

Resumen

Cuando una persona desea aprender a tocar una guitarra eléctrica es común que la primera opción sea asistir a clases en una escuela o contratar un profesor particular, esto puede ser una limitante para la persona dependiendo de su disponibilidad y los recursos con los que cuente, además se suma la posibilidad geográfica de ir a clases o no y de si los horarios disponibles por los profesores son adecuados.

Este trabajo instrumental de grado busca ofrecer una nueva posibilidad para el aprendizaje musical de una guitarra eléctrica, aplicando en la metodología Dalcroze sobre un sistema informático a través de un videojuego interactivo. Ésta nueva forma de enseñanza nació gracias a las nuevas tecnologías y el alcance que poseen las personas a estas.

Esta herramienta para la enseñanza musical se implementó a través de una aplicación para dispositivos móviles, ésta se conecta por medio de internet contra un servidor de aplicaciones donde se encuentra activo un sistema encargado de almacenar los datos del usuario, teoría musical, preguntas teórico-prácticas y es capaz de comparar acordes musicales emitidos por la guitarra del usuario.

Para la verificación del sistema como una herramienta válida para la enseñanza musical se comparó los resultados de evaluaciones teóricas y prácticas a dos muestras de personas, donde el primer grupo estaba conformado por personas que hicieron uso de la aplicación para aprender guitarra y el segundo por personas que asistían una clase de guitarra constantemente.