego ser grabados, editados y producidos para dar con un producto de alta calidad.

Otra investigación que sirvió de antecedente es la de Hézard (2013) realizó una investigación doctoral titulada Producción de la Voz: Exploración, Modelos y Análisis/Síntesis (Production de la Voix: Exploration, Modèles et Analyse/Synthèse) cuyo objetivo principal es de proponer soluciones para el análisis y la síntesis de una larga representación de diversidades de señales biométricas (observadas en prácticas) bajo el paradigma de modelos físicos simplificados. Este estudio se llevó a cabo en tres ejes, la exploración de la actividad laríngea, el modelado de la fonación y el análisis-síntesis del espectro sonoro.

Esta tesis doctoral es un proyecto cuantitativo que se basa en el uso de instrumentos de medición sonido, estudio de espectro sonoro, producción y edición de audio. El análisis demostró que el proyecto es factible desde el punto de vista tecnológico, anatómico y sonoro. Esta tesis se relaciona con la presente investigación por la parte del sonido en cuanto al conocimiento que debe tener, el docente, músico o productor al momento de trabajar en la parte de ecualización y edición de audio dependiendo de las características sonoras vocales de cada persona.

Por su parte, Anders (2007) realizó una investigación para optar por el título de Ph. D. en Tecnología Musical bajo el título Componiendo Música por Reglas de Composición: Diseño y Uso de un Sistema de Restricciones de Música Genérica (*Composing Music by Composing Rules: Design and Usage of a Generic Music Constraint System*) cuyo objetivo es el diseño, uso y evaluación de un programa de restricción musical llamado “Strasheela” que simplifica escritura y edición de partituras por medio de construcción de bloques predefinidos. Este trabajo se relaciona con la siguiente investigación en cuanto a la parte del aprendizaje de nuevas herramientas de composición y de edición de partituras como también la producción de temas inéditos.

## **Bases Teóricas**

### **Teoría del Constructivismo**

La presente investigación se basa en una propuesta de contenido programático sobre temas relacionados con el uso de herramientas alternativas digitales para la composición y producción musical en las cátedras de la mención educación musical de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. Debido a que este tipo de contenido se debe impartir por medio de exposiciones docentes que expliquen el uso adecuado de softwares de producción musical, es necesario apoyar esta investigación por medio de la teoría constructivismo social.

Según Payer (2005) El constructivismo social es “aquel modelo basado en el constructivismo, que dicta que el conocimiento además de formarse a partir de las relaciones ambiente-yo, es la suma del factor entorno social de la ecuación: Los nuevos conocimientos se forman a partir de los propios esquemas de la persona producto de su realidad, y su comparación con los otros esquemas de los demás individuos que lo rodean”. (p s/n)

Por lo tanto esta investigación tiene sus bases en el constructivismo social ya que para el aprendizaje de estos softwares no solo es necesario la acumulación de conocimientos sino la observación reiterada de profesionales que manejen estas herramientas.

### **Educación Musical**

Debido a que esta investigación está estrechamente relacionada con el ámbito de la educación musical justamente por la propuesta que se da de impartir contenido sobre herramientas digitales alternativas para la composición musical y el desarrollo de la creatividad. Por esto mismo Vilar i Monmany (2004) define la educación musical como: “... consideramos la música como un elemento educativo que incide en el desarrollo de determinadas capacidades físicas y psíquicas del individuo, que lo enriquece y le suministra instrumentos para su realización como ser humano en un contexto social y cultural concreto, la escuela debe asumir el reto de integrarla plenamente en el curriculum” (p. 6)

## **Producción Musical**

Hoy en día, hay una convergencia entre la música y la tecnología. Para un músico, el dominio de su propia creación, llevar su proyecto musical al estudio, optimizar el funcionamiento de su estudio, dominar programas a través de una fase de profesionalización. La producción musical une la creación musical al corazón de un aprendizaje técnico y profesional dirigido a las nuevas tecnologías de creación musical (EMC Malakoff France: École Supérieure des Métiers de l'Image, du Son et de Multimedia) (p. s/n)

La tecnología digital contiene dos líneas entre el DJ y producción musical como las remezclas en tiempo real, el muestreo o “sampler” y la improvisación electrónica por medio de programas de edición y producción Musical. Esto es tener una formación en ambas especialidades. (Dubspot NYC) (p. s/n). Estudiar Producción Musical significa capacitarse para crear, diseñar, coordinar y desarrollar proyectos relacionados con la actividad musical. Es el profesional que se dedica a trabajar la imagen integral de un artista, actúa como motor de su carrera asesorándolo en grabaciones, presentaciones, difusión y prensa del material artístico-musical.

Gestiona la realización de espectáculos musicales de distinta escala, desde una presentación en vivo en circuitos alternativos hasta megaeventos y giras internacionales. Conoce el lenguaje y los géneros musicales en su aspecto artístico creativo y el mercado de la música en sus distintas instancias, artesanales e industriales. Domina diferentes estrategias de comunicación. Es un profesional integral que se ocupa de la difusión y promoción. Colabora en el cuidado presupuestario, comercial y legal de las producciones musicales y de los artistas.

Producción Musical es una carrera donde se analiza la evolución del mercado de la música para formar los nuevos profesionales que este sector requiere, abarcando desde lo creativo a lo estratégico, desde los aspectos organizativos a los comerciales, trabajando con artistas, sellos, productoras, salas, organizadoras de eventos y medios especializados. (Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo) (p s/n)

La Producción musical engloba toda una serie de procesos que podrían abarcar desde la propia creación de la idea musical hasta su plasmación en el soporte de grabación (CD, casete,...). Evidentemente la calidad y complejidad del proceso varía mucho de plantearlo a nivel profesional a limitarlo a las posibilidades de un estudio de sonido "casero". Pero los elementos de ese proceso, sea cual sea el nivel en el que se realice, son básicamente los mismos. Incluso son perfectamente extensibles a la elaboración de bandas sonoras para productos multimedia.

Los enormes adelantos tecnológicos experimentados en los últimos años, dentro de la aplicación de la informática al mundo de la música, hacen que el proceso de producción musical pueda llegar a realizarse en un estudio de sonido personal. Evidentemente no con la calidad de un estudio de sonido profesional actual, pero seguro que con más posibilidades técnicas que muchos estudios de sonido de no hace tantos años. Aunque tampoco podemos obviar que la calidad que ofrecen los estudios de sonido profesionales, además de ser evidente en sus instalaciones y sus equipos, reside en gran medida en la pericia y profesionalidad de sus ingenieros de sonido.



Entre las distintas fases en que podríamos dividir el proceso de producción musical la interrelación es bastante grande, sobre todo en el caso en que todo él implique a la misma persona que, frente al ordenador de su casa, decide sacar adelante un tema musical (o un producto multimedia). Es decir, las distintas fases en que vamos a dividir aquí dicho proceso no deben verse como compartimentos estanco o puntos sin retorno. De hecho, puede darse perfectamente el caso de que haya que repetir determinadas fases, porque el resultado final no nos satisface o no tiene la calidad esperada. (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado del Ministerio de Educación Cultura y Deporte del Gobierno de España)

## **Ingeniería en Sonido**

La ingeniería de sonido es la rama de la ingeniería que se encarga del estudio del fenómeno sonoro, en todos los campos de aplicación del mismo, tales como la grabación y producción, la acústica, la electroacústica, el refuerzo sonoro y el diseño de sistemas electroacústicos. Tiene un campo de acción en el desarrollo de proyectos de ingeniería, aplicando tecnologías que interactúan con otras disciplinas, como la electrónica, la informática, la física, las matemáticas, la gramática musical, entre otros, para el diseño y la manipulación de sistemas para la grabación, procesamiento de señal, creación y reproducción del sonido

Un ingeniero sonoro es un profesional en la producción y manipulación del sonido. Sus funciones van más allá de la operación de dispositivos y aparatos, pues también es capaz de crear proyectos de ingeniería para el diseño de dispositivos de sonido, utilizando herramientas de software especializado. Un proyecto recurrente consiste en el desarrollo y construcción de sistemas de ingeniería para el aislamiento de ruido y acondicionamiento acústico interior de recintos.

Son áreas de desempeño del ingeniero de sonido: televisoras, emisoras radiales, sonido en vivo, la ingeniería de diseño acústico, la producción de medios audiovisuales, el diseño de banda sonora; las instituciones gubernamentales encargadas de planes y programas de control ambiental; el contrastismo y la invención y auditoría de obras. ([www.wikipedia.com: http://es.wikipedia.org/wiki/Ingenier%C3%ADa\\_de\\_sonido](http://es.wikipedia.org/wiki/Ingenier%C3%ADa_de_sonido)) (p s/n)

Se encarga de la sonorización de eventos y grupos musicales. Es decir lograr un sonido claro, agradable y al volumen apropiado, para ello: Realiza un acondicionamiento acústico del lugar de manera que no se produzca eco que reste definición al sonido; crea refuerzo sonoro de manera de lograr un volumen adecuado al tamaño de la sala de audiencia; Ajusta el ecualizador, es decir, controla la obtención de un buen sonido o sonorización de las frecuencias audibles, dando más realce a determinadas frecuencias, como por ejemplo que suene más el bajo y la batería en una determinada canción, logrando así un sonido más agradable; Diseña y crea todo el universo sonoro de un espectáculo público en términos de ambientación, atmósfera y

variantes psicológicas y semióticas del sonido. Aborda las técnicas de grabación y reproducción sonora.

Para ello: acuerda con el productor o los músicos acerca de cómo les gustaría que el producto final sonara; construye y diseña el sonido, aportando también a la composición y arreglos musicales; tiene la responsabilidad de crear una grabación que satisfaga los deseos del productor, los artistas y la banda; el estudio físico del sonido y el empleo de las fórmulas que lo sustentan, le permiten ajustar de forma muy precisa los parámetros de los equipos más sofisticados y aplicar las técnicas más complejas; y finalmente maneja tecnología electrónica analógica y digital, como: grabadores, procesadores y reproductores, cada cual con una misión determinada. (www.mi-carrera.com: <http://www.mi-carrera.com/IngenieriaSonido.html>)

## **Bases Legales**

### **Constitución de la Republica Bolivariana de Venezuela**

#### Título I

##### De los principios fundamentales

Artículo 3: El Estado tiene como fines esenciales de defensa y el desarrollo de la persona y el respeto a su dignidad, el ejercicio democrático de la voluntad popular, la construcción de una sociedad justa y amante de la paz, la promoción de la prosperidad y bienestar del pueblo y la garantía del cumplimiento de los principios, derechos y deberes consagrados en esta constitución. La educación y el trabajo son los procesos fundamentales para alcanzar dichos fines.

#### Título III, Capítulo VI

Artículo 102: La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y

solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios contenidos de esta Constitución y en la ley.

## **Ley Nacional de la Juventud**

### Capítulo III

#### Sección segunda del Derecho a la Educación

Artículo 26: Los jóvenes y las jóvenes tienen el derecho de acceder al sistema educativo gratuito y disfrutar de garantías para concretar íntegramente el desarrollo de su Proceso de Formación Educativa, por lo cual el Estado deberá, a través del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes:

1. Ejecutar todas las medidas necesarias para crear mecanismos de acceso democrático y efectivo al sistema educativo.
2. Promover y estimular en el medio educativo juvenil la realización de campañas para la concientización sobre el valor de la experiencia educativa, fortaleciendo el nexo del joven con la educación.
3. Promover una educación ética y ciudadana para la tolerancia, contra la violencia, por una cultura de paz, de resguardo y protección de los derechos humanos y ambientales.
4. Proporcionar el apoyo necesario para la realización de proyectos y programas referidos a la identidad nacional, regional y local, a la integración latinoamericana caribeña y al papel que ocupa nuestro país en la comunidad internacional.

Artículo 29: El Estado a través del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes promoverá la educación para el trabajo de los jóvenes y las jóvenes en todos los niveles del sistema educativo, fomentando el desarrollo de sus capacidades y habilidades técnicas y promoviendo su acceso al empleo y al trabajo productivo, inclusive del joven imputado, detenido o condenado por la comisión de algún hecho punible.

## Operacionalización De Las Variables

**Cuadro N° I**

### Operacionalización de las Variables

Objetivos de la Investigación	Variables	Definición Real	Dimensión	Indicadores	Ítems
Estudiar la utilización de softwares alternativos de producción musical para docentes, alumnos y músicos en general	Software de producción musical aplicables a la educación	Equipamiento lógico de sistemas informáticos que comprende el conjunto de componentes lógicos que permiten la realización de tareas específicas.	Conocimiento de software de producción musical	Conocimiento	1, 2, 3, 4, 5
			Manejo de técnicas producción musical	Técnicas	6, 7
			Utilización de software de producción musical	Utilización Propuesta	8 9
Como complemento de la enseñanza y la creatividad musical	Estrategias de enseñanza	Las estrategias de enseñanza son los métodos, técnicas, procedimientos y recursos que se planifican de acuerdo a las necesidades de la población estudiantil para hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.	Aplicación de los software de producción musical en la educación musical	Aplicación Enseñanza	10 11
			Creación de material educativo y recursos audiovisuales	Diseño de recursos	12, 13
			Estimulación de la creatividad musical en los estudiantes	Creatividad	14, 15

Fuente: Vincenti 2014

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

Describe cada uno de los componentes metodológicos que el investigador ha seleccionado para cumplir con los objetivos de la investigación que se ha propuesto, los cuales deben estar sustentados por autores especialistas en metodología.

Según Tamayo y Tamayo (2003) define marco metodológico como “un proceso que mediante el método científico, procura obtener información relevante para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento”

Según Buendía, Colás y Hernández (1997) en la metodología se distinguen dos planos fundamentales; el general y el especial. En sentido general, es posible hablar de metodología de la ciencia aplicable a todos los campos del saber, que recoge las pautas presentes en cualquier proceder científico riguroso con vistas al aumento del conocimiento y/o a la solución de problemas, en cuanto a las metodologías especiales, son el resultado de la diversidad estratégica que existe en cada ciencia concreta.

#### **Tipo de Investigación**

A esta investigación se le aplica un tipo Descriptivo debido a que permite medir la formación recolectada para luego describir, analizar e interpretar sistemáticamente las características del fenómeno estudiado con base en la realidad del escenario planteado. A tal efecto, Dahnke (citado por Hernández, Fernández y Baptista, 2003) señala que “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. (p. 117)

Para Tamayo (1998) la investigación descriptiva: Comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los

fenómenos. El enfoque que se hace sobre conclusiones es dominante, o como una persona, grupo o cosa, conduce a funciones en el presente. La investigación descriptiva trabaja sobre las realidades de los hechos y sus características fundamentales es de presentarnos una interpretación correcta. (p.54).

### **Línea de Investigación**

La línea de esta investigación se contextualiza institucionalmente en el departamento de arte y tecnología educativa de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo cuya área disciplinar es la educación musical priorizando la investigación y enseñanza de las artes y que tiene como coordinadora a Rosa Virginia Ocaña.

Como línea principal es la pedagogía y artes cuya temática es el arte y la creatividad, la didáctica de la música y las nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza de la música. Su sistemática se basa en la música aplicada, musicoterapia y biodanza. Pedagogía musical. Teorías de: Kodály, Orff, Dalcroze, Willems y Suzuki. Metodología para el análisis e interpretación de la producción artística y la informática de la producción artística.

### **Diseño de la Investigación**

Representa las estrategias que se deben seguir para el desarrollo de la investigación: se debe indicar de manera estructurada en algunas de las alternativas de investigación y funcional de las etapas del proceso. Según Altuve y Rivas (1998) asegura que el diseño de una investigación, "... es una estrategia general que adopta el investigador como forma de abordar un problema determinado, que permite identificar los pasos que deben seguir para efectuar su estudio". En este sentido tal y como señala Ferreres (1997) el diseño de la investigación ha de servir al investigador para concretar sus elementos, analizar la factibilidad de cada uno de los temas que formaran parte de los capítulos de dicho estudio.

Se adoptó un diseño de trabajo para el tipo de investigación de campo para explicar el problema con mayor exactitud. En este sentido, se describe la población y muestra junto con los

instrumentos de recolección de datos. Este trabajo se describe como un estudio descriptivo-explicativo ya que es aplicable por medio de guías de estudio, contenido temático en las diferentes cátedras de la mención como también la realización de talleres que logre dar a conocer herramientas de trabajo alternativas y digitales.

## **Población y Muestra**

### **Población**

Se define tradicionalmente la población como “el conjunto de todos los individuos (objetos, personas, eventos, etc.) en los que se desea estudiar el fenómeno. éstos deben reunir las características de lo que es objeto de estudio” (Latorre, Rincón y Arnal, 2003). En todo proceso de investigación se establece el objeto de la misma, como lo es la población, de ella se extrae la información requerida para su respectivo estudio. En este orden de ideas, se citan los siguientes autores: Según Tamayo (1999) la población es la totalidad de un fenómeno a estudiar, y a partir de ésta se obtienen datos para la investigación.

Ramírez, T. (1998) define población como: La que reúne tal como el universo a individuos, objetos, entre otros que pertenecen a una misma clase de características similares, se refiere a un conjunto limitado por el ámbito del estudio a realizar. La población forma parte del universo. (p. 75). El tipo de población a utilizar en esta investigación es la población finita debido a que las encuestas serán aplicadas solo a los estudiantes de la Mención Música perteneciente al Departamento de Arte, Música y Tecnología Educativa de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo

### **Muestra**

Representa una parte de la población objeto de estudio, allí es importante asegurarse que los elementos de la muestra sean lo suficientemente representativos de la población que permitan hacer generalizaciones. Para el análisis de datos de todo proyecto de investigación, deben

sintetizarse en muchos casos, el conjunto de sujetos con características semejantes que están sometidos al estudio y que son agrupados con la denominación de la muestra.

En consecuencia Aranguren, S. (1997) define la muestra como “aquellos” métodos para seleccionar las unidades de investigación que son utilizados al azar de manera que todos objetos o sujetos que tienen la posibilidad de ser seleccionados como elemento representativo de la población de donde provienen.” (p.78)

En ese mismo orden de ideas Arkin y Colton. (1995) establecen que la muestra es: Una porción representativa de la población, que permite generalizar los resultados de una investigación. Es la conformación de unidades dentro de un subconjunto que tiene por finalidad integrar las observaciones (sujetos, objetos, situaciones, instituciones u organizaciones o fenómenos), como parte de una población. Su propósito básico es extraer información que resulta imposible estudiar en la población, porque esta incluye la totalidad. (p. 78)

El tipo de muestra seleccionada para esta investigación es la no probabilística debido a que no todos los integrantes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo pueden ser miembros de la muestra, es necesario que los miembros de la muestra tengan un conocimiento.

En el caso de esta tesis se tomó un tipo de muestra según Arias, las llamadas Tablas de Harvard la cual tienen un Nivel de confianza del 95% un PIQ del 50% cada uno, con un margen de error del 10% para un total de 80 personas a encuestar.

## **Técnicas e Instrumentos**

### **Técnicas**

Las técnicas de recolección de información son las directrices que van a permitir obtener informaciones, datos u opiniones sobre el tema que se está investigando, datos u opiniones sobre el tema que se está investigando. De tal manera propones Arias (1999), las técnicas de

recolección de datos son las distintas maneras de obtener información. Por otra parte, este autor plantea que los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información.

En esta investigación se utilizará la técnica de la encuesta, bajo la modalidad de cuestionario como instrumento de registro, la cual brindará información sobre si la muestra seleccionada de la población conoce sobre software alternativos de composición y producción musical y edición de audio y si está al tanto de que estas herramientas son perfectamente aplicables para la enseñanza de la música y la superación profesional del docente o músico. En opinión de Briones (1995) la encuesta es una técnica que encierra un conjunto de recursos destinados a recoger, proponer y analizar informaciones.

## **Instrumentos**

Hernández, Fernández y Baptista (Ob. Cit.) define el instrumento como “...aquel que registra datos observables que representan verdaderamente a los conceptos o variables que el investigador tiene en la mente” (p. 242). Se infiere que, el instrumento debe acercar más al investigador a la realidad de los sujetos; es decir, aporta la mayor posibilidad a la representación fiel de las variables a estudiar.

El Cuestionario: se utiliza generalmente para describir situaciones reales a partir de variables eminentemente de carácter cuantitativo, susceptibles de ser medidas y descritas objetivamente. La modalidad de cuestionario es el instrumento que se aplicará en esta investigación y que según Bacells (1994) el cuestionario es: “...una lista o un repertorio de preguntas, debidamente estructuradas, dirigidas a una persona que debe contestar, relativas a un objeto de la investigación con el fin de obtener datos” (p. 195). También Tejada (1995) lo define como el “conjunto de preguntas o ítems acerca de un problema determinado, objeto propio de la investigación, cuyas respuestas se han de contestar por escrito” (p. 11)

El cuestionario a aplicar en esta investigación cuenta con quince (15) preguntas (Ver anexo) lo que proporcionará la información necesaria para saber que tanto se conoce de la

Producción Musical y Edición de Audio, conocimiento que permitirá crear una guía de estudios para fortalecer al estudiante y al docente en esa área.

## **Validez y Confiabilidad**

### **Validez**

Se refiere al grado en que el instrumento de recolección de información mida lo que en realidad se desea medir y esta se determina a través con un procedimiento llamado a juicio de experto de tres (3) especialistas. Todo instrumento de recolección de datos debe resumir dos requisitos esenciales: validez y confiabilidad. Con la validez se determina la revisión de la presentación del contenido, el contraste de los indicadores con los ítems que miden las variables correspondientes. Se estima la validez como el hecho de que una prueba sea de tal manera concebida, elaborada, aplicada y que mida lo que se propone medir.

Tejada (1995) expresa la validez como: “El grado de precisión con que el test utilizado mide realmente lo que está destinado a medir” (p. 26). Es decir, la validez se considera como un conjunto específico en el sentido que se refiere a un propósito especial y a un determinado grupo de sujetos. Los instrumentos a utilizar en esta investigación se validaron a través de la técnica *Juicio de Experto*. La validez de contenido de los instrumentos fue expresada por profesionales de alta trayectoria en el ámbito de la elaboración de instrumentos. Esta investigación será validada por tres expertos en el área de la educación musical, entre ellos la Prof. Merlina Bordones, la Prof. María Alejandra Penso y el Prof. Henry Herrera, todos profesores de la mención de educación musical de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

### **Confiabilidad**

Se entiende por confiabilidad el procedimiento para determinar el grado de efectividad del instrumento que se elaboró para la recolección de información. Se estima la confiabilidad de un instrumento de medición cuando permite determinar que el mismo, mide lo que se quiere

medir, y aplicando varias veces, indique el mismo resultado. Hernández y Otros (1998) indican que “la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado de aplicación repetida al mismo sujeto u objeto, produce iguales resultados” (p. 243) esta investigación se basó, para la confiabilidad en la opinión de expertos, (Anexos)

### **Técnicas de Análisis**

Una vez aplicado el instrumento se procedió a la presentación de los resultados a través de un análisis de los datos. Tal como lo expresa Méndez (2007) al desarrollar el tipo de investigación se debe considerar “el nivel de conocimiento científico (observación, descripción, explicación) al que espera llegar el investigador, se debe formular el tipo de estudio”. (p. 335). La información numérica que se recogió se transformó en gráficos de barras para realizar una interpretación pertinente de cada uno de los ítems recogidos en el cuestionario.

El Cuestionario: Técnica cuantitativa que consiste en una investigación realizada sobre muestras de sujetos, representativa de un colectivo más amplio que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con el fin de conseguir mediciones cuantitativas sobre una gran cantidad de características objetivas y subjetivas de la población.

El cuestionario es el instrumento de la encuesta y es un instrumento de recogida de datos rigurosamente estandarizado que operacionaliza las variables objeto de observación e investigación, por ello las preguntas de un cuestionario son los indicadores.

## CAPITULO IV

### ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

#### Diagnostico del Conocimiento de la Población Estudiantil de la Mención Educación Musical acerca de Softwares de Producción Musical y Edición Sonido

Para esta investigación se aplicará la técnica del porcentaje, debido a que las respuestas se basan en sólo dos opciones por lo que los resultados se representarán en gráficos de barras verticales que incorporen valores usando trazos verticales, según la variable a graficar sea discreta o continua. Así mismo la muestra a la que se le aplicó el instrumento es de veinte (20) estudiantes del 8vo semestre de Educación Musical.

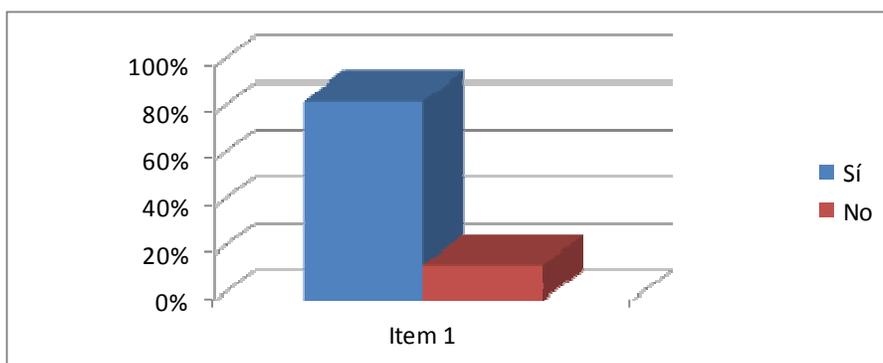
¿Sabe usted que es la producción musical?

**Cuadro N° 2**  
**Resultados del Item N° 1**

Conocimiento	N° de Respuestas	Porcentaje
<b>Si</b>	<b>17</b>	<b>85%</b>
<b>No</b>	<b>3</b>	<b>15%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Vincenti (2014)

**Gráfico N°1**



Fuente: Cuadro N°2

**Análisis:** De las 20 (100%) personas encuestadas, 17 (85%) saben lo que es la producción musical a diferencia de 3 (15%) restante que no saben de que se trata esta rama del estudio musical.

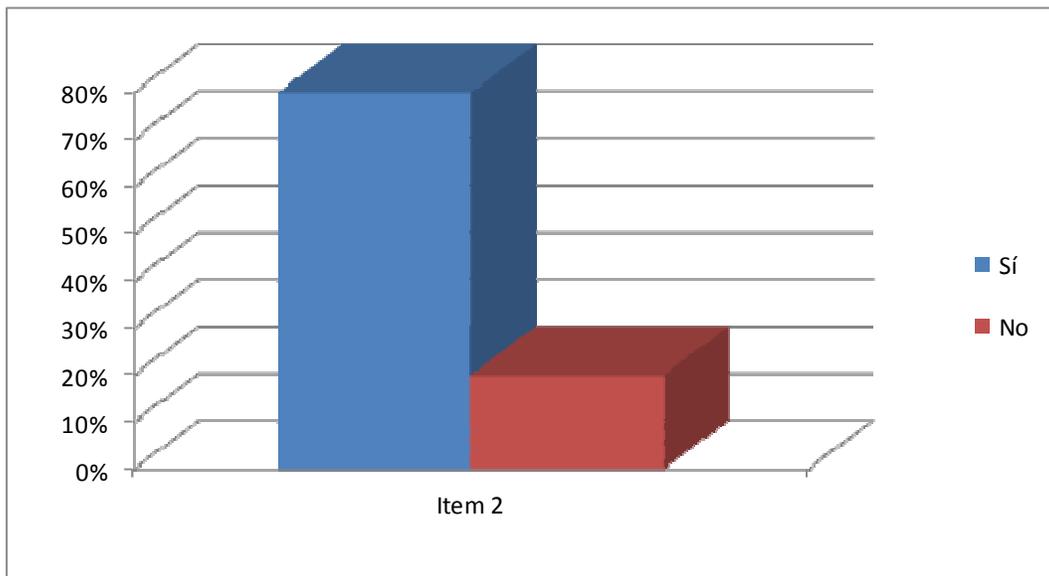
Programas como: FL Studio (Fruity Loops), Reason, Adobe Audition, Cubase, Pro Tools y/o Adobe Audition ¿Le parecen conocidos?

**Cuadro N° 3**  
**Resultados del Ítem N° 2**

Conocimiento	N° de Respuestas	Porcentaje
Si	17	85%
No	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Vincenti (2014)

**Gráfico N°2**



Fuente: Cuadro N°3

**Análisis:** De las 20 (100%) personas encuestadas, 16 (80%) tienen conocimiento sobre la existencia de estos programas de producción musical a diferencia de 4 (20%) restante que nunca han escuchado de estos softwares y sus propósitos.

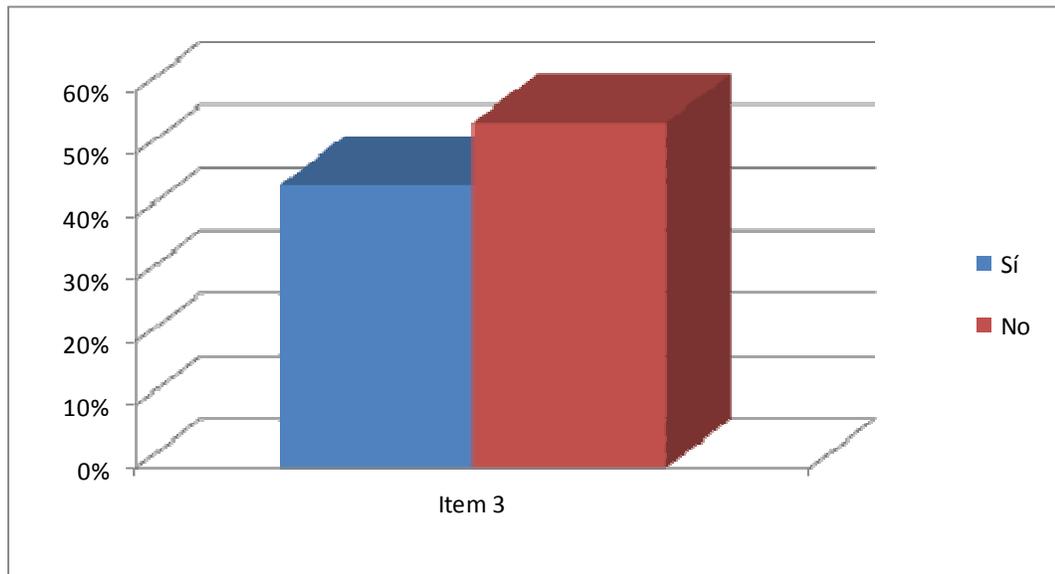
¿Conoce usted que es un secuenciador o un mapa MIDI?

**Cuadro N° 4**  
**Resultados del Ítem N° 3**

Conocimiento	N° de Respuestas	Porcentaje
Si	9	45%
No	11	55%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Vincenti (2014)

**Gráfico N°3**



Fuente: Cuadro N°4

**Análisis:** De las 20 (100%) personas encuestadas, 9 (45%) saben que es un secuenciador o mapa MIDI a diferencia de 11 (55%) restante que nunca han escuchado de este formato de audio.

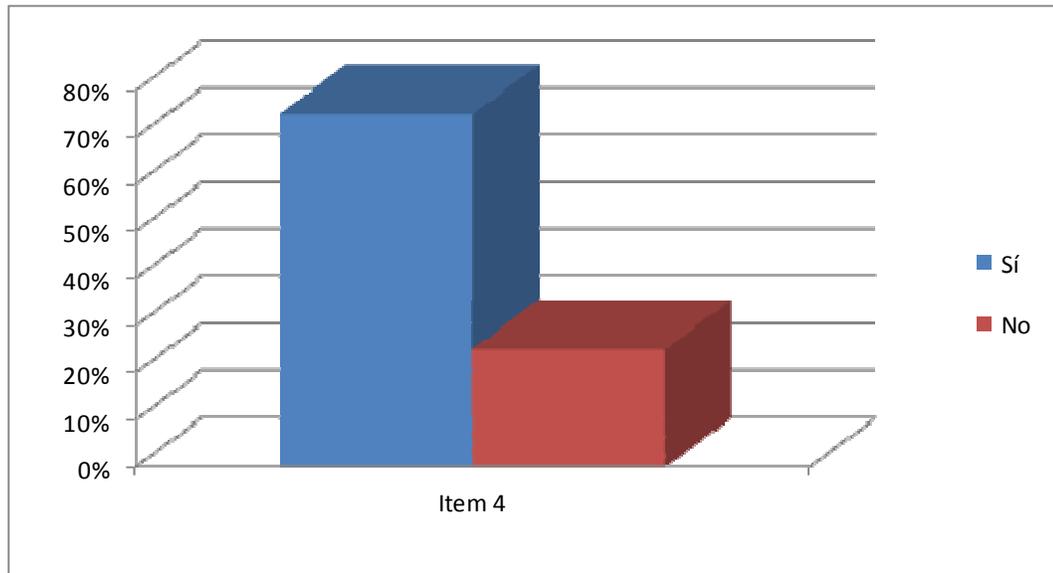
¿Conoce usted que es un sintetizador?

**Cuadro N° 5**  
**Resultados del Ítem N° 4**

Conocimiento	N° de Respuestas	Porcentaje
Si	15	75%
No	5	25%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Vincenti (2014)

**Gráfico N°4**



Fuente: Cuadro N°5

**Análisis:** De las 20 (100%) personas encuestadas, 15 (75%) saben que es un sintetizador a diferencia de 5 (25%) restante que nunca han escuchado acerca de sintetizadores.

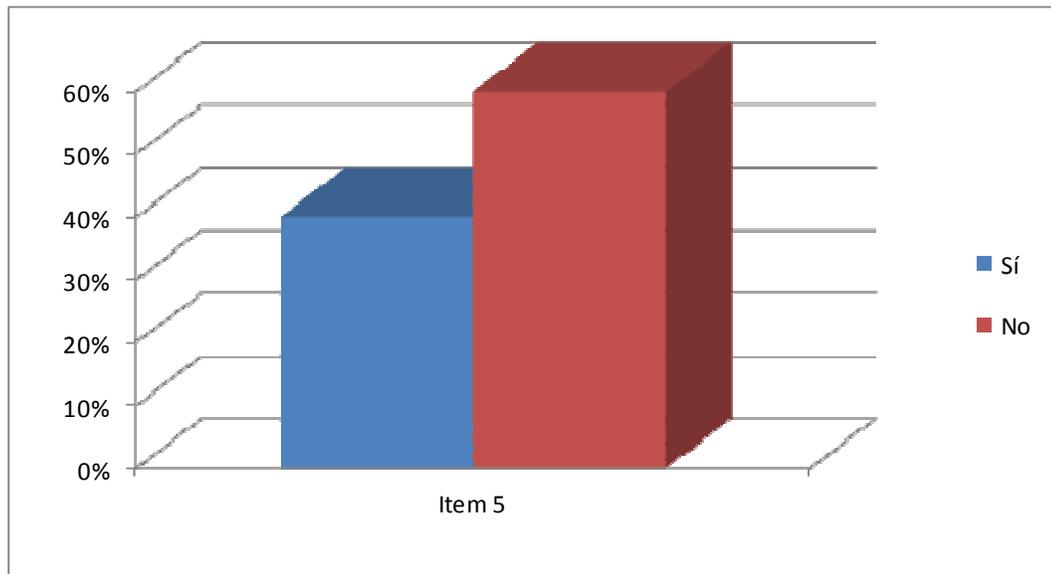
¿Conoce usted que son bibliotecas virtuales de instrumentos o VSTi?

**Cuadro N° 6**  
**Resultados del Ítem N° 5**

Conocimiento	N° de Respuestas	Porcentaje
Si	8	40%
No	12	60%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Vincenti (2014)

**Gráfico N°5**



Fuente: Cuadro N°6

**Análisis:** De las 20 (100%) personas encuestadas, 8 (40%) saben que es una biblioteca de sonidos virtuales o VSTi a diferencia de 12 (60%) restante que nunca han escuchado de estos softwares.

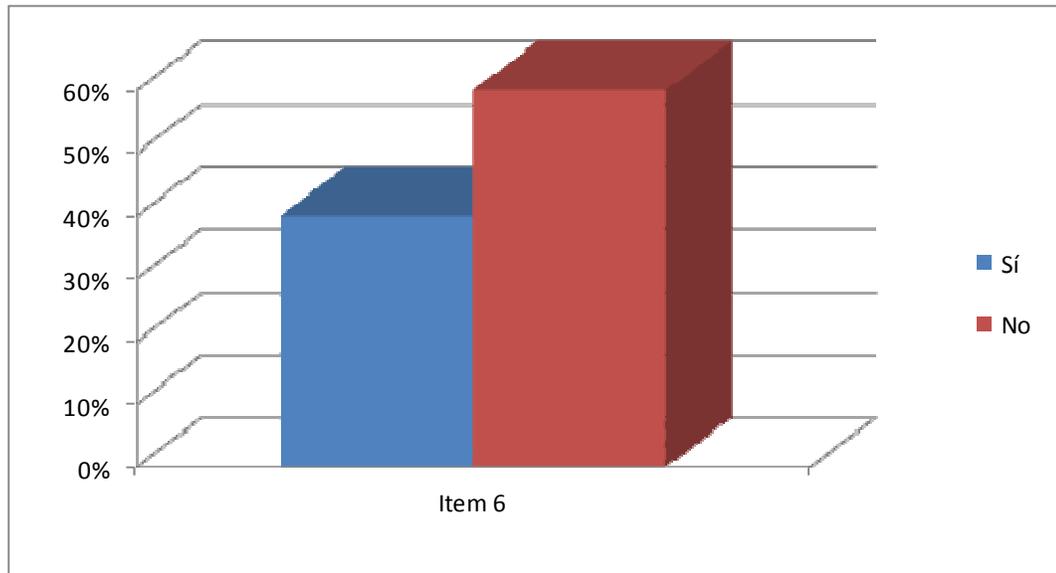
¿Sabe usted grabar instrumentos y/o voces por medio de programas de producción musical y edición de sonido?

**Cuadro N° 7  
Resultados del Ítem N° 6**

Conocimiento	N° de Respuestas	Porcentaje
Si	8	40%
No	12	60%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Vincenti (2014)

**Gráfico N°6**



Fuente: Cuadro N°7

**Análisis:** De las 20 (100%) personas encuestadas, 8 (40%) saben grabar instrumentos y/o voces por medio de programas destinados para ello a diferencia de 12 (60%) restante que nunca han hecho esta labor.

¿Maneja usted técnicas de grabación y producción con softwares de producción musical?

**Cuadro N° 8**  
**Resultados del Ítem N° 7**

Conocimiento	N° de Respuestas	Porcentaje
Si	5	25%
No	15	75%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Vincenti (2014)

**Gráfico N°7**



Fuente: Cuadro N°8

**Análisis:** De las 20 (100%) personas encuestadas, 5 (25%) manejan distintas técnicas de grabación y producción con softwares destinados para ello a diferencia de 15 (75%) restante que no manejan ninguna técnica.

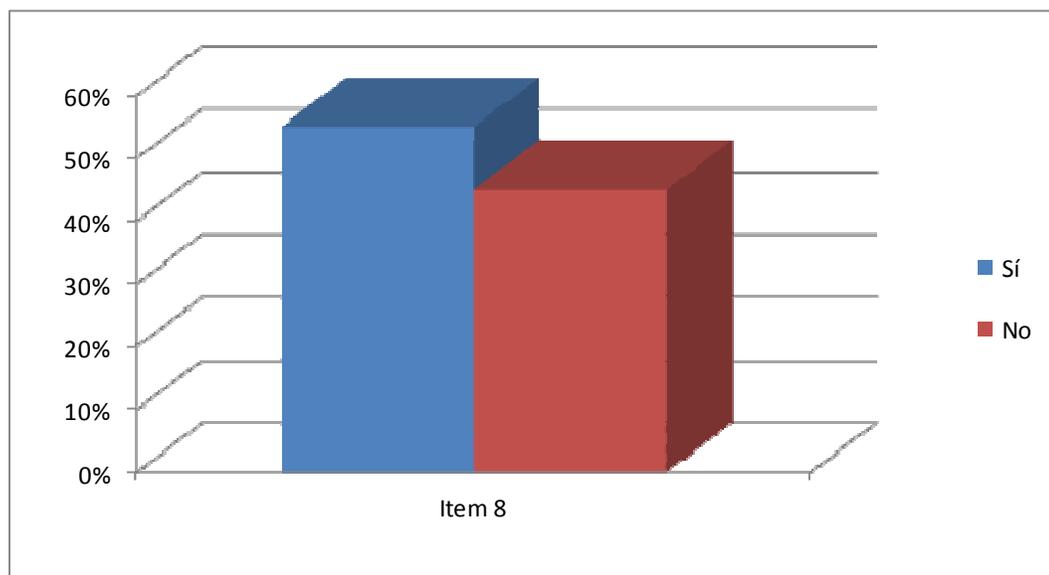
¿Ha trabajado con algún programa de producción musical anteriormente?

**Cuadro N° 9**  
**Resultados del Ítem N° 8**

Conocimiento	N° de Respuestas	Porcentaje
<b>Si</b>	<b>11</b>	<b>55%</b>
<b>No</b>	<b>9</b>	<b>45%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Vincenti (2014)

**Gráfico N°8**



Fuente: Cuadro N°9

**Análisis:** De las 20 (100%) personas encuestadas, 11 (55%) han trabajado anteriormente con programas de producción musical a diferencia de 9 (45%) restante que nunca lo ha hecho.

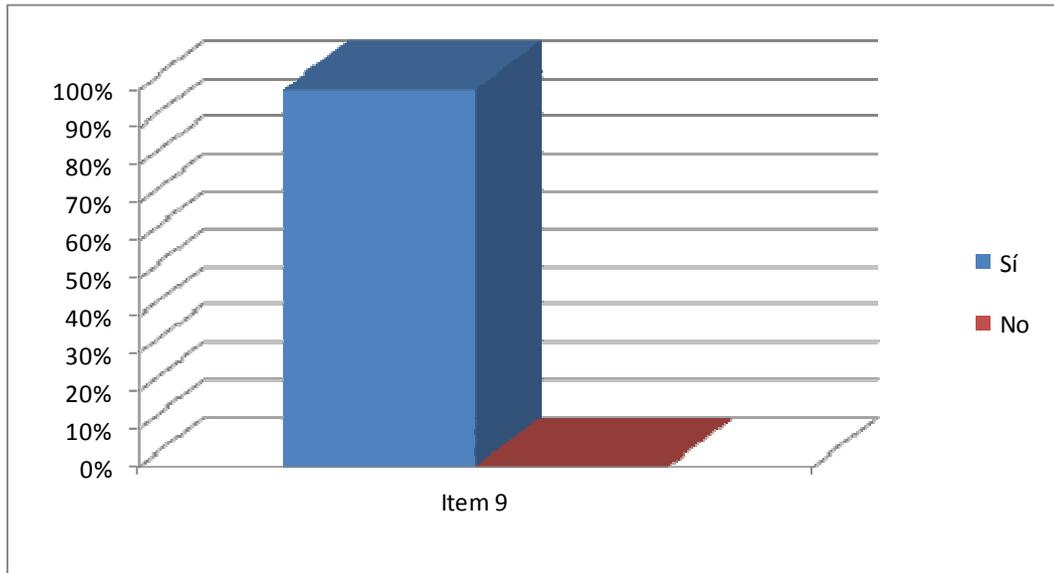
¿Le gustaría aprender a manejar estos programas o afianzar su conocimiento?

**Cuadro N° 10**  
**Resultados del Ítem N° 9**

Conocimiento	N° de Respuestas	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Vincenti (2014)

**Gráfico N°9**



Fuente: Cuadro N°10

**Análisis:** De las 20 (100%) personas encuestadas, 20 (100%) desean aprender o profundizar sus conocimientos sobre estos softwares de producción musical.

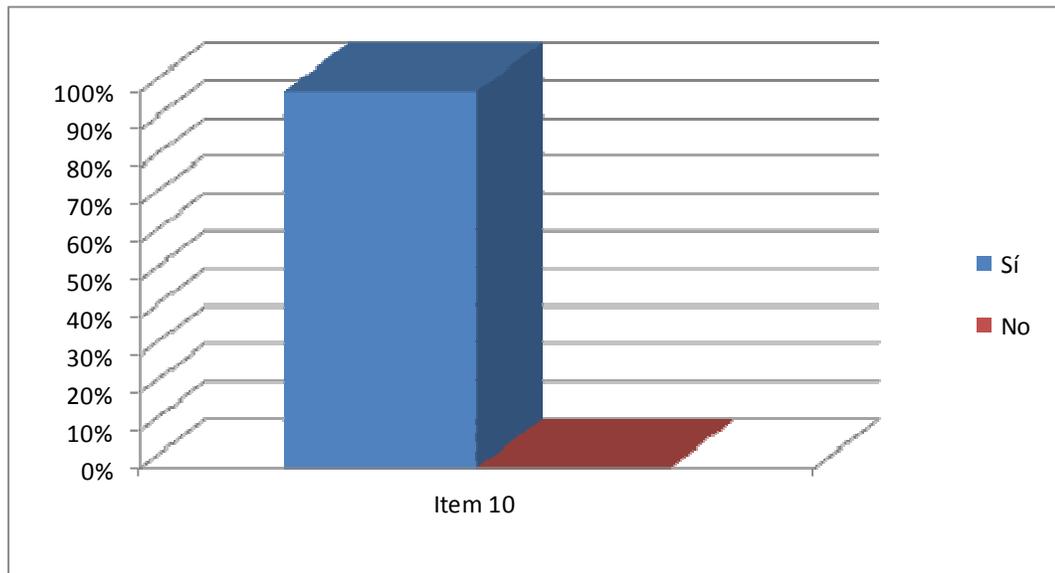
¿Le gustaría aplicar estos programas como nuevos recursos en la enseñanza de la música?

**Cuadro N° 11**  
**Resultados del Ítem N° 10**

Conocimiento	N° de Respuestas	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Vincenti (2014)

**Gráfico N°10**



Fuente: Cuadro N°11

**Análisis:** De las 20 (100%) personas encuestadas, 20 (100%) desean aplicar estos programas como nuevos recursos o herramientas de trabajo en la enseñanza de la música.

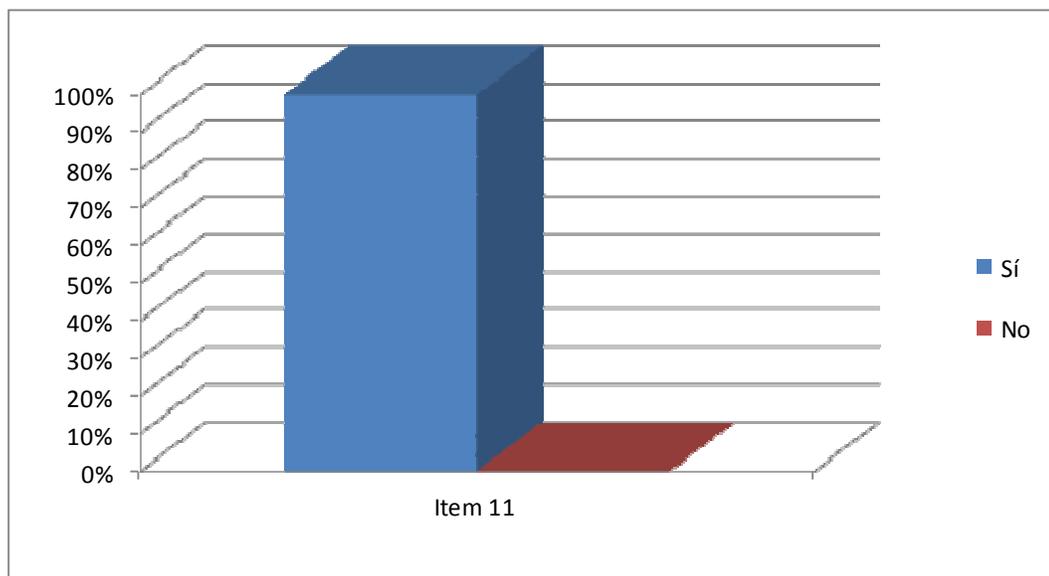
De manejar estos programas, ¿Sería capaz de enseñar estos softwares para afianzar el aprendizaje en los diferentes ámbitos de la música como la composición, armonía, fuga, contrapunto, etc.?

**Cuadro N° 12**  
**Resultados del Ítem N° 11**

Conocimiento	N° de Respuestas	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Vincenti (2014)

**Gráfico N°11**



Fuente: Cuadro N°12

**Análisis:** De las 20 (100%) personas encuestadas, 20 (100%) se sentirían capaces de aplicar estos programas en la enseñanza de los diferentes ámbitos de la música.

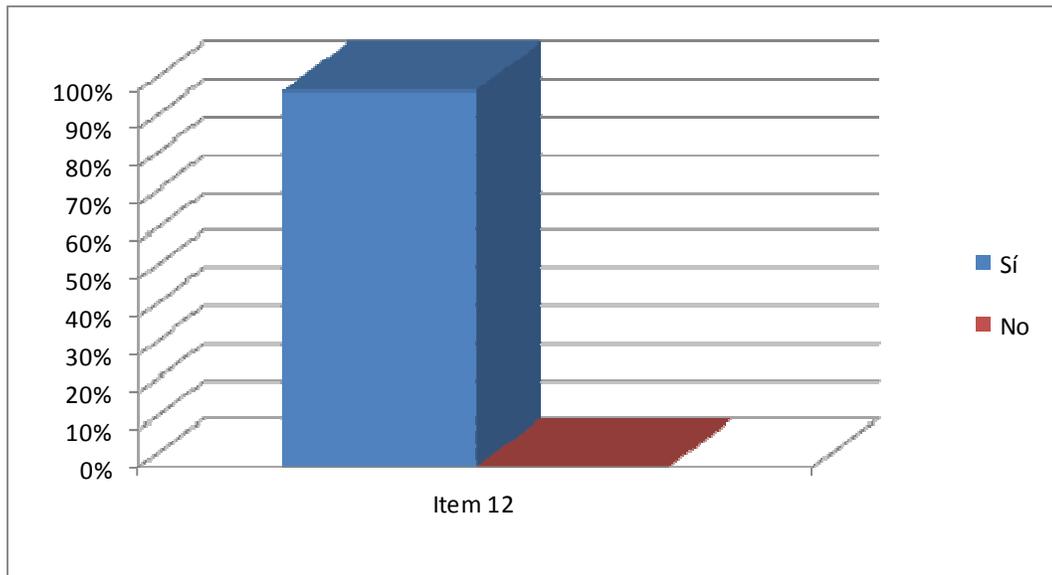
¿Le gustaría manejar otros recursos para producir o diseñar material educativo con estos softwares?

**Cuadro N° 13**  
**Resultados del Ítem N° 12**

Conocimiento	N° de Respuestas	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Vincenti (2014)

**Gráfico N°12**



Fuente: Cuadro N°13

**Análisis:** De las 20 (100%) personas encuestadas, 20 (100%) le gustaría diseñar o producir nuevo material educativo aplicando estos softwares.

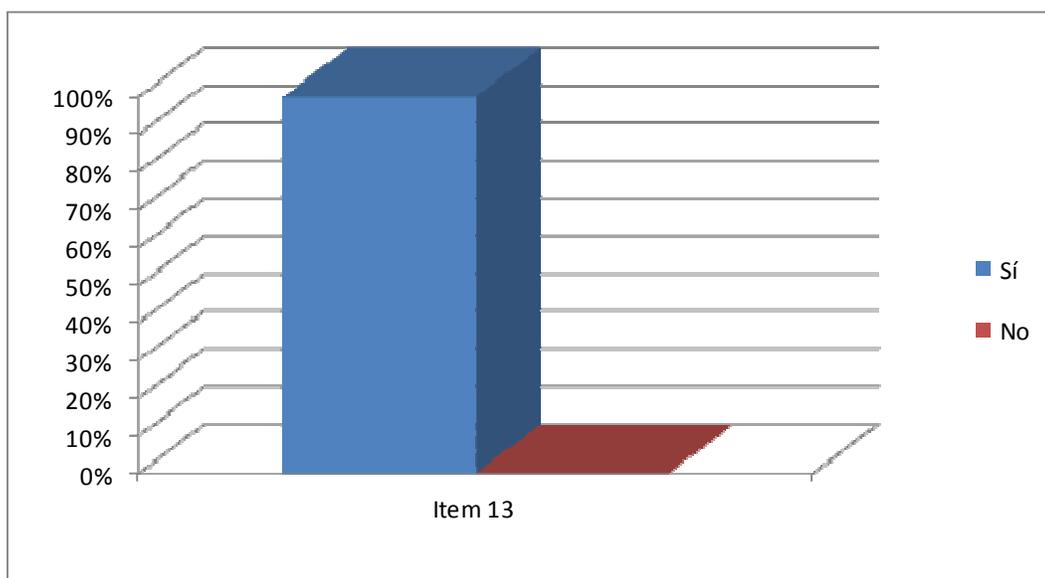
De manejar estos programas, ¿Diseñaría usted material educativo para facilitar la enseñanza y el aprendizaje a sus estudiantes?

**Cuadro N° 14**  
**Resultados del Ítem N° 13**

Conocimiento	N° de Respuestas	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Vincenti (2014)

**Gráfico N°13**



Fuente: Cuadro N°14

**Análisis:** De las 20 (100%) personas encuestadas, 20 (100%) diseñarían material educativo en el caso de que manejaran estos programas de producción musical

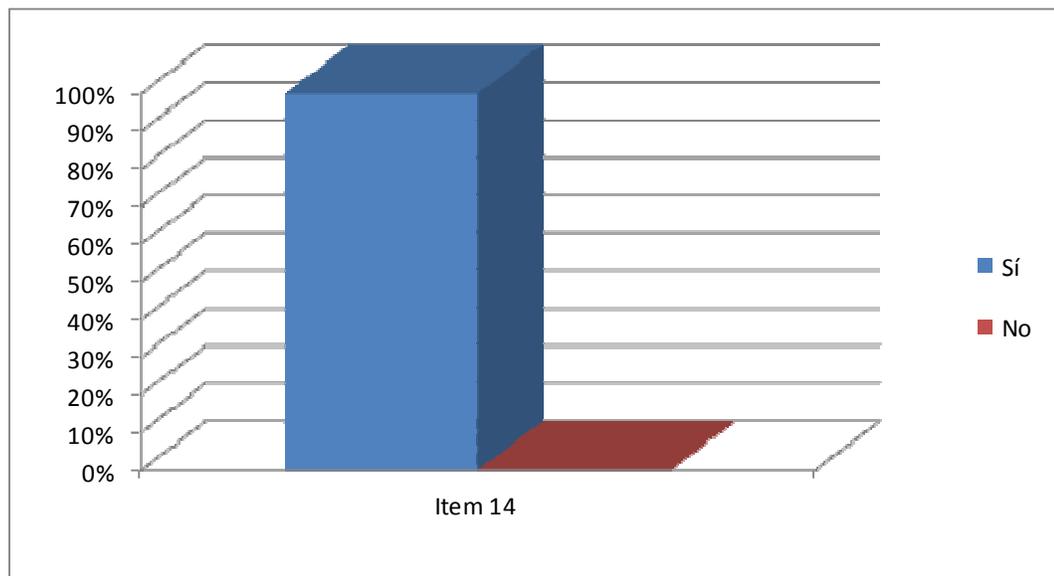
¿Le gustaría al desarrollar al máximo su creatividad para la composición, los arreglos y el diseño de material educativo para sus clases?

**Cuadro N° 15**  
**Resultados del Ítem N° 14**

Conocimiento	N° de Respuestas	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Vincenti (2014)

**Gráfico N°14**



Fuente: Cuadro N°15

**Análisis:** De las 20 (100%) personas encuestadas, 20 (100%) le gustaría desarrollar su creatividad para la composición, el arreglo y el diseño de material educativo para sus clases por medio de estos programas.

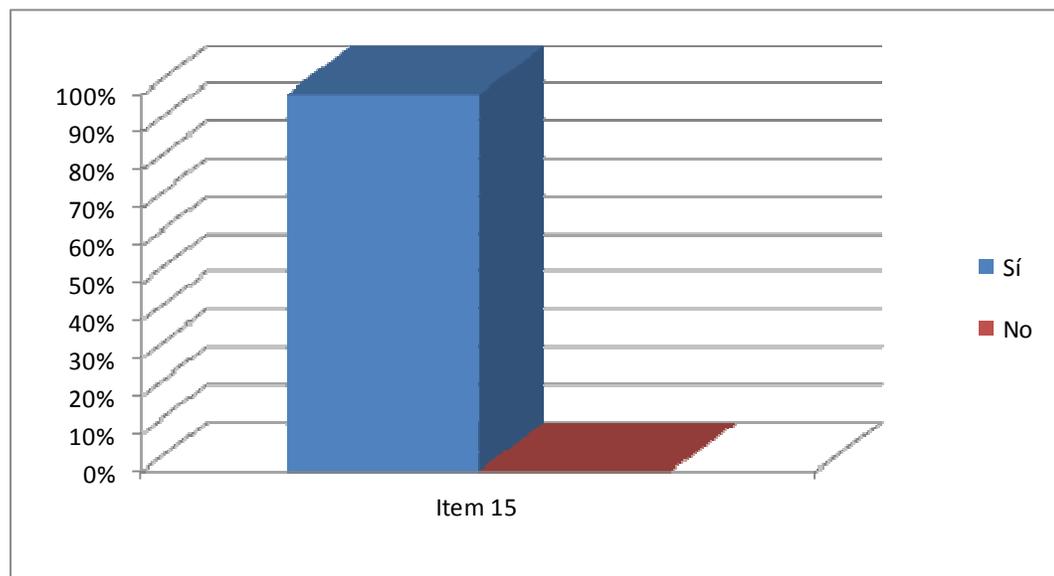
¿Le gustaría grabar, componer o arreglar temas conocidos o inéditos con calidad de sonido sin la necesidad de asistir a estudios de grabación profesionales?

**Cuadro N° 16**  
**Resultados del Ítem N° 15**

Conocimiento	N° de Respuestas	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Vincenti (2014)

**Gráfico N°15**



Fuente: Cuadro N°16

**Análisis:** De las 20 (100%) personas encuestadas, 20 (100%) le gustaría componer, arreglar temas con buena calidad de sonido y sin la necesidad de asistir a estudios de grabación profesionales.

**Ofrecer nuevos recursos y herramientas para el desarrollo integral del docente especializado en el área de la enseñanza musical y para el desarrollo de la creatividad del músico y si la universidad cuenta con el espacio adecuado para su enseñanza.**

Como resultado del segundo objetivo, este proyecto estaría centrado en crear una guía de estudios para el manejo de softwares alternativos de producción musical y edición de sonido por lo tanto es necesario comentar que se diagnosticó el conocimiento de la población estudiantil del 8vo semestre de la Mención Educación Musical de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo acerca de software de producción musical y edición sonido, es decir, gran parte de los encuestados sabe y conoce que finalidad tienen estos programas informáticos.

Se propone ofrecer nuevos recursos y herramientas para el desarrollo integral del docente especializado en el área de la enseñanza musical y para el desarrollo de la creatividad del músico y si la universidad cuenta con el espacio adecuado para su enseñanza, es decir, por la razón anterior y la respuesta positiva de los encuestados a su deseo de dominar adecuadamente este tipo de programas para la producción musical que se desea presentar una guía de estudio de procedimientos básicos para la producción musical desde softwares alternativos, que sería básicamente lo que se explica a continuación:

En primer lugar el propósito de este proyecto es lograr llenar el vacío de información que existe en la población estudiantil sobre el manejo de softwares alternativos de producción musical. La mención de educación musical tienes adscrita como asignatura de la especialidad la materia de “diseño de material educativo” la cual puede cubrir este fallo de información impartiendo este tipo de programas que son fácilmente vinculables con los que ya se enseñan en dicha asignatura. En segundo lugar, la idea de esta tesis es que se pueda dar nuevas herramientas de trabajo para el docente en el campo laboral pero también desarrollar el crecimiento intelectual, profesional y personal del educador de esta especialidad, por lo que se espera que este proyecto tenga una aplicabilidad en el pensum de educación en la mención música o bien, reformar el contenido de la asignatura “diseño de material educativo” perteneciente al 8vo semestre para que haya cabida para este tipo de información muy importante que puede ayudar en la calidad de profesionales que egresan de la Facultad de Ciencias de la Educación de la

Universidad de Carabobo más específicamente de la mención música, preparar un profesional capaz de realizar cualquier trabajo en lo que música se refiere.

Inicialmente la comunidad estudiantil es quién se favorecerá con este proyecto debido a que este trabajo se enfoca en informar al estudiantado, sin embargo, el estudio de la producción musical no solo beneficia a los próximos a egresar como educadores, los mismos profesores del departamento de arte y tecnología educativa adscritos a la mención de educación música, les puede facilitar en gran medida la enseñanza de cada una de las asignaturas que se imparten en la mención además de manejar nuevos recursos para desarrollar la creatividad en la composición de nuevos temas musicales con una calidad de sonido profesional.

Este proyecto podría ser efectuado en las aulas de informática donde se imparte la asignatura “diseño de material educativo” en las instalaciones de la Facultad de Ciencias de la Educación en el campus Bárbula en el Estado Carabobo.

Para realizar este proyecto se necesitaría como recurso humano:

- Profesor especialista en el área de la producción musical
- Estudiantes de la mención educación musical

Materiales o equipos que se necesitarían para su aplicabilidad:

- Computadoras
- Softwares
- Equipo de audio

Los softwares alternativos que se podrían usar para impartir este tipo de contenido serían:

Secuenciadores/Sintetizadores/Producción

- FL Studio 11
- Reason 6
- Ableton Live 9
- NI Maschine

#### Grabación/Secuenciador

- Adobe Audition CS6
- Pro Tools
- Cubase

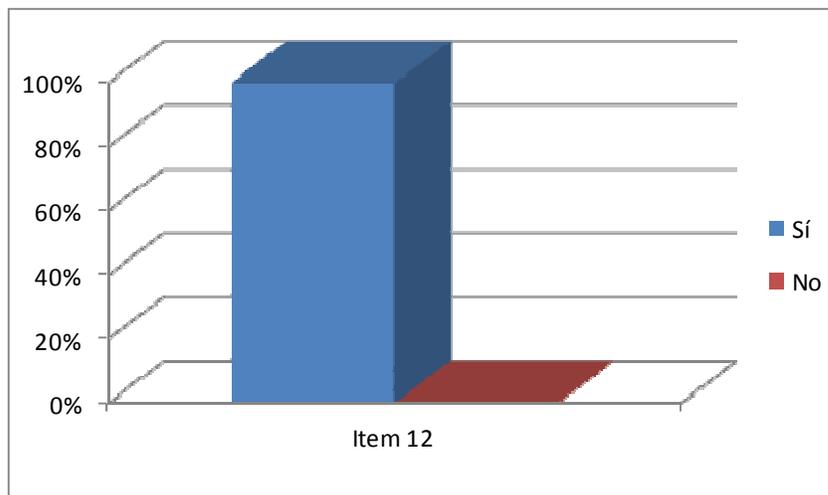
#### VSTi/Bibliotecas Virtuales/Sintetizadores Virtuales

- Addictive Drums
- NI Massive
- NI Reaktor 5
- NI Kontakt 5
- Miroslav Philharmonik

Todo lo anterior son propuestas de softwares que llevan al mismo fin, la producción musical y la edición de sonido. Con relación a la última categoría, existen una cantidad enorme de programas que cumplen la función de sintetizadores virtuales o VSTi, este último se relaciona con aquellos programas que se encargan de simular los sonidos de un instrumento musical con gran realismo por medio de muestras de sonido (samplers).

**Presentar una guía de estudio de procedimientos básicos para la producción musical desde softwares alternativos.**

Como resultado para este último objetivo se puede colocar uno de los ítems que se relaciona con la necesidad que existe por parte de los estudiantes encuestados sobre incluir contenidos teórico-prácticos sobre nuevas herramientas alternativas o el diseño de guías que de estudios que ayuden a profundizar el aprendizaje de estos softwares de producción musical y edición de audio



Esta gráfica cuya pregunta se realiza como: ¿Le gustaría manejar otros recursos para producir o diseñar material educativo con estos softwares? da como respuesta el inmenso deseo por parte del estudiantado de comprender y manejar adecuadamente estos softwares que se proponen en este trabajo especial de grado,

## CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES

En cuanto a las respuestas obtenidas responden al objetivo general que busca estudiar el uso de los diferentes softwares alternativos de producción musical como complemento de la enseñanza y la creatividad musical para la población estudiantil de la facultad de educación de la mención de educación musical, más específicamente a los pertenecientes al 8vo semestre de dicha especialidad que estén cursando la asignatura de diseño de material educativo.

1. Un gran porcentaje de los encuestados si conoce o sabe que es la producción musical pero existen deficiencias ya que hay un porcentaje que desconoce o jamás ha escuchado sobre la producción musical.
2. La mayoría de los encuestados no sabe manejar programas de producción musical, bibliotecas virtuales de instrumentos y edición de sonido pero si conocen que programas se utilizan para hacer ese trabajo.
3. Un porcentaje considerable ha manejado anteriormente softwares de producción musical pero por falta de conocimientos profundos sobre el tema, no tienen una técnica o métodos para desarrollar organizadamente un proyecto de producción o grabación.
4. La totalidad de los encuestados está de acuerdo en aprender a manejar estos softwares alternativos para la composición y/o producción de nuevos temas que desarrollen su potencial creativo para el diseño de material educativo como también para la creación de música producto del talento de cada estudiante o también, la aplicación de estos softwares en la enseñanza de la música de manera que se pueda facilitar la enseñanza y el aprendizaje de las diferentes ramas del estudio de la música.

## LISTA DE REFERENCIAS

SANTAMARÍA Imanol (2013) **Educación**. <http://gaurmazedonia.blogspot.com/2013/02/que-es-la-educacion-para-que-sirve-y.html>

LEÓN, Anibal (2007) **Educación**. [http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1316-49102007000400003&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1316-49102007000400003&script=sci_arttext)

INTEF (2014) Producción Musical [http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/60/cd/04\\_elaudio/1\\_produccion\\_musical.html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/60/cd/04_elaudio/1_produccion_musical.html)

TAMAYO Y TAMAYO, Mario (2003) **El Proceso de la Investigación Científica** Pag. 37 Noriega Editores, México. <http://es.slideshare.net/sarathrusta/el-proceso-de-investigacion-cientifica-mario-tamayo-y-tamayo1>

SABINO, Carlos (2009) **El Proceso de la Investigación**. El Cid Editor

DÍAZ, Jorge (2009) **Composición y Producción de un Disco (De larga duración) De Pop Electrónico**. Bogotá, Colombia <http://javeriana.edu.co/biblos/tesis/artes/tesis61.pdf>

HÉZARD, Thomas (2013) **Producción de la Voz: Exploración, Modelos y Analisis/Sintesis**. París, Francia. [http://tel.archives-ouvertes.fr/docs/00/93/30/70/PDF/rapport\\_These\\_HEZARD\\_1-1.pdf](http://tel.archives-ouvertes.fr/docs/00/93/30/70/PDF/rapport_These_HEZARD_1-1.pdf)

ANDERS, Torsten (2007) **Componer Música bajo Reglas de Composición: Diseño y Uso de un Sistema Genérico de Restricción Musical**. Belfast, Reino Unido. <http://strasheela.sourceforge.net/documents/TorstenAnders-PhDThesis.pdf>

EMC MALAKOFF, Producción Musical. <http://www.emc.fr>

DUBSPOT NYC, Producción Musical. <http://www.dubspot.com>

Universidad de Palermo, Producción Musical.

[http://www.palermo.edu/dyc/produccion\\_musical/](http://www.palermo.edu/dyc/produccion_musical/)

INGENIERÍA EN SONIDO:

**www.wikipedia.com:** [http://es.wikipedia.org/wiki/Ingenier%C3%ADa\\_de\\_sonido](http://es.wikipedia.org/wiki/Ingenier%C3%ADa_de_sonido)

**www.mi-carrera.com:** <http://www.mi-carrera.com/IngenieriaSonido.html>

BASES LEGALES:

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela

Ley Nacional de la Juventud

Constructivismo social, Mariangeles Payer, Caracas Venezuela, 2005.

<http://www.scribd.com/doc/54348899/TEORIA-DEL-CONSTRUCTIVISMO-SOCIAL-DE-LEV-VYGOTSKY-EN-COMPARACION-CON-LA-TEORIA-JEAN-PIAGET>

VILAR I MONMANY, Mercé. Acerca de la Educación Musical, Barcelona, España (2003)

Revista Electrónica de LEEME

<http://musica.rediris.es/leeme/revista/vilar04.pdf>

Méndez, C. (2007). Metodología. Colombia: Limusa, Noriega Editores.

## **ANEXOS**



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
 DEPARTAMENTO DE ARTES ~~MÚSICA~~ Y  
 TECNOLOGÍA EDUCATIVA



**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Items	Criterio				Juicios					
	Claridad		Congruencia		Eliminar		Modificar		Ace	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	✓		✓						✓	
2	✓		✓						✓	
3	✓		✓						✓	
4	✓		✓						✓	
5	✓		✓						✓	
6	✓		✓						✓	
7	✓		✓						✓	
8	✓		✓						✓	
9	✓		✓						✓	
10	✓		✓						✓	
11	✓		✓						✓	
12	✓		✓						✓	
13	✓		✓						✓	
14	✓		✓						✓	
15	✓		✓						✓	

Observaciones:

Nombre del Especialista:

Merlina Bortones

C.I: 7.086.154

Profesión: Lic. en Educación

Firma:

*Merlina Bortones*



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
 DEPARTAMENTO DE ARTE, MÚSICA Y  
 TECNOLOGÍA EDUCATIVA



MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE  
 RECOLECCIÓN DE DATOS

Items	Criterio				Juicios						
	Claridad		Congruencia		Eliminar		Modificar		Ace		
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	X		X							X	
2	X		X				X			X	
3	X		X							X	
4	X		X							X	
5	X		X							X	
6	X		X							X	
7	X		X							X	
8	X		X							X	
9	X		X							X	
10	X		X								
11	X		X				X				
12	X		X							X	
13	X		X				X			X	
14	X		X				X			X	
15	X		X				X			X	

Observaciones:

*¡Felicidades por este tema de investigación por lo innovador!  
 pero hay que realizar ciertas correcciones en la redacción  
 de los ítems 2, 10, 11, 13, 14, y 15, ya que hay un poco de  
 ambigüedad, pero a la vez hay claridad, comprensión y  
 asertividad con el tema de investigación ¡Felicidades!*

Nombre del Especialista:

*María L. Pardo M.*

C.I: 11820495

Profesión: lic. en Educación Musical.

Firma:

*[Firma manuscrita]*



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
 DEPARTAMENTO DE ARTE, MÚSICA Y  
 TECNOLOGÍA EDUCATIVA



MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE  
 RECOLECCIÓN DE DATOS

Items	Criterio				Juicios						
	Claridad		Congruencia		Eliminar		Modificar		Ace		
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	X		X							X	
2	X		X							X	
3	X		X							X	
4	X		X							X	
5	X		X							X	
6	X		X							X	
7	X		X							X	
8	X		X							X	
9	X		X							X	
10	X		X							X	
11	X		X							X	
12	X		X							X	
13	X		X							X	
14	X		X							X	
15	X		X							X	

Observaciones:

*Reune las condiciones para su aplicación  
 Explique que significa Ace.*

Nombre del Especialista:

*Henry Herrera Infante*

C.I: 4285384

Profesión: Docente/Músico

Firma:

## CUESTIONARIO

**Objetivo General:** Estudiar la utilización de softwares alternativos de producción musical para docentes, alumnos y músicos en general como complemento de la enseñanza y la creatividad musical

1- ¿Sabe usted que es la producción musical?

Si: \_\_\_ No: \_\_\_

2- Programas como: FL Studio (Fruity Loops), Reason, Adobe Audition, Cubase, Pro Tools y/o Ableton Live ¿le parecen conocidos?

Si: \_\_\_ No: \_\_\_

3- ¿Conoce usted que es un secuenciador o un mapa MIDI?

Si: \_\_\_ No: \_\_\_

4- ¿Conoce usted que es un sintetizador?

Si: \_\_\_ No: \_\_\_

5- ¿Conoce usted que son bibliotecas virtuales de instrumentos o VSTi?

Si: \_\_\_ No: \_\_\_

6- ¿Sabe usted grabar instrumentos y/o voces por medio de programas de producción musical y edición de sonido?

Si: \_\_\_ No: \_\_\_

7- ¿Maneja usted técnicas de grabación y producción con softwares de producción musical?

Si: \_\_\_ No: \_\_\_

8- ¿Ha trabajado con algún programa de producción musical anteriormente?

Si: \_\_\_ No: \_\_\_

9- ¿Le gustaría aprender a manejar estos programas o afianzar su conocimiento?

Si: \_\_\_ No: \_\_\_

10- ¿Le gustaría aplicar estos programas como nuevos temas en la enseñanza de la música?

Si: \_\_\_\_ No: \_\_\_\_

11- De manejar estos programas, ¿Sería capaz de enseñar estos softwares para afianzar el aprendizaje en los diferentes ámbitos de la música como la composición, armonía, fuga, contrapunto, etc.?

Si: \_\_\_\_ No: \_\_\_\_

12- ¿Le gustaría manejar otros recursos para producir o diseñar material educativo con estos softwares?

Si: \_\_\_\_ No: \_\_\_\_

13- De manejar estos programas, ¿Diseñaría usted material educativo para facilitar la enseñanza y el aprendizaje a sus estudiantes?

Si: \_\_\_\_ No: \_\_\_\_

14- ¿Le gustaría desarrollar al máximo su creatividad para la composición, los arreglos y el diseño de material educativo para sus clases?

Si: \_\_\_\_ No: \_\_\_\_

15- ¿Le gustaría grabar, componer o arreglar temas conocidos o inéditos con calidad de sonido sin la necesidad de asistir a estudios de grabación profesionales?

Si: \_\_\_\_ No: \_\_\_\_