

Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

CAMPUS MARÍA ZAMBRANO

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

“Composición musical y dispositivos móviles: Experiencia de aula y propuesta de intervención a través de proyectos colaborativos”

Autora: Julia Ferrández Sanz

Tutora: Dra. Andrea Giráldez Hayes

*“Como educadores musicales
debemos facilitar un camino
para que cualquier persona,
en cualquier momento
pueda hacer música.”*

Javier Monteagudo

RESUMEN

Este Trabajo Fin de Grado tiene como objetivo principal identificar y analizar algunas posibilidades de uso del dispositivo móvil iPad como herramienta para la creación e improvisación musical en Educación Primaria.

En él se expone la fundamentación teórica, una experiencia de aula en la que se realizan observaciones sobre el desarrollo de procesos de composición musical usando iPad en Educación Primaria, y una propuesta didáctica en la que los alumnos desarrollan la creatividad a través de la composición musical, exponiendo los resultados y conclusiones más relevantes.

Palabras Clave: educación primaria, composición musical, creatividad, iPad, educación musical.

ABSTRACT

This dissertation main objective is to identify and analyze some possible uses of mobile devices, specifically iPad, as a tool for creating and improvising music in Primary Education.

The work includes a theoretical framework, a classroom experience with observations of the musical composition process using iPad in Primary Education and a teaching proposal in which students develop their creativity through music composition as well as results and some conclusions.

Keywords: primary education, musical composition, creativity, iPad, music education.

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| 2. OBJETIVOS..... | 3 |
| 3. JUSTIFICACIÓN..... | 4 |
| 3.1. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA..... | 5 |
| 4. MARCO TEÓRICO..... | 7 |
| 4.1. MÚSICA Y DISPOSITIVOS MÓVILES..... | 7 |
| 4.1.1. Importancia de la música en el ámbito educativo..... | 7 |
| 4.1.2. La tecnología musical en la escuela..... | 8 |
| 4.1.3. El porqué de los dispositivos móviles en el aula de música..... | 9 |
| 4.1.4. ¿Cuántos tipos de aplicaciones para dispositivos móviles existen?..... | 11 |
| 4.2. LA CREACIÓN MUSICAL EN LA ESCUELA..... | 12 |
| 4.3. POSIBILIDADES DEL IPAD COMO HERRAMIENTA DE CREACIÓN MUSICAL EN LAS ESCUELAS..... | 13 |
| 5. EXPERIENCIA DE AULA..... | 14 |
| 6. PROPUESTA DIDÁCTICA..... | 16 |
| 6.1. CONTEXTUALIZACIÓN..... | 16 |
| 6.2. COMPETENCIAS BÁSICAS..... | 17 |
| 6.3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS..... | 19 |
| 6.4. CONTENIDOS DE APRENDIZAJE..... | 19 |
| 6.5. METODOLOGÍA..... | 20 |
| 6.6. DESARROLLO DE ACTIVIDADES..... | 21 |
| 6.7. ORGANIZACIÓN TEMPORAL Y ESPACIAL..... | 32 |

| | | |
|------|---|----|
| 6.8. | ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD..... | 33 |
| 6.9. | EVALUACIÓN..... | 33 |
| 7. | RESULTADOS DE LA PROPUESTA..... | 36 |
| 8. | CONCLUSIONES..... | 39 |
| 9. | REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 41 |
| 10. | ANEXOS..... | 43 |
| | ANEXO I: DIARIO DEL PROFESOR | |
| | ANEXO II: PALABRAS ARTÍSTICAS | |
| | ANEXO III: BLOG GOOGLE SITES | |
| | ANEXO IV: APLICACIONES PARA LA EXPLORACIÓN | |
| | ANEXO V: LISTAS DE SONIDOS COTIDIANOS | |
| | ANEXO VI: DIRECCIONES WEB E INDICACIONES | |
| | ANEXO VII: VIDEO Y AUDIO | |
| | ANEXO VIII: APLICACIÓN HOKUSAI AUDIO EDITOR | |
| | ANEXO IX: FRAGMENTOS PELÍCULAS | |
| | ANEXO X: APLICACIÓN LOOPTASTIC | |
| | ANEXO XI: VIDEOS DE BEATBOXING | |
| | ANEXO XII: APLICACIÓN LOOPY | |

1. INTRODUCCIÓN

¿Cuánta importancia tiene la creatividad dentro de las disciplinas artísticas? ¿Y concretamente en el ámbito musical? ¿De qué manera podríamos desarrollar este aspecto dentro de la educación musical?

Educar en la creatividad contribuye al desarrollo integral de los alumnos consiguiendo que estos sean capaces de afrontar los obstáculos o problemas que les puedan surgir, desarrollando del mismo modo aptitudes tales como la iniciativa personal, la flexibilidad en el ámbito académico y personal o la originalidad a lo largo de su vida. Con esto podríamos decir que cuando educamos en la creatividad estamos proporcionando a los alumnos herramientas para mejorar, perfeccionar e innovar.

Dentro del ámbito de la educación musical podemos afirmar que la composición musical contribuye de forma directa al desarrollo de la creatividad. Sabiendo esto, ¿Por qué no se trabaja en las aulas de música más a menudo?

Se ha mantenido la concepción de que para crear música se necesitan unos conocimientos avanzados de la materia, pero lo cierto es que con la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) ha cambiado este escenario.

Gracias al avance tecnológico de los últimos tiempos, tenemos a nuestra disposición numerosos recursos y herramientas para desarrollar procesos de creación e improvisación musical en el aula, teniendo ya la evidencia de que actualmente las TIC están quebrando la barrera existente (en cuanto a composición), entre músicos profesionales y personas con talento e interés pero sin conocimientos y técnicas desarrolladas en la materia.

Teniendo en cuenta esto, y considerándolo como base, el presente trabajo tiene como principal objetivo la utilización del dispositivo móvil iPad como herramienta para trabajar la improvisación y composición musical en Educación Primaria.

Tras esta introducción y tras concretar los objetivos principales y secundarios, se detalla la relevancia del tema desde dos perspectivas, personal y académica, haciendo referencia a la relación con las competencias de título. Se presenta además la fundamentación teórica, es decir, una revisión bibliográfica basada en los antecedentes y el estado de la cuestión, abordando temas como: la importancia de la música en el ámbito educativo, la tecnología digital en la escuela, la creación musical en el ámbito educativo o las posibilidades de los dispositivos móviles (iPad) como herramienta de composición musical.

A continuación, se describe una experiencia de aula que se lleva a cabo con el fin de recabar información acerca de las posibilidades de los dispositivos móviles en el aula de música, contrastar esta información con la fundamentación teórica del trabajo y diseñar una propuesta didáctica que se adapte a las necesidades de los alumnos.

Por último se muestran los resultados obtenidos y se realiza un análisis en cuanto al alcance del trabajo y las conclusiones o consideraciones finales, reflexionando sobre las repercusiones que puede tener el presente trabajo.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden conseguir en este trabajo de fin de grado son los siguientes:

- **Objetivo principal:**

- Identificar y analizar algunas posibilidades de uso del dispositivo móvil iPad como herramienta para la creación e improvisación musical en Educación Primaria.

- **Objetivos específicos:**

- Comprender y conocer los aspectos más relevantes en cuanto a la composición musical a través de los dispositivos móviles en Educación Primaria.
- Realizar una experiencia de aula con el fin de recabar información acerca de las posibilidades de los dispositivos móviles en el aula de música y contrastarla con la fundamentación teórica del trabajo.
- Diseñar una propuesta didáctica para trabajar de forma real la composición e improvisación musical en Educación Primaria a través del iPad.
- Fomentar el aprendizaje cooperativo en los alumnos y potenciar la educación en valores.

3. JUSTIFICACIÓN

Ya hace un tiempo nuestras autoridades educativas consideraron necesario incluir como objetivo en la Educación Primaria el aprendizaje y la utilización de la tecnología, con el propósito de desarrollar en los alumnos un espíritu crítico y la capacidad de selección de información. Pero lo cierto es que, aunque se han tomado medidas en muchos centros educativos y existen varios proyectos relacionados con la inserción de la tecnología en la educación, todavía existe cierta aprensión a que resulte un elemento de distracción para los alumnos.

Sin embargo no podemos obviar que la tecnología forma parte de nuestras vidas y nuestro deber como futuros maestros no es ignorarla sino saber cómo aprovechar esta herramienta y sacarle el máximo partido posible.

En cuanto a la relación entre tecnología y música, son muchas las ventajas que las TIC, más concretamente los dispositivos móviles, aportan a la educación musical, pues nos ofrecen la posibilidad de trabajar con nuevos instrumentos musicales que no tenemos a nuestro alcance, la oportunidad de componer melodías y arreglos musicales o incluso de trabajar la improvisación a través de *loops* pregrabados o bucles.

Parafraseando a Monteagudo (2012), los dispositivos móviles, por su sencillez y asequibilidad, nos brindan una oportunidad para conseguir integrar en la educación nuevas experiencias musicales, que a su vez, nos permitan abordar uno de los aspectos más importantes y complejos en esta disciplina artística, la composición y creación musical.

Si bien es cierto que la creación musical e improvisación ha sido una de las carencias en la educación musical por su complejidad, ahora, con la incorporación de los dispositivos móviles podemos hacer que esto cambie, supliendo esta carencia y proporcionando a la disciplina y a los mismos alumnos un enriquecimiento cultural en todos los sentidos.

3.1. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Basándome en el Real Decreto Real 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establecen la ordenación de las enseñanzas universitarias, y del mismo modo, en la Memoria del Título de Grado Maestro-o Maestra- en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid, determino a continuación las competencias que este trabajo desarrolla. Éstas son las siguientes:

- **Dominar y practicar en las aulas las tecnologías de la información y comunicación**, sabiendo seleccionar aquella información audiovisual que contribuya a la formación cívica y riqueza cultural de los alumnos.
- **Poseer y comprender conocimientos** en un área de estudio como es la Educación para la aplicación práctica de terminología educativa, objetivos, contenidos curriculares, criterios de evaluación y principales técnicas de enseñanza-aprendizaje.
- **Alcanzar la capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos** durante la formación de forma profesional, siendo capaces de reconocer, planificar y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.
- **Considerar y reflexionar sobre las prácticas de aula** para mejorar la práctica docente e innovar en la misma, promoviendo el aprendizaje autónomo y cooperativo entre los alumnos.
- **Conocer las posibilidades y límites de la educación** en la sociedad actual.
- **Poseer la capacidad de reunir e interpretar datos** esenciales tras la observación en contextos educativos y **reflexionar** sobre el sentido y la finalidad de la misma.
- **Promover e impulsar la convivencia en el aula y fuera de ella**, fomentando actitudes y valorando las actitudes de respeto.

En cuanto a las competencias específicas en el ámbito de la Educación Musical destacan las siguientes competencias:

- **Entender y valorar el papel de la música** en la sociedad contemporánea y en la educación integral de alumnado.
- **Diseñar propuestas que promuevan la participación de los alumnos** en actividades culturales y musicales a lo largo de la vida.
- **Entender y conocer las diferentes manifestaciones musicales** existentes con respecto a todos los estilos, épocas y culturas.
- **Emplear y utilizar adecuadamente los diferentes recursos audiovisuales y tecnológicos** disponibles para la realización de diferentes tipos de actividades musicales como la búsqueda de información, la composición, la grabación o la edición de sonido.

4. MARCO TEÓRICO

Según la RAE (2014) entendemos la educación como un proceso de socialización de los individuos, en el cual las personas asimilan y adquieren conocimientos, además de tomar una concienciación moral y conductual, todo ello con el fin de promover su desarrollo dentro de la sociedad actual.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, es de vital importancia que consideremos en qué sociedad vivimos hoy en día y qué elementos la rodean con más fuerza. Según Miralpeix (2014) la tecnología digital ha transformado prácticamente todos los ámbitos de la vida humana, pudiendo ser capaces de acceder a nuevos conocimientos de forma prácticamente ilimitada, y de la misma forma, implicando progreso, dificultades, oportunidades y problemas, como ocurriría en cualquier cambio relevante.

A continuación y con el fin de comprender el objetivo de este trabajo, plantearé una serie de contenidos y conceptos de interés, comenzando desde lo más general en cuanto a la música y las nuevas tecnologías, y continuando con la composición y creación musical en la escuela, para terminar concretando en las posibilidades del ipad como herramienta de creación musical en el ámbito educativo y la importancia de este trabajo con proyectos colaborativos.

4.1. MÚSICA Y DISPOSITIVOS MÓVILES

4.1.1. Importancia de la música en el ámbito educativo

Según numerosas definiciones concebimos la música como un arte que trata de combinar sonidos, ya sean instrumentos o la misma voz humana, con tal habilidad que produzcan deleite. Pero si pensamos en la música según sus muchas facetas, podemos considerar que es mucho más que eso. En palabras de Miralpeix (2014) “la música es la más abstracta e inmaterial de las artes, y, por este motivo, a través de ella podemos explicar nuestra propia existencia” (p.30).

Si nos remontáramos a la antigua filosofía griega, nos daríamos cuenta que ya entonces Platón (citado por Miralpeix, 2014) se le daba una gran importancia a la música por el

efecto que producía en los sentimientos y emociones, y se propuso una educación pública en la que la música fuese un elemento principal para la disciplina de la mente.

Hoy en día numerosos estudios demuestran que la educación musical contribuye al desarrollo de numerosas destrezas y capacidades como: la sensibilidad, el autocontrol, la memoria, la concentración, etc., además de favorecer el aprendizaje y estar estrechamente relacionada con otras materias como las lenguas o las matemáticas. En concreto, la música contribuye al desarrollo interpersonal e intrapersonal, psicomotor, intelectual, afectivo y neurológico.

4.1.2. La tecnología digital en la escuela.

Si algo sabemos con certeza es que las TIC forman parte de nuestra vida cotidiana, alterándola de forma similar a cuando apareció la imprenta en el siglo XV. Si echamos un vistazo a nuestra vida actual nos percataremos con facilidad de que los valores, la comunicación y sobretodo la obtención del conocimiento han cambiado en gran medida con respecto a generaciones anteriores, y las características que definen a estos cambios están relacionadas generalmente con lo rápido y efímero (Miralpeix, 2014).

Es por este motivo por el que resulta de vital importancia que la educación tome partido en este cambio y encuentre su papel conforme al mundo en el que vivimos, de tal manera que exista una formación en consonancia para los futuros maestros, incluso para los actuales, en el que se utilicen las herramientas y el lenguaje propios de la generación actual, colaborando o siendo participes de programas como el de la escuela 2.0 que posibilita un amplio abanico de recursos mediante los cuales se pretende que el docente mejore su formación y los procesos de enseñanza.

En relación con lo anterior, Adell (2014) plantea que la mejor forma de enriquecer, desarrollar y mejorar la enseñanza mediante el uso de las nuevas tecnologías es poniéndolas al servicio de la buena pedagogía.

He aprendido que las nuevas tecnologías no hacen bueno o malo a un profesor, ya que éstas, por sí mismas, prácticamente no sirven para nada en las escuelas. La mejor forma de integrarlas es que los profesores se auto formen y que entiendan cómo funcionan y qué pueden cambiar con ellas. Lo esencial es que estén convencidos del enriquecimiento que les pueden aportar. (Adell, 2014, p.2)

Al mismo tiempo y en conformidad con la cita anterior Mirapeix (2014) afirma:

Se debe tener en cuenta que los aparatos y programas tecnológicos no pueden sustituir la interacción humana directa: el factor emocional y el contacto y relación física, en la educación y en la música, continúan y continuarán siendo imprescindibles. (p.31)

4.1.3. El porqué de los dispositivos móviles en el aula de música.

El término de dispositivo móvil a llegado a tomar diferentes nombres, sobre todo en la lengua inglesa como *information device*, *information appliance*, *consumer electronic*, *embedded device* o *small device*.

Cuando hablamos de dispositivos móviles nos referimos a una serie de aparatos tecnológicos con unas determinadas características entre las que premian sus dimensiones reducidas que permiten una mayor movilidad y transporte, su capacidad de procesamiento y el acceso a internet o *wireless*.

Es bien sabido que desde la aparición de los dispositivos móviles muchas marcas conocidas en el sector auditivo o musical han querido tomar parte en esta innovación y crear diferentes aplicaciones (apps) para poder componer y crear música con esta tecnología (Monteagudo, 2012). Es importante considerar, como docentes las posibilidades que ofrecen estas herramientas en un aula de música y por ello destaco a continuación las ventajas más relevantes en el ámbito de la educación musical según Monteagudo (2012).

Tabla 1. Ventajas de las diferentes apps para la creación musical

| | |
|--|---|
| Intuición en el uso | Con la característica de intuición, nos referimos a que para utilizar algunas de las aplicaciones no es necesaria una instrucción previa, simplemente una práctica sencilla con las mismas. |
| Desarrollo continuo de las apps | Las aplicaciones están en constante desarrollo y cada día aparecen nuevas. Lo interesante además es que se tienen en cuenta las valoraciones de los usuarios de |

| | |
|-------------------------------------|--|
| | <p>cada aplicación para introducir mejoras. Muchas de estas aplicaciones son gratuitas o de prueba, otras tienen un bajo precio.</p> |
| Sensación táctil | <p>Hacer música con un ordenador nos separa de hacerla con un instrumento, de esa sensación de tocar, el contacto físico con la producción del sonido. En este caso, los instrumentos de los dispositivos móviles tienen una sensación física, incluso con la posibilidad de simular los vibratos o los matices de intensidad según la forma o el lugar donde los tocamos. Esto es debido a la pantalla táctil y a otras opciones que acercan la tecnología cada vez más al mundo de las sensaciones físicas</p> |
| Realidad aumentada con audio | <p>Una de las novedades que aportan los dispositivos móviles es la posibilidad de simular sonidos artificiales en relación con otros que nosotros podemos realizar. Por ejemplo, podemos hacer sonar un bombo o un plato de una batería simplemente con un chasquido o con nuestra voz. También hay generadores de música que tienen en cuenta los sonidos del entorno y crean paisajes sonoros muy interesantes.</p> |
| Audio elástico | <p>La tecnología permite que podamos jugar a tiempo real con todos los parámetros de la música y del audio. Por lo tanto podemos modificar la altura, el timbre, la tesitura, filtrar el sonido, con un simple dedo.</p> |

| | |
|--|---|
| Conceptos musicales simplificados | Muchas de las aplicaciones de música facilitan la configuración para que podamos elegir las escalas, los ritmos o los tonos que vamos a tocar. Esto permite que no tengamos que preocuparnos por desarrollar una técnica compleja con el aparato en sí. Por ejemplo, de este modo, improvisar con una guitarra eléctrica simulada en una aplicación se reduce a mover un dedo por la escala deseada, concentrando la atención en la experiencia sonora. |
|--|---|

Fuente: Monteagudo (2012)

4.1.4. ¿Cuántos tipos de apps para dispositivos móviles existen?

Como bien sabemos en la actualidad existen infinidad de apps para dispositivos móviles, sin contar que van creciendo, al igual que las nuevas tecnologías en general, con una rapidez casi imperceptible. Por este motivo he considerado oportuno esclarecer de forma general los diferentes tipos apps que podemos encontrar según Domingo (2012):

- ✓ Aplicaciones para guardar y visualizar partituras.
- ✓ Aplicaciones para editar partituras.
- ✓ Aplicaciones para el desarrollo auditivo.
- ✓ Aplicaciones para la grabación y edición de audio.
- ✓ Aplicaciones para la grabación de vídeos.
- ✓ Aplicaciones como herramientas musicales.
- ✓ para tocar con acompañamiento.
- ✓ de juegos musicales.
- ✓ Aplicaciones como instrumentos musicales.

4.2. LA CREACIÓN MUSICAL EN LA ESCUELA

En los últimos años, una gran mayoría de las programaciones escolares en cuanto a la educación musical han estado centradas en la interpretación y la audición, sin embargo debemos considerar que es de igual relevancia trabajar la creación e improvisación musical en Educación Primaria, sin la necesidad de que estas destrezas o habilidades solo se desarrollen cuando se adquieran unos conocimientos musicales superiores.

Según Giraldez (2009), numerosas investigaciones han puesto en duda que realmente solo se pueda llegar a crear con unos conocimientos avanzados de música, ya que el desarrollo de la tecnología musical ha contribuido a cambiar la concepción que hasta ahora se ha tenido en cuanto a la creación y la composición. “La composición musical ya no es considerada como una ocupación reservada solo a especialistas, sino como una actividad que puede ser desarrollada por cualquier persona con el interés y la motivación necesarios” (Giraldez, 2009, p.2)

Uno de los motivos por el cual la tecnología musical es una gran ventaja para la contribución de la habilidad creativa de los alumnos, es que muchas de sus apps están diseñadas de tal forma que los alumnos solo deben centrar su atención en la parte creativa y de composición musical, ya que la creación se basa en la combinación de “loops” o pequeñas piezas musicales pregrabadas que pueden combinar o acoplar entre sí.

Para poder concretar más las posibilidades que ofrecen los dispositivos móviles como herramienta de creación musical, he creído interesante mencionar algunas de las apps, recogidas por diferentes autores como Miredo (2013), Romero (2012) o Miralpeix (2014), que más éxito están teniendo en cuanto a composición musical con las nuevas tecnologías.

- ✓ **Audio Evolution Mobile DEMO:** Esta aplicación tiene como objetivo la creación musical a través de un número ilimitado de pistas y paquetes de loops. Además de esto permite importar archivos WAV, MP3, AIFF, FLAC, OGG, M4A, 3GP y AMR, por lo que ofrece más posibilidades a la hora de trabajar con diferentes tipos de pistas.

- ✓ **Music Maker Jam:** La siguiente aplicación se trata de crear música uniendo diferentes fragmentos musicales pregrabados que se organizan por estilos musicales como el blues, el rock, el tecno, el house, el chillout, el flamenco o el jazz. Una vez elegidos los loops, accederás a una mesa de mezclas donde podrás modificar la altura del sonido, el ritmo, etc.
- ✓ **Caustic 3:** Esta aplicación tiene el mismo modo de operar que las anteriores pero en ella podrás encontrar sintetizadores, cajas de ritmos, órganos Hammond, vocoders o cajas armónicas. Cada uno de los instrumentos que aparecen cuentan con sus propias opciones de configuración.
- ✓ **Edjing:** Edjing es una aplicación que simula una mesa de DJ. Se tratará de pinchar sendos discos y crear mini-sesiones. Ofrece la posibilidad de sincronizar el tempo de ambos discos y ajustar la altura e intensidad del sonido.
- ✓ **GrooveMixer – Music Beat Maker:** GrooveMixer es un apps cuyo objetivo es generar beats y permite compartir tus creaciones con soundcloud y cuenta con una base de sonidos completa.

4.3. POSIBILIDADES DEL IPAD COMO HERRAMIENTA DE CREACIÓN MUSICAL EN LAS ESCUELAS

Como he expuesto anteriormente, las posibilidades de los dispositivos móviles, en este caso el iPad, se rigen principalmente en la gran variedad de apps que existen para este tipo de tecnología y en el grado tan amplio que existe entre los niveles de dificultad. Esto permite que los alumnos centren su atención en crear, componer o diseñar música, sin tener necesariamente unos conocimientos avanzados de la misma.

El iPad es uno de los dispositivos móviles más utilizados y conocidos en la sociedad actual. Cada vez más músicos utilizan esta tecnología para crear y componer música, por lo que resultaría muy interesante que del mismo modo los docentes de educación musical buscarán vías para integrarla en el aula.

Resulta lógico pensar que ante un gran cambio, como el que está precediendo las nuevas tecnologías, existan sentimientos de incertidumbre o desconfianza, y más si hablamos de educación.

Según Miralpeix (2013):

La tecnología móvil todavía no se ha implementado mayoritariamente en las aulas, a pesar de su enorme potencial. Muchos educadores temen sus posibles efectos negativos (como la distracción) y proponen inhibidores de móviles en las aulas, mientras que otros como Prensky (2011, p.39) propugnan encontrar formas para hacer un buen uso y apropiado de los dispositivos móviles.

Teniendo en cuenta esto último, es necesario considerar que el iPad, al igual que otros dispositivos móviles, pueden contribuir de una forma inimaginable si se le sabe dar un buen uso, tanto por las herramientas y materiales que ofrece como por el elemento motivador que supone para los alumnos/as de educación primaria.

5. EXPERIENCIA DE AULA

Antes de comenzar con la propuesta didáctica, creí interesante crear una experiencia de aula con la finalidad de valorar la experiencia respecto a la composición musical en educación primaria y, de la misma forma, el grado de utilización y manejo de los dispositivos móviles, en concreto, el iPad.

La experiencia se llevó a cabo en el “CEIP Florida”, situado en la ciudad de Alicante, en la Comunidad Valenciana. El curso en el que se puso en práctica fue 6º de primaria y la clase está compuesta por 22 alumnos, de los cuales 9 son niños y 13 niñas. De estos 22 alumnos, dos son inmigrantes pero no presentan dificultades en el idioma y un alumno requiere la necesidad de apoyo educativo por estar diagnosticado con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad).

La experiencia se llevo a cabo en una sesión cuya duración fue de hora y media, y en ella se contó con la colaboración de la tutora en las diversas actividades y de los padres, que facilitaron a sus hijos los materiales necesarios (iPad).

Las actividades que se llevaron a cabo consistieron sobre todo en la experimentación con diferentes aplicaciones para la creación musical como por ejemplo *Sound prism*, *Mugician*, *Songify* o *Talkapella*. Por otro lado, hay que tener en cuenta que se realizó en grupos a través del trabajo colaborativo por dos motivos: el primero fue la falta de recursos, pues no todos los alumnos/as disponían de un iPad; el segundo fue la

preparación de los alumnos para la propuesta didáctica pues en principio en todas las sesiones se trabajaría en grupo.

La labor de los alumnos por lo tanto fue la experimentación y creación de una pieza musical utilizando como herramientas los iPad y las aplicaciones mencionadas anteriormente. Todos los alumnos participaron en las actividades y utilizaron y crearon piezas musicales con cada una de las aplicaciones, exponiendo al final de la sesión sus resultados.

La metodología empleada en esta experiencia de aula está orientada hacia el constructivismo, pues los alumnos fueron en todo momento los protagonistas de su aprendizaje y el docente adoptó el rol de guía, explicándoles las actividades y diferentes recursos y orientándolos en los momentos necesarios.

Los resultados de esta experiencia de aula se recogieron a través de la observación y utilizando un diario del profesor (véase en anexo I) en el que se recopilaron diferentes conclusiones que expongo resumidamente a continuación.

En primer lugar, se pudo observar con facilidad que los alumnos en general no presentaban dificultades en el manejo de este dispositivo móvil, pues se encontraban cómodos trabajando con ellos y en algunos casos incluso ya tenían cierta experiencia. Con esto se confirmó lo que ya exponía Miralpeix (2014) al afirmar que las nuevas tecnologías ya forman parte de nuestras acciones cotidianas y alteran nuestro entorno y forma de vida.

Por otro lado, en esta breve experiencia se pudo comprobar que durante toda la sesión los iPad y herramientas de trabajo no conformaron un elemento de distracción, sino todo lo contrario, pues para los alumnos no fue otra cosa que un componente motivador.

Por último, y considerando la relación existente entre música y tecnología, se pudo comprobar que los dispositivos móviles pueden ser una buena herramienta para la composición musical en educación primaria, pues como bien exponía Giráldez (2009), con estas herramientas no es necesario poseer unos grandes conocimientos musicales pues cualquier persona con la motivación e interés suficientes es capaz de crear música.

6. PROPUESTA DIDÁCTICA

En palabras de Giráldez (2009) es un hecho que la creación e improvisación musical se han considerado durante años como actividades complejas reservadas únicamente a músicos con unos conocimientos avanzados, pero también lo es que el crecimiento de las nuevas tecnologías ha conseguido que esto cambie considerablemente, y que la distancia entre profesionales y aficionados sea cada vez menor.

Si nuestra sociedad avanza y tenemos la oportunidad de poder educar en la creatividad e improvisación musical ¿Por qué no aprovechar estos recursos para conseguir que la creación musical deje de ser una asignatura pendiente en las escuelas de primaria?

Esta propuesta didáctica pretende romper esta barrera, proponiendo una serie de actividades en las que los alumnos/as aprendan a utilizar las TIC en función a la creatividad, composición e improvisación musical, trabajando a través de aplicaciones para el dispositivo móvil llamado iPad.

Cabe destacar que la propuesta está realizada tras desarrollar una experiencia de aula comentada ya anteriormente, por lo que podemos decir que las actividades que se exponen a continuación están adaptadas a las necesidades de los alumnos/as según las conclusiones e inquietudes recopiladas en esta experiencia.

6.1. CONTEXTUALIZACIÓN

El centro escolar se denomina “CEIP Florida” y está situado en la ciudad de Alicante, en el interior del municipio de Alicante perteneciente a la Comunidad Valenciana. Está construido en el año 1948 y ubicado en la parte sudoeste de la ciudad, concretamente en la Av. Pianista Gonzalo Soriano. Al estar prácticamente en el centro de dos barrios alicantinos diferenciados (Florida y Babel) suele recibir indistintamente alumnos/as de ambas zonas, y el nivel socio-económico de la mayoría de las familias es medio.

La propuesta didáctica está diseñada para alumnos/as de 6º de Educación Primaria. En este caso la clase constará de 22 alumnos/as, de los cuales 9 son niños y 13 niñas. Por otro lado 2 alumnos son inmigrantes pero no presentan dificultades en el idioma y solo un alumno/a requiere la necesidad de apoyo educativo por TDAH (Trastorno por déficit de atención con hiperactividad).

Se ha llevado a cabo a lo largo de 4 sesiones con una duración de 60 minutos cada una a comienzos del tercer trimestre, con el propósito de dificultar lo menos posible el transcurso de las programaciones ya planteadas por la maestra, y adaptarse a ellas.

En cuanto a los conocimientos previos que deben presentar los alumnos, debo decir que al tratarse de actividades novedosas basadas en composición a través de las TIC, la propuesta está diseñada de tal forma que los alumnos/as sean capaces de llevarla a cabo sin necesidad de poseer unos conocimientos de creación musical avanzados.

Por último y por lo que respecta al marco legal en el que se desarrolla la propuesta didáctica, es importante comentar que a pesar de la reciente aprobación de la LOMCE, la unidad está basada en la LOE, pues hay que tener en cuenta que al llevarse a cabo en el curso de 6º de primaria, no se ha implantado todavía esta primera ley comentada en el curso 2014-2015.

6.2. COMPETENCIAS BÁSICAS

De acuerdo con la LOE y el Real Decreto 40/2007 del 3 de mayo por el que se establece el Currículo de la educación primaria en Castilla y León, la educación musical resulta necesaria para desarrollar competencias específicas de carácter creativo y para proporcionar ciertas claves, con la intención de comprender los constantes y diversos estímulos auditivos de nuestro entorno y vida cotidiana. Además de esto y relacionado con la unidad, el Real Decreto citado anteriormente expone que la educación musical puede ayudar a proporcionar un intercambio de riqueza cultural.

Concretamente la unidad didáctica planteada permitirá el aprendizaje integral del alumno desarrollando competencias básicas como:

- **Competencia cultural y artística:** Se contribuye a esta competencia ampliando la capacidad de apreciar y valorar manifestaciones culturales con la enseñanza de diferentes estilos musicales, potenciando de esta forma actitudes de respeto y tolerancia. Además, a través de la interpretación, improvisación y creación musical, los alumnos adquieren la habilidad para expresar ideas y experiencias de forma creativa.
- **Competencia digital y de tratamiento de la información:** La propuesta didáctica tiene como objetivo principal abordar la composición musical a través

de los dispositivos móviles, por lo que la contribución a esta competencia es esencial. En cada una de las sesiones se utilizan materiales y recursos digitales como el iPad, videos de youtube o diferentes aplicaciones de creación musical, además del aprendizaje de diferentes técnicas de tratamiento y grabación de sonido. Todo ello contribuyendo al desarrollo del alumno en cuanto a selección de información y pensamiento crítico.

- **Competencia matemática:** La propuesta práctica contribuye a la competencia matemática con actividades en las que el ritmo y la medida del tiempo cobran un papel fundamental para una buena actuación en el desarrollo de las actividades.
- **Competencia lingüística:** En cuanto a la competencia lingüística en esta propuesta, los alumnos trabajan en reiteradas ocasiones la expresión y comunicación oral a través de debates, exposiciones, escenificaciones o interpretaciones. Por otro lado, contribuye al aprendizaje de nuevas palabras o terminología musical y tecnológica, ampliando el vocabulario de los alumnos/as.
- **Competencia social y ciudadana:** En esta propuesta didáctica el trabajo cooperativo cobra una gran importancia, pues prácticamente todas las actividades se realizarán en grupo. Esto fomentará la adquisición de habilidades sociales, pues el hecho de trabajar en equipo proporciona a los alumnos/as la oportunidad de expresar ideas y valorar las de sus compañeros/as facilitándoles las relaciones sociales fuera y dentro del contexto escolar.
- **Competencia de aprender a aprender:** En la propuesta se desarrollará en gran medida la capacidad creativa, y las sesiones se llevarán a cabo fomentando el aprendizaje guiado y autónomo, desarrollando al mismo tiempo destrezas como la atención y la concentración a través de la audición.
- **Competencia de autonomía e iniciativa personal:** Se trabaja en gran medida con las actividades de composición e interpretación, pues requieren una planificación y gestión previa y la constante toma de decisiones para obtener los resultados esperados. También con la interpretación musical se desarrollan habilidades o aptitudes estrechamente relacionadas con esta competencia como la autocrítica, la responsabilidad y la autoestima.
- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** En la unidad se trabajan actividades estrechamente relacionadas con la concienciación

e importancia del sonido en el medio en el que vivimos. Por otro lado, se realizan escenificaciones, exposiciones y otras actividades en las que se fomenta el buen uso de la voz y del aparato respiratorio.

6.3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Basándome en la LOE y en el Real Decreto 40/2007 del 3 de Mayo por el que se establece el Currículo de la educación primaria en Castilla y León, los objetivos didácticos que se pretenden desarrollar en esta propuesta didáctica son los siguientes:

- Iniciarse en la creación, composición e improvisación musical indagando en las posibilidades del sonido.
- Trabajar a través de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y comunicación, teniendo como herramienta principal un dispositivo móvil, el iPad.
- Indagar y conocer materiales e instrumentos diversos para la creación y composición musical, la sonorización de imágenes y la interpretación escénica a través de los dispositivos móviles.
- Elaborar producciones artísticas de forma cooperativa comprometiéndose y responsabilizándose en las distintas funciones y resolución de problemas que puedan surgir.
- Relacionar los contenidos con la educación en valores y medioambiental en cuanto a actitudes de respeto, comprensión y tolerancia y respecto a la concienciación de las repercusiones del sonido en el nuestro medio.

6.4. CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

Haciendo referencia al Real Decreto 40/2007 del 3 de mayo por el que se establece el Currículo de la educación primaria en Castilla y León, los contenidos que se trabajan en esta propuesta didáctica son los siguientes:

- Creación, composición e improvisación vocal e instrumental en torno a secuencias musicales.
- Utilización de recursos electrónicos. El iPad como herramienta para la creación e improvisación musical.

- Trabajo con diferentes materiales audiovisuales e informáticos para la creación de piezas musicales, sonorización de imágenes y representaciones dramáticas.
- Constancia y actitudes colaborativas en torno al trabajo en equipo y al aprendizaje cooperativo.
- Implicación con la educación en valores y medioambiental.

6.5. METODOLOGÍA

En esta propuesta didáctica se utilizará una metodología activa y participativa basada en el modelo de aprendizaje constructivista, en el que los alumnos/as serán los protagonistas de su aprendizaje, proporcionándoles las herramientas necesarias para que ellos mismos consigan construir su propio conocimiento, teniendo muy en cuenta el aprendizaje cooperativo. El papel del docente, en este caso, varía en torno a diferentes roles como el de moderador, facilitador, mediador e incluso participante de la práctica que se plantee.

Siguiendo esta línea, es importante destacar que el docente deberá conocer los intereses, características y necesidades educativas de cada uno de los alumnos/as para poder adaptar el contenido a sus singularidades.

En cuanto al método utilizado considero importante que como futuros maestros/as tengamos un conocimiento práctico y teórico de los diferentes métodos existentes, en este caso referentes a la educación musical, que nos permita acceder a la posibilidad de afrontar cualquier tipo de situación que se nos presente, pues no debemos tomar un solo método de enseñanza como modelo, sino que nos corresponde a nosotros como docentes tener la capacidad de saber tomar lo mejor de cada método y adaptarlo a nuestro trabajo, a los alumnos/as y al contexto del aula. En palabras de Alsina (2007), “Corresponde al docente la transformación del método en una metodología y la innovación de la metodología en método” (p.16).

Es por esto que, para plantear esta propuesta didáctica me he basado en siete principios que prácticamente todos los métodos contemplan y que deberían estar presentes en toda educación musical que tenga como premisa principal que la música sea accesible, apreciada y disfrutada por todo el alumnado. Según Alsina (2007), estos principios o intenciones son las siguientes:

1. Desarrollar la capacidad de entonación y del oído interno.
2. Desarrollar capacidades rítmicas, motrices y expresivas del cuerpo.
3. Facilitar y simplificar la lectura rítmica y melódica.
4. Desarrollar capacidad de concentración, de relajación y de apreciación del silencio.
5. Trabajar la creatividad, improvisación y expresividad.
6. Mantener la motivación, la autoestima y el trabajo en equipo.
7. Atender a los aspectos relativos a la evolución natural, instintiva y espontánea del alumnado.

6.6. ACTIVIDADES

Las actividades de esta propuesta didáctica se desarrollan en 4 sesiones, en las cuales la primera sesión constará de actividades de introducción, con el objetivo de presentar la unidad a los alumnos y conocer sus conocimientos previos acerca de la creación y composición musical, de los dispositivos móviles y de la terminología y conceptos básicos que deben conocer al respecto.

Las dos sesiones siguientes formarán parte de las llamadas actividades de formación o desarrollo, donde se profundiza mucho más en el contenido y donde los alumnos comenzarán a manejar de forma más intensa las apps de composición elegidas en esta propuesta. La última sesión corresponderá a las actividades finales en las que además de trabajar la composición y creación musical, se dará un paso más hacia la improvisación.

Todas las sesiones tendrán una duración de 60 minutos, por lo que en cada una de ellas se llevarán a cabo varias actividades con el fin de cumplir todos los objetivos propuestos y conseguir que las clases sean lo más activas y dinámicas posibles.

Actividades introductorias

PRIMERA SESIÓN

Objetivos

- ✓ Aprender la terminología en relación a la composición musical a través del dispositivo móvil iPad.

- ✓ Manipular e indagar en diferentes aplicaciones de creación musical utilizando el iPad como herramienta principal.
- ✓ Trabajar el ritmo a través de las TIC.
- ✓ Fomentar el trabajo cooperativo al mismo tiempo que la autonomía e iniciativa personal.

Contenidos

- ✓ Terminología y conceptos básicos referentes a composición musical y nuevas tecnologías.
- ✓ Indagación de diferentes aplicaciones de creación musical para iPad.
- ✓ Trabajo rítmico por medio de las TIC.
- ✓ Trabajo cooperativo y autonomía personal.

Descripción

Esta primera sesión forma parte de las actividades introductorias, donde los alumnos/as entran en contacto con el objetivo y propósito de la propuesta en sí misma.

Por ello, en primer lugar es necesario conocer los conocimientos previos de los alumnos en cuanto a terminología, aplicaciones para composición y creación a través del iPad y manejo de las mismas.

Actividad 1: Debate

Se realizara un pequeño debate en el que los alumnos/as podrán demostrar sus conocimientos en cuanto a la terminología y aplicaciones para ipad. Algunas de las preguntas que el profesor/a realizará son las siguientes:

- ❖ ¿Soléis utilizar los iPad a menudo?
- ❖ ¿Conocéis aplicaciones de iPad relacionadas con la música? ¿Qué aplicaciones conocéis?
- ❖ ¿Habéis creado o compuesto música alguna vez con alguna de estas aplicaciones?
- ❖ ¿Conocéis los términos de *loop*, *beat*, *break* o similares?

Actividad 2: Palabras artísticas

Tras realizar el debate, se les enseñará a los alumnos algunos términos que más adelante utilizaremos en las sesiones restantes, y que están estrechamente relacionados con la creación musical a través de las nuevas tecnologías.

En primer lugar, el profesor explicará el significado de los términos y dejará escrita una breve descripción del significado en la pizarra, puesto que todos son anglicismos. A continuación el profesor les expondrá una técnica diferente para que memoricen los términos que les ha enseñado.

La actividad consistirá en que escriban al menos tres palabras en un folio (los términos más arduos de recodar para ellos), y pensando en su significado, lo asocien con algún elemento cotidiano que les resulte fácil recordar, dibujándolo alrededor de la palabra.

Al tratarse de una actividad que en un primer instante les puede resultar abstracta, la maestra/o les ofrecerá algunos ejemplos (anexo II), con el objetivo de aclarar y complementar la explicación de la actividad.

Con esta actividad deberán fijarse bien en los significados, no solo escuchando al profesor/a, sino leyendo por ellos mismos, comprendiendo e interiorizando cada uno de los conceptos, puesto que para asociarlos con elementos cotidianos deben comprenderlos, y si adquieren el significado por ellos mismos será mucho más fácil la memorización a largo plazo.

En cuanto a la terminología que se enseñará destacan los siguientes conceptos: *Sample, loop, break, apps, set, beat o URL*.

Actividad 3: Explorar y crear

A partir de esta tercera actividad el profesor dividirá a los alumnos en 4 grupos de 4-5 niños, explicándoles que el resto de las actividades se realizarán en estos grupos e indicándoles que cada grupo será un color, para diferenciarlos en los trabajos posteriores. Además les explicará que todas las indicaciones, ejemplos y materiales que necesiten a lo largo de la propuesta didáctica, los podrán conseguir en el blog de *Google sites* (ver anexo III) que el profesor/a creará para ellos, dándoles al mismo tiempo la dirección o URL de la página web.

En la actividad de explorar y crear el alumno cobrará un gran protagonismo, pues el profesor únicamente les mostrará algunas aplicaciones de creación musical para iPad a través del blog ya mencionado, y les dejará unos minutos para que ellos mismos (en grupos y mediante auriculares), exploren sus posibilidades con dichas herramientas.

El maestro/a, en este periodo de tiempo, actuará como guía del aprendizaje de los alumnos, dándoles algunas indicaciones o sugerencias a los alumnos e indicándoles el tiempo del que disponen.

Las aplicaciones que se utilizarán serán las siguientes (véase en anexo IV):

- ❖ *Garage band.*
- ❖ *Percussive Latin*
- ❖ *Beat wave*
- ❖ *Mandala hang drum*
- ❖ *Sound Prism*

Actividad 4: Ecos con apps

En esta última actividad el profesor/a les comunica a los alumnos/as que van a realizar una serie de ecos rítmicos con instrumentos a través del iPad, mediante una de las aplicaciones que anteriormente han estado probando, *Percussive Latin*.

Puesto que disponen de una media de dos iPad por grupo, la dinámica de la actividad varía en función de esta necesidad, por lo que los alumnos dentro de su propio grupo deberán pasarse los iPad en cada eco que el profesor realice, imitando el mismo de tal forma que todos los miembros del grupo participen en la actividad, propiciando al mismo tiempo actitudes de compañerismo, trabajo cooperativo y respeto hacia los compañeros.

Preparación para la próxima sesión

Tras realizar la cuarta actividad, la maestra les comentará que dispondrán de una semana para recopilar una serie de sonidos que aparecerán en una lista (ver anexo V), para cada uno de los grupos, en el blog ya comentado. Mencionándoles al mismo tiempo que cada grupo deberá pensar en una historia y añadir los sonidos que quiera, trayéndolos en un pendrive en la próxima sesión.

Además, los alumnos también podrán encontrar en el blog diferentes URL o direcciones web que el profesor les proporcionará donde podrán encontrar los sonidos, y ciertas indicaciones para que la búsqueda sea más sencilla (véase en anexo VI).

Recursos la primera sesión

- ❖ **Materiales del profesor:** El profesor/a necesitará por un lado la preparación de diferentes materiales como: El blog *Google sites*, las fichas de palabras artísticas como ejemplos, una serie de ostinatos rítmicos y varias aplicaciones de iPad para la creación musical.

Por otro lado, en cuanto a los materiales para la explicación de las actividades necesitará en el aula una pizarra corriente, un proyector y el iPad con conexión a internet.

- ❖ **Materiales del alumno:** Para la realización de las actividades los alumnos necesitarán: folios y material escolar corriente, unos dos iPad por 4 o 5 alumnos, auriculares, conexión a internet o wifi y cuatro aplicaciones de creación musical.

Actividades de formación

SEGUNDA SESIÓN

Objetivos

- ✓ Introducir el concepto de paisaje y relato sonoro.
- ✓ Fomentar la creatividad a través de la composición musical en la creación de un relato sonoro.
- ✓ Utilizar adecuadamente los recursos o aplicaciones tecnológicas en relación con los dispositivos móviles.
- ✓ Desarrollar la expresión oral y escrita a través de exposiciones e interpretaciones y la creación de una composición escrita.
- ✓ Promover el trabajo cooperativo y la iniciativa personal
- ✓ Relacionar los contenidos trabajados con la educación medioambiental.

Contenidos

- ✓ Conceptos de paisaje y relato sonoro.
- ✓ Creación musical a través de la realización de un relato sonoro.
- ✓ Utilización adecuada de recursos y aplicaciones para la creación musical.

- ✓ Expresión oral y escrita a través de exposiciones y composiciones escritas.
- ✓ Trabajo cooperativo e iniciativa personal.
- ✓ Educación medioambiental.

Descripción

La segunda sesión forma parte de las actividades de formación por lo que se adentra en el ámbito de la creación y composición, dando un paso más hacia el objetivo principal de esta propuesta. Constará de una actividad principal que será la creación de un relato sonoro en el que los alumnos/as podrán componer y ser creativos sin necesidad de poseer conocimientos propiamente académicos y concienciándoles además de la importancia del sonido en nuestras vidas, pues muchas veces de él depende nuestra interrelación con el ambiente y el reconocimiento del mismo.

Actividad 1: ¿Qué es un relato sonoro?

Puesto que es una actividad novedosa y no se conoce realmente los conocimientos previos de los alumnos respecto a los relatos o paisajes sonoros, se realizará una pequeña asamblea en la que se les expondrá a los alumnos/as una serie de preguntas como en la sesión anterior, con el objetivo de introducir el concepto de relato sonoro que trabajarán más adelante. Las preguntas serán las siguientes:

- ❖ ¿Sabéis a que nos referimos cuando hablamos de paisajes sonoros? ¿Y relatos sonoros?
- ❖ ¿Creéis que es importante el sonido en el medio en el que vivimos?
- ❖ ¿Consideráis que los paisajes o relatos sonoros son música?
- ❖ ¿Conocéis algún tipo de aplicación o programa con el que se puedan crear relatos sonoros?

Al mismo tiempo que se van contestando a las preguntas, la maestra introducirá un videos y audio (ver anexo VII) como ejemplos de los temas que estamos tratando, para una mejor comprensión de los conceptos que se pretenden trabajar. Estos videos también estarán disponibles en el blog por lo que los alumnos podrán consultarlos cuando necesiten o precisen.

Actividad 2: Crear es aprender

Tras el visionado del video y audio, la maestra pasará a explicarles el motivo por el cual les mando la tarea de búsqueda de sonidos en la sesión anterior.

Los alumnos/as con los sonidos asignados para cada grupo deberán crear un relato sonoro. En primer lugar se les sugerirá que escriban una historia en la que aparezcan todos los sonidos ya buscados, para más tarde crear un relato sonoro con la aplicación *Hokusai Audio Editor* para iPad (ver en anexo VIII) que la maestra les explicará antes de comenzar.

Actividad 3: Exposición y escenificación

Una vez creados los relatos sonoros, cada grupo deberá exponer su trabajo a los compañeros/as.

En primer lugar el grupo que exponga dejará que sus compañeros escuchen el relato sonoro, mientras los oyentes se imaginan la historia creada por sus compañeros y comentan su opinión.

Más tarde un portavoz de los expositores leerá la historia escrita al mismo tiempo que suena el audio, y el resto del grupo deberá escenificar la escena, comprobándose entonces si los alumnos oyentes han sido capaces de acertar en el relato a través de la escucha.

Preparación para la próxima sesión

En los últimos minutos de la sesión se realizará un sorteo en el que cada grupo deberá escoger una tarjeta, donde encontrarán el nombre de una película de animación.

A continuación se les informará de que deberán entrar en el blog de *Google sites* para ver el fragmento de la película que les ha tocado (véase en anexo IX), apuntar todos los sonidos que aparezcan en él y pensar como reproducirlos, pudiendo utilizar cualquier material o recurso. Se les pedirá que traigan esos materiales en la próxima sesión.

Recursos para la segunda sesión

- ❖ **Materiales del profesor:** En cuanto a la preparación de materiales el profesor/a necesitará un video y audio para ejemplificar los conceptos de paisajes y relatos

sonoros. En cuanto a los materiales para la explicación de la actividad deberá disponer de un proyector, la aplicación que utilizarán para el relato sonoro, el iPad y conexión a internet o wifi.

- ❖ **Materiales del alumno:** Los alumnos necesitarán folios y material escolar ordinario, auriculares, la aplicación para la creación del relato sonoro y los iPad como en la sesión anterior.

TERCERA SESIÓN

Objetivos

- ✓ Trabajar la creatividad a través de la composición musical de sonidos cotidianos con el doblaje de películas de animación.
- ✓ Acrecentar el pensamiento crítico y capacidad de selección de información a través de la búsqueda de recursos con herramientas tecnológicas.
- ✓ Utilizar adecuadamente el iPad y demás recursos informáticos para la creación e interpretación musical.
- ✓ Desarrollar la expresión oral a través de representaciones dramáticas.
- ✓ Fomentar el trabajo cooperativo e iniciativa personal.
- ✓ Relacionar los conceptos trabajados con la educación en valores.

Contenidos

- ✓ Composición musical de sonidos cotidianos mediante el doblaje de películas.
- ✓ Búsqueda de recursos online y desarrollo del pensamiento crítico y capacidad de selección.
- ✓ Utilización adecuada del iPad y recursos informáticos.
- ✓ Expresión oral a través de la escenificación.
- ✓ Trabajo cooperativo e iniciativa personal.
- ✓ Educación en valores.

Descripción

Esta tercera sesión forma parte, como la anterior, de las actividades de formación, por lo que seguiremos trabajando la composición a través de sonidos cotidianos con el doblaje de películas de animación. En las actividades que se desarrollan en esta sesión,

los alumnos/as trabajarán la creatividad a través de la composición y la voz y expresión oral durante la interpretación y escenificación.

Actividad 1: Grabación de sonidos

Puesto que los alumnos/as ya conocen los sonidos que deben reproducir y disponen de los materiales, el profesor/a les dejará un espacio de tiempo para que graben estos sonidos a través de la aplicación *Looptastic* (ver en anexo X), que además de grabar sonidos permite combinarlos con otros ya existentes en la app. Más tarde cada grupo representará la escena de animación correspondiente en directo delante de sus compañeros.

La maestra/o en este caso actuará como guía, sugiriéndoles o indicándoles diferentes formas para realizar la tarea.

Actividad 2: Ensayo

Una vez grabados los sonidos que cada grupo utilizará para representar su escena, los miembros del grupo deberán organizarse de tal forma que dos alumnos manejen los iPad con sonidos y el resto produzcan las voces de los personajes.

Por ello y con la intención de que ellos mismos aprendan a organizarse y trabajar en equipo se les otorgará un pequeño tiempo para el ensayo. En caso de conflicto o disputas, el profesor/a deberá intervenir proponiendo un sorteo equitativo.

Actividad 3: Escenificación

En esta última actividad los alumnos/as deberán presentar su trabajo en directo, intentando igualar la escena de su película.

El profesor/a les pondrá en el proyector la escena de animación sin volumen al mismo tiempo que ellos lo representan, con el objetivo de hacer la representación más real y orientar a los niños/as en su exposición.

Recursos para la tercera sesión

- ❖ **Materiales del profesor:** El profesor deberá preparar los fragmentos o escenas de las películas de animación y necesitará el iPad con conexión a internet o wifi y un proyector.

- ❖ **Materiales del alumno:** Los alumnos/as utilizarán el blog creado por el profesor y deberán disponer iPad con conexión a internet o wifi y la aplicación para recopilar los sonidos.

Actividades finales

CUARTA SESIÓN

Objetivos

- ✓ Introducir y reforzar el concepto del estilo musical beatboxing.
- ✓ Desarrollar la creatividad a través de la composición musical mediante dispositivos móviles.
- ✓ Trabajar la improvisación musical mediante el beatboxing a través de aplicaciones tecnológicas.
- ✓ Desarrollar la voz y entonación a través de la interpretación musical.
- ✓ Perfeccionar el sentido rítmico.
- ✓ Fomentar el trabajo cooperativo y la iniciativa personal.
- ✓ Promover actitudes de respeto y tolerancia con la puesta en común de opiniones constructivas sobre el trabajo realizado.

Contenidos

- ✓ Estilo musical beatboxing.
- ✓ Composición y creación musical a través de dispositivos móviles.
- ✓ Improvisación musical a través del beatboxing.
- ✓ Desarrollo de la voz y entonación.
- ✓ Desarrollo del sentido rítmico.
- ✓ Trabajo cooperativo e iniciativa personal.
- ✓ Valoración y puesta en común de opiniones con respecto al desarrollo de la propuesta didáctica.

Descripción

La cuarta y última sesión es donde llevaremos a cabo las actividades finales. En estas actividades los alumnos/as darán un paso más en el ámbito musical con la improvisación. A grandes rasgos la actividad consistirá en el uso de una aplicación que

permite grabar pequeños *loops* a través de la voz, es decir, los alumnos en grupos podrán practicar e improvisar el *beatboxing* a través del iPad.

Además se realizará una actividad de valoración de la propuesta y trabajo cooperativo en el que todos los alumnos tendrán la palabra para exponer sus opiniones y críticas constructivas acerca del trabajo realizado en estas últimas sesiones.

Actividad 1: Improvisación con beatboxing

Esta primera actividad los alumnos/as deberán crear e improvisar utilizando el *beatboxing* y lo realizarán a través de una aplicación para iPad llamada *loopy*.

Al comienzo de la actividad se les introducirá a los alumnos en el tema del *beatboxing*, para conocer sus conocimientos previos al respecto, explicándoles que se trata de un estilo musical que se trata en la habilidad de producir *beats* de diferentes instrumentos o sonidos musicales con la voz.

Con el objetivo de complementar la explicación, el profesor/a les pondrá un par de videos de *youtube* relacionados con el *beatboxing* y uno más en el que se practica el estilo musical con la aplicación que deberán utilizar ellos (ver en anexo XI).

Tras el visionado de los videos, se les explicará a los alumnos/as el funcionamiento de la aplicación *loopy* (ver en anexo XII), haciendo alguna demostración con la colaboración de algún alumno/a que se preste voluntario.

A continuación cada grupo realizará una improvisación, en la con un solo iPad, cada miembro del grupo deberá grabar un *loop* practicando el *beatboxing*, consiguiendo al final una composición musical propia, pues a medida que vayan grabando sonidos o ritmos en directo irán sonando todos al mismo tiempo.

Actividad 2: Valoración de la propuesta didáctica

Por último y para finalizar esta propuesta didáctica, se llevará a cabo una puesta en común de opiniones constructivas acerca del desarrollo de la propuesta didáctica, de los contenidos trabajados y de cómo han llevado los alumnos/as el aprendizaje cooperativo a lo largo de las cuatro sesiones.

El papel del profesor girará en torno al de mediador, pues indicará los turnos de palabra y planteará una serie de preguntas referidas a criterios de evaluación (coevaluación) para que los alumnos/as puedan expresar sus opiniones al respecto.

Esta actividad, por tanto, tiene como objetivo realizar una reflexión acerca de las repercusiones que pueda tener esta propuesta a nivel educativo, de forma que se escuche al alumno/a y que, al mismo tiempo, éste recapacite y reflexione acerca de su propio aprendizaje.

Recursos materiales y personales para la cuarta sesión

- ❖ **Materiales del profesor:** El maestro/a deberá preparar los videos de *youtube* sobre el *beatboxing* y dispondrá de un proyector, un iPad con conexión a internet o *wifi* y la aplicación llamada *Loopy*.

- ❖ **Materiales del alumno:** Únicamente deberán disponer de los iPad con conexión a internet y la aplicación para crear *loops* denominada *Loopy*.

6.7. ORGANIZACIÓN TEMPORAL Y ESPACIAL

En cuanto a la organización con respecto al espacio, los alumnos/as, exceptuando en dos actividades de la primera sesión, trabajarán en grupos, por lo que en el aula de música se juntarán cuatro o cinco mesas, dependiendo de los miembros del grupo, en las que los alumnos/as puedan interactuar entre ellos de manera igualitaria y al mismo tiempo puedan atender a las explicaciones del profesor/a.

En cuanto a las escenificaciones y exposiciones, el aula deberá contar con un espacio libre, no necesariamente muy extenso, para que los alumnos/as puedan expresarse libre y cómodamente.

Con respecto a la temporalización, la propuesta didáctica se llevará a cabo en 4 sesiones, que dentro del año escolar se corresponderá con un mes pues el área de música dispone de una hora a la semana. Cada una de las sesiones tendrá una duración de 60 minutos respectivamente, que se repartirán dependiendo de la dificultad de las actividades que contengan. Es importante tener en cuenta que la duración de las

sesiones es orientativa, pudiendo ser modificada en caso de ser necesario y teniendo en cuenta las necesidades de los alumnos/as.

6.8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En cuanto a la atención a la diversidad, esta propuesta práctica pretende dar una buena respuesta educativa cubriendo las necesidades de cada uno de los alumnos/as, por lo que se tendrá en cuenta la atención de los distintos ritmos de aprendizaje.

En este caso, todos los alumnos/as presentan una evolución adecuada hacia la propuesta sin tener dificultades de aprendizaje al respecto, exceptuando en concreto el caso del alumno/a con TDAH que aunque no presenta grandes dificultades de aprendizaje, tiene problemas de conducta y actitud que, a la hora de trabajar en equipo, dificultan su aprendizaje y el de sus compañeros/as.

Por lo tanto con el fin de atender a la diversidad general del aula se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos:

- ❖ Fomentar la tolerancia y respeto entre todo el alumnado/a.
- ❖ Trabajar y promover entre los alumno/as el aprendizaje cooperativo.
- ❖ Proponer actividades en las que los alumnos/as dispongan de diferentes formas para trabajar un mismo contenido
- ❖ Tener en cuenta el agrupamiento y disposición de los alumnos/as en las diferentes actividades.

6.9. EVALUACIÓN

La evaluación de la propuesta didáctica se caracterizará por ser formativa, continua y flexible de modo que se tenga en cuenta la autoevaluación y la coevaluación. Con la intención de aclarar la evaluación con respeto al proceso de enseñanza-aprendizaje se responderán a las siguientes preguntas:

- ¿Cuándo evaluar?

Se realizará una **evaluación formativa y continua**, es decir, durante el desarrollo de la propuesta didáctica, permitiendo al docente la posibilidad de adaptar el desarrollo de la unidad a las necesidades de los alumnos/as. Además se tendrá en cuenta una

evaluación inicial con la intención de conocer los conocimientos previos de los alumnos sobre los contenidos que se desarrollarán a lo largo de la propuesta.

- ¿Cómo evaluar?

Se evaluará a través de diferentes técnicas e instrumentos de evaluación tales como: la **observación** directa y participativa, varias **cuestiones orales** en determinadas ocasiones, el **análisis de tareas**, el **diario del profesor** y una serie de **tablas de observación** para cada sesión que se rellenarán al acabar la misma, con el objetivo de mantener un registro individualizado a la par que exhaustivo en relación al alcance de los objetivos y contenidos propuestos. Las tablas serán las siguientes:

Tabla 3. Evaluación de la primera sesión

| TABLA DE LA PRIMERA SESIÓN | | | | |
|--|-------|---------|----------------|---------|
| | Nunca | A veces | Frecuentemente | Siempre |
| Comprende la terminología y conceptos básicos en cuanto a composición musical y TIC. | | | | |
| Presenta dificultades en la indagación y manipulación de aplicaciones de creación musical para iPad. | | | | |
| Consigue trabajar el sentido rítmico correctamente a través del dispositivo móvil | | | | |
| Trabaja adecuadamente en colaboración con sus compañeros/as. | | | | |
| Presenta actitudes de iniciativa y autonomía personal. | | | | |

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4. Evaluación de la segunda sesión

| TABLA DE LA SEGUNDA SESIÓN | | | | |
|---|-------|---------|----------------|---------|
| | Nunca | A veces | Frecuentemente | Siempre |
| Entiende el concepto de paisaje y relato sonoro. | | | | |
| Es capaz de buscar y seleccionar los sonidos asignados en la red. | | | | |
| Utiliza adecuadamente los recursos y | | | | |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| aplicaciones que se trabajan. | | | | |
| Logra expresarse con fluidez y naturalidad de forma oral y escrita. | | | | |
| Presenta dificultades para la creación del relato sonoro. | | | | |
| Trabaja adecuadamente en colaboración con sus compañeros/as. | | | | |
| Presenta actitudes de iniciativa y autonomía personal. | | | | |

Fuente: elaboración propia

Tabla 5. Evaluación de la tercera sesión

| TABLA DE LA TERCERA SESIÓN | | | | |
|---|-------|---------|----------------|---------|
| | Nunca | A veces | Frecuentemente | Siempre |
| Consigue realizar la composición musical a raíz de una película de animación. | | | | |
| Es capaz de buscar y seleccionar los sonidos asignados en la red. | | | | |
| Utiliza correctamente los recursos y aplicaciones que se trabajan. | | | | |
| Logra expresarse adecuadamente en las representaciones dramáticas. | | | | |
| Trabaja adecuadamente en colaboración con sus compañeros/as. | | | | |
| Presenta actitudes de iniciativa y autonomía personal. | | | | |

Fuente: elaboración propia

Tabla 6. Evaluación de la cuarta sesión

| TABLA DE LA CUARTA SESIÓN | | | | |
|---|-------|---------|----------------|---------|
| | Nunca | A veces | Frecuentemente | Siempre |
| Comprende correctamente el concepto de beatboxing. | | | | |
| Consigue desarrollar la creatividad a través de la composición musical mediante un dispositivo móvil. | | | | |
| Logra realizar una improvisación musical trabajando el beatboxing. | | | | |
| Trabaja adecuadamente con la voz y entonación en la interpretación musical. | | | | |
| Es capaz de trabajar e interiorizar el ritmo correctamente. | | | | |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| Mantiene una actitud abierta, de tolerancia y respeto hacia las opiniones de sus compañeros/as. | | | | |
| Trabaja adecuadamente en colaboración con sus compañeros/as. | | | | |
| Presenta actitudes de iniciativa y autonomía personal. | | | | |

Fuente: elaboración propia

- ¿Qué evaluar?

La respuesta a la pregunta de que evaluar se reduce con los **criterios de evaluación**, pues se corresponden con el tipo de aptitudes o competencias que se quiere que logren los alumnos/as. Los criterios de evaluación de esta propuesta didáctica están divididos por sesiones como hemos visto en las tablas anteriores.

7. RESULTADOS DE LA PROPUESTA

Por lo que se refiere a los resultados de la propuesta didáctica, cabe decir que son expuestos en las tablas de observación que se realizaron de forma individualizada para cada alumno/a.

Con la intención de obtener unos resultados generales de la propuesta, se realizaron cuatro tablas más para cada sesión en las que se recogieran los resultados de los alumnos/as en líneas generales. Estas tablas son las siguientes:

Tabla 7. Resultados de la primera sesión

| TABLA DE LA PRIMERA SESIÓN | | | | |
|---|-------|---------|----------------|---------|
| | Nunca | A veces | Frecuentemente | Siempre |
| Comprenden la terminología y conceptos básicos en cuanto a composición musical y TIC. | | | ✓ | |
| Presentan dificultades en la indagación y manipulación de aplicaciones de creación musical para iPad. | ✓ | | | |
| Consiguen trabajar el sentido rítmico correctamente a través del dispositivo móvil | | | ✓ | |

| | | | | |
|---|--|---|--|--|
| Trabajan adecuadamente en colaboración con sus compañeros/as. | | ✓ | | |
| Presentan actitudes de iniciativa y autonomía personal. | | ✓ | | |

Fuente: Elaboración propia

Tabla 8. Resultados de la segunda sesión

| TABLA DE LA SEGUNDA SESIÓN | | | | |
|--|-------|---------|----------------|---------|
| | Nunca | A veces | Frecuentemente | Siempre |
| Entienden el concepto de paisaje y relato sonoro. | | | ✓ | |
| Son capaces de buscar y seleccionar los sonidos asignados en la red. | | | | ✓ |
| Utiliza adecuadamente los recursos y aplicaciones que se trabajan. | | | ✓ | |
| Logran expresarse con fluidez y naturalidad de forma oral y escrita. | | ✓ | | |
| Presentan dificultades para la creación del relato sonoro. | ✓ | | | |
| Trabajan adecuadamente en colaboración con sus compañeros/as. | | ✓ | | |
| Presentan actitudes de iniciativa y autonomía personal. | | | ✓ | |

Fuente: elaboración propia

Tabla 9. Resultados de la tercera sesión

| TABLA DE LA TERCERA SESIÓN | | | | |
|--|-------|---------|----------------|---------|
| | Nunca | A veces | Frecuentemente | Siempre |
| Consiguen realizar la composición musical a raíz de una película de animación. | | | ✓ | |
| Son capaces de buscar y seleccionar los sonidos asignados en la red. | | | | ✓ |
| Utilizan correctamente los recursos y aplicaciones que se trabajan. | | | ✓ | |
| Logran expresarse adecuadamente en las representaciones dramáticas. | | | ✓ | |
| Trabajan adecuadamente en colaboración con sus compañeros/as. | | | ✓ | |
| Presentan actitudes de iniciativa y autonomía personal. | | | ✓ | |

Fuente: elaboración propia

Tabla 10. Resultados de la cuarta sesión

| TABLA DE LA CUARTA SESIÓN | | | | |
|--|-------|---------|----------------|---------|
| | Nunca | A veces | Frecuentemente | Siempre |
| Comprenden correctamente el concepto de beatboxing. | | | | ✓ |
| Consiguen desarrollar la creatividad a través de la composición musical mediante un dispositivo móvil. | | | | ✓ |
| Logran realizar una improvisación musical trabajando el beatboxing. | | | ✓ | |
| Trabajan adecuadamente con la voz y entonación en la interpretación musical. | | | ✓ | |
| Son capaces de trabajar e interiorizar el ritmo correctamente. | | | ✓ | |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| Mantienen una actitud abierta, de tolerancia y respeto hacia las opiniones de sus compañeros/as. | | | | ✓ |
| 0Trabajan adecuadamente en colaboración con sus compañeros/as. | | | | ✓ |
| Presentan actitudes de iniciativa y autonomía personal. | | | | ✓ |

Fuente: elaboración propia.

8. CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta lo expuesto en la fundamentación teórica de este TFG, con este trabajo he podido corroborar muchas de las afirmaciones que Monteagudo (2012), Miralpeix (2014), Adell (2014) o Giráldez (2009) exponían en diferentes investigaciones.

En primer lugar, ha resultado evidente desde el comienzo de la experiencia de aula y la misma propuesta didáctica que, como bien exponía Miralpeix (2014), las nuevas tecnologías han transformado todos los ámbitos de la vida humana, y este hecho se ve reflejado en la facilidad e incluso experiencia que ya poseen los más pequeños en este aspecto.

Sin embargo el acceso a nuevos conocimientos es prácticamente ilimitado por lo que durante el transcurso de la propuesta se pudo ver la necesidad de educar a los alumnos/as en el pensamiento crítico para la búsqueda y selección de información. En relación con lo anterior, se confirma que la mejor forma de desarrollar y mejorar la enseñanza de las nuevas tecnologías es integrándolas en la educación escolar y poniéndolas al servicio de una buena pedagogía (Adell, 2014).

Por otra parte y teniendo en cuenta la relación de la tecnología digital con la educación musical, he podido verificar que efectivamente, como bien decía Monteagudo (2012), hay una gran variedad de recursos para dispositivos móviles dentro del sector auditivo o musical que contribuyen al desarrollo de la creatividad de los alumnos/as a través de

aplicaciones para la creación y composición, supliendo de esta forma una de las carencias en el área de música de Educación Primaria.

En mi experiencia puedo corroborar que tal y como afirma Giráldez (2009) que la composición y creación musical ya no tiene por qué estar reservada para músicos profesionales, sino que cualquier persona con la motivación e interés suficientes pueden llegar a crear y componer música a través de aplicaciones como las expuestas en este trabajo.

En conclusión, tras realizar este trabajo puedo afirmar que a través de los dispositivos móviles y diferentes recursos tecnológicos, los alumnos/as han desarrollado su creatividad y puesto en práctica sus conocimientos musicales a través de la composición, siendo estos dispositivos un recurso educativo más y no un elemento de distracción.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, considero que las nuevas tecnologías han abierto una puerta en el ámbito de la educación musical que desde años atrás permanecía cerrada, y nosotros como maestros tenemos la obligación de aprovechar este hecho, considerando la tecnología como parte de la educación, al mismo tiempo que la consideramos parte de nuestras vidas.

Por ello, animo a todos los maestros a que pongan en práctica estos recursos tecnológicos y educativos, acercando a los alumnos/as nuevas experiencias y sobre todo, la posibilidad de que en cualquier momento puedan crear música.

En último lugar, he querido hacer mención a la posibilidad de llevar a cabo este tipo de propuestas participando en proyectos colaborativos con otros maestros de otros centros educativos, pues existen numerosas páginas web y blogs educativos en los que profesores comparten diferentes recursos y llevan a cabo experiencias similares a la expuesta en este trabajo. Considero que es una forma innovadora e instructiva en los maestros, poniendo en común diferentes materiales y experiencias, pueden enriquecer su labor educativa.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Monteagudo, J. (2012). Y Orff se hizo digital. Nuevo instrumentarium en el aula de música del siglo XXI. *Eufonía*, 56 (1), 20-26.

Miralpeix, A. (2013). Recursos de l'ipad i l'iphone aplicats a la educació universitària de la música. *Aloma*, 31 (1), 33-42.

Miralpeix, A. (2014). *Aproximació a les competències digitals musicals i la seva didàctica als estudis de grau de mestre en educació primària. Estudi de casos múltiple en la menció d'educació musical de les universitats catalanes*. (Tesis doctoral). Universitat Ramon Llull, Ciències de l'Educació, Barcelona.

Miralpeix, A. (2014, 24 de mayo). *Educació Musical amb L'Ipad i L'Iphone* [web log post]. Recuperado de <https://sites.google.com/site/educaciomusicalamblipad/>

Giraldez, A. (2009). La composición musical como construcción: herramientas para la creación y difusión musical en Internet. *Revista Iberoamericana de Educación*, 52(1), 109-125. Recuperado de <http://www.rieoei.org/rie52a06.htm>

Miredo, D. (2013, 4 de enero). *110 Free Music Education Apps* [web log post]. Recuperado de <http://musicwithmrsdennis.blogspot.co.uk/2013/01/110-free-music-education-apps.html>

Romero, M. (2012, 25 de enero). *iMúsica: educación musical+IOS* [web log post]. Recuperado de <http://apple.ididactic.com/imusica-educacion-musicalios/>

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española (22ª ed.)*. Consultado en <http://www.rae.es/>

Alsina, P. (2007). Métodos de enseñanza musical. Algunos puntos de contacto. En A. Giráldez y M. Díaz (coords.), *Aportaciones teóricas y metodológicas a la educación musical* (pp. 15-21). Barcelona: Graó.

Domingo, A. (2012). Las tics y la creación de materiales educativos musicales. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=2SXo_zC7u4c

Adell, J. (2014). Entrevista en Tiching. *El blog de educación y TIC*. Recuperado de: <http://blog.tiching.com/jordi-adell-las-tic-hacen-bueno-o-malo-un-docente/>

Textos legales consultados

LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

REAL DECRETO 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales de Educación Primaria.

REAL DECRETO 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el currículo de Educación Primaria.

10. ANEXOS

ANEXO I: DIARIO DEL PROFESOR

DIARIO DEL PROFESOR

El siguiente diario está basado concretamente en la experiencia de aula que se realizó en el “CEIP Florida” en 6º de Primaria, y se organiza por temas, es decir, de tal forma que se tienen en cuenta los principales aspectos en cuanto a educación.

Si bien es cierto que lo más interesante acorde al trabajo es la reflexión realizada tras el trabajo, en este diario se hace una reflexión más profunda en la que se tienen en cuenta aspectos como: el control de aula, el clima del aula o los ciclos de reflexión-acción. Todo ello enfocado a través de la tecnología musical y las posibilidades del iPad como herramienta de creación musical en la escuela.

En primer lugar centré mi atención en **el manejo y uso** que los alumnos hacían de los dispositivos móviles y las diferentes aplicaciones. Me llamó mucho la atención que la mayoría de los alumnos presentaban una gran habilidad en el manejo del iPad y las diferentes aplicaciones de creación musical. Se demostró en cierto modo que las aplicaciones trabajadas presentaban una ventaja importante, **la intuición en el uso**, es decir, que en la mayoría no era necesaria una instrucción previa, simplemente una práctica sencilla con las mismas.

Por otro lado, pude darme cuenta que como bien dice Monteagudo (2012) cuando expone las ventajas de los dispositivos móviles en la composición musical, el iPad goza **de sensación táctil** y eso hace que a los alumnos, en este caso, les resultara más sencilla y enriquecedora la práctica de componer música, pues permitía simular vibratos o matices de intensidad a través de una sensación física.

En cuanto a las dificultades que podían surgir en el manejo de la tecnología, no hubo otra que la falta de capacidad crítica cuando debían buscar o seleccionar algún tipo de información o las mismas aplicaciones. Esto me hizo replantarme lo que muchos autores exponen cuando hablan **de integrar y aprovechar las TIC en educación**, pues

además de poder facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, también es necesario si tenemos en cuenta que los niños de hoy en día ya han nacido en la era digital.

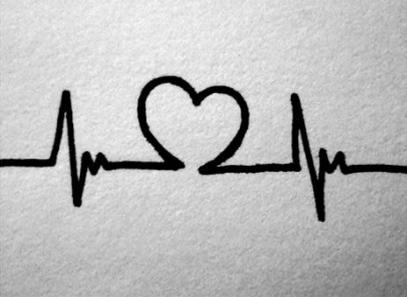
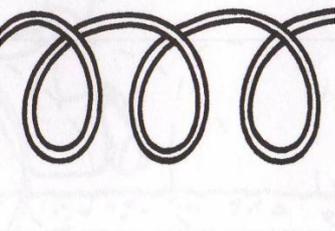
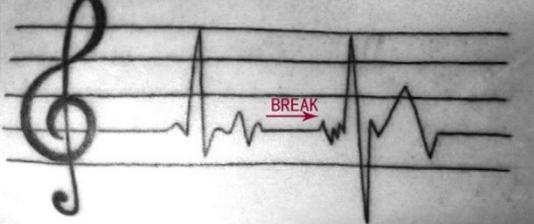
Con respecto al **desarrollo de la creatividad**, aunque la experiencia de aula fue corta, se pudo ver que en un principio les costaba expresarse y comenzar a experimentar o crear, pero al final de la sesión, muchos alumnos consiguieron crear composiciones que ellos mismos pensaban que no podrían hacer, lo que produjo un aumento de la autoestima y el autoconcepto de los niños.

En relación con lo anterior, es interesante comentar que en ningún momento los iPad resultaron un elemento de distracción para los alumnos, pues ellos mismos vieron esta herramienta como un instrumento de trabajo y en ningún momento dejaron las actividades para consultar otras páginas web o juegos. De hecho se podría afirmar que la utilización del iPad en el aula resultó ser un componente motivador.

En cuanto a la composición musical, aunque resultó algo nuevo para ellos, supieron trabajar muy bien este aspecto a través del dispositivo móvil y en ningún momento se quedó nadie atrás en la creación musical. Es por esto que, desde mi punto de vista, considero que las TIC pueden contribuir enormemente al enriquecimiento cultural de los alumnos.

Por último también es destacable el hecho de haber trabajado en grupos, pues aunque de vez en cuando suelen realizarse actividades en grupo, predomina el trabajo individual en el aula y los alumnos presentan en ocasiones dificultades para coordinarse entre ellos o tomar decisiones. En este caso, la experiencia de aula les hizo desarrollar aspectos como el respeto y la cooperación entre compañeros.

ANEXO II: PALABRAS ARTÍSTICAS

| | |
|--------------|--|
| <p>BEAT</p> |  |
| <p>LOOP</p> |  |
| <p>APPS</p> |  |
| <p>BREAK</p> |  |

ANEXO III: BLOG GOOGLE SITES

The screenshot shows a multi-column layout for a Google Sites blog. At the top, there is a decorative banner with musical instruments. Below it, a text box contains an introduction: 'Chicos/as en este blog vais a poder encontrar todos los materiales que utilizaremos en clase en las próximas sesiones y otros recursos que necesitareis para preparar las actividades. Como os expliqué en clase, he organizado el blog por sesiones o clases. Lo que demos en la primera clase estará en el primer apartado, lo de la segunda en el segundo y así sucesivamente. Todo el contenido de esa página lo explicareis en clase pero si tenéis alguna duda podéis dejar un comentario en la misma página y yo os responderé antes de la siguiente sesión. Espero que os guste y disfrutéis del tema.'

The main content area is divided into two columns. The left column contains a sidebar menu titled 'Propuesta didáctica "Creación musical con iPad"' with a tree structure:

- 1. Primera sesión
 - 1.1. GarageBand
 - 1.2. Percussive Latin
 - 1.3. Beatwave
 - 1.4. Mandala Hang Drum
 - 1.5. Sound Prism
- 2. Segunda Sesión
 - 2.1. Vídeos de paisajes y relatos sonoros
 - 2.2. Hokusai Audio Editor
- 3. Tercera sesión
 - 3.1. Aplicación Looptastic
- 4. Cuarta sesión
 - 4.1. Loopy
- Mapa del sitio

The right column shows the main content for the selected page:

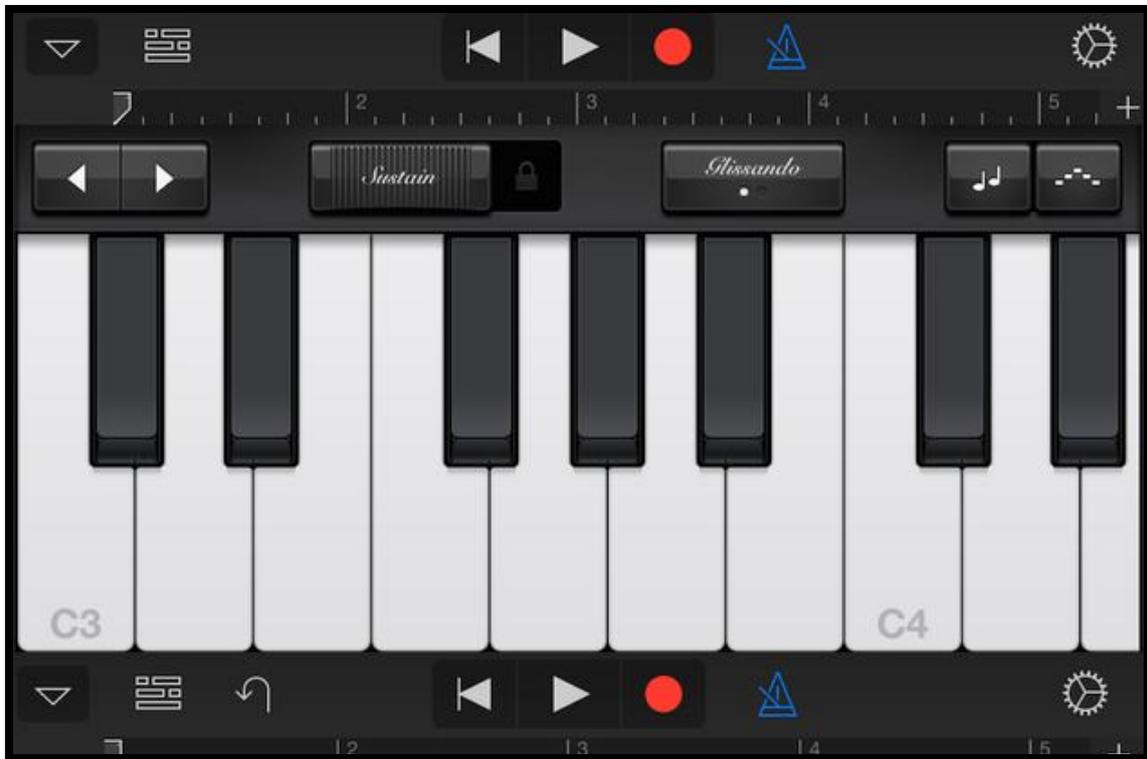
- 2. Segunda Sesión >
- 2.1. Vídeos de paisajes y relatos sonoros
- VÍDEO DE PAISAJE SONORO: La orquesta de la lluvia
- Vídeo de YouTube
- La Orquesta de la Lluvia

Below this, another section titled '1. Primera sesión' contains text: 'Chicos/as aquí tenéis las aplicaciones para iPad de las que os he hablado. En cada una de ellas encontrareis una URL donde se describe la aplicación y un vídeo donde podéis ver a grandes rasgos como se utiliza. Como ya sabéis algunas de las aplicaciones os las podéis descargar de forma gratuita desde las URL que os dejo, y las demás las compartiré yo desde mi iPad.'

Dirección web: <https://sites.google.com/site/jazzelartedelaimprovisacion/>

ANEXO IV: APLICACIONES PARA LA EXPLORACIÓN

❖ *Garage band*



1.1. GarageBand

URL: <https://itunes.apple.com/es/app/garageband/id408709785?mt=8>

VÍDEO:

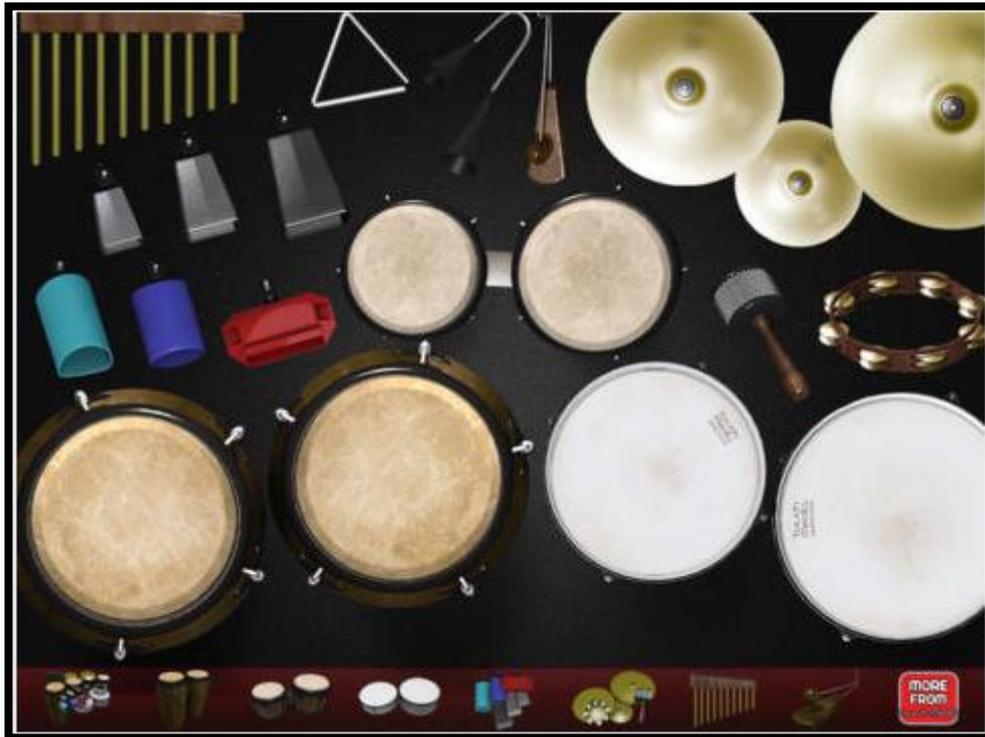
Vídeo de YouTube

BEST IPAD GARAGEBAND COVER | ROLLING IN THE DEEP | ADELE



Dirección web: https://youtu.be/gVTd92d_eo8

❖ *Percussive Latin*



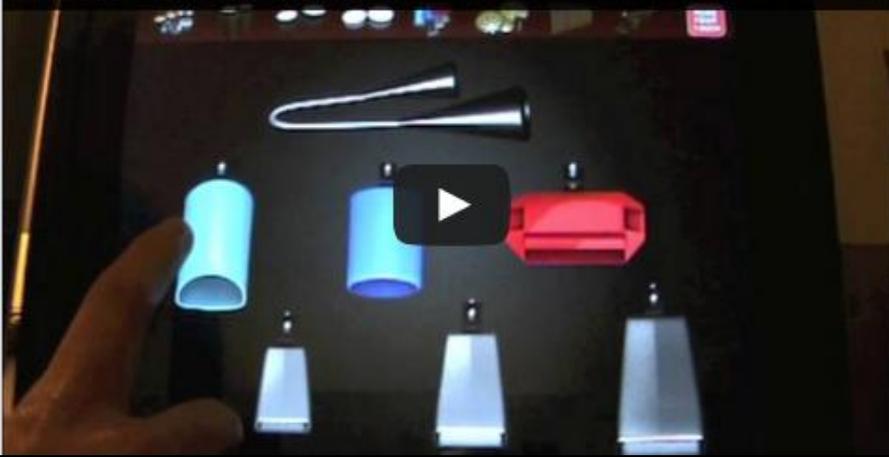
1.2. Percussive Latin

URL: <https://itunes.apple.com/us/app/percussive-latin/id421850885?mt=8>

VÍDEO:

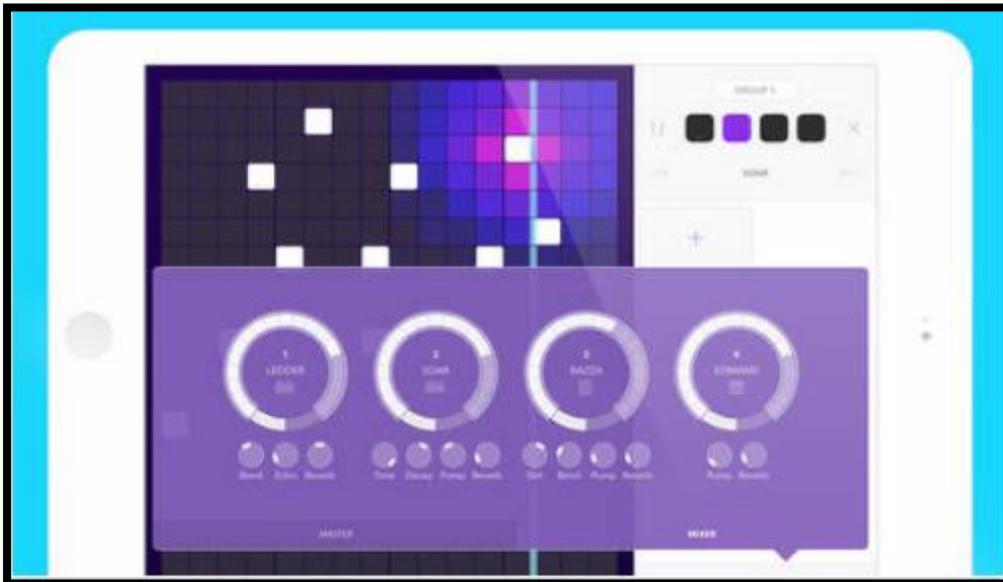
Vídeo de YouTube

iPad App Review: Percussive Latin



Dirección web: <https://youtu.be/Wc281Q6Vo5o>

❖ *Beat wave*



[1. Primera sesión >](#)

1.3. Beatwave

URL: <https://itunes.apple.com/es/app/beatwave/id363718254?mt=8>

VÍDEO:

Vídeo de YouTube

BEATWAVE for iPad



Dirección web: <https://youtu.be/7vglpBcOYA8>

❖ *Mandala hang drum*



[1. Primera sesión >](#)

1.4. Mandala Hang Drum

URL: <https://itunes.apple.com/es/app/mandala-hang-drum-studio-play/id398378894?mt=8>

VÍDEO:



Dirección web: <https://youtu.be/ZceJDiW0HA0>

❖ *Sound Prism*



[1. Primera sesión >](#)
1.5. Sound Prism

URL: <https://itunes.apple.com/es/app/soundprism/id386833491?mt=8>

VÍDEO:

Vídeo de YouTube

Quick Intro to SoundPrism

Dirección web: <https://youtu.be/385CymvTecU>

ANEXO V: LISTAS DE SONIDOS COTIDIANOS

2. Segunda Sesión

Como ya sabéis para la segunda sesión debéis buscar y recopilar los sonidos que yo ponga a continuación. Cada grupo tendrá una lista de sonidos diferentes por lo que prestar atención al color y nombre de las listas.

Con estos sonidos debéis ir pensando en una historia y añadir los sonidos que queráis para completarla.

Al final de esta página encontrareis direcciones web donde podéis buscar los diferentes sonidos.

LISTA PARA GRUPO 1

- Sonido de lluvia, Canto del gallo, sonido de ducha, pasos de persona, pájaros piando, caballo trotando, niños jugando, ladridos de perro... (PENSAR HISTORIA CON ESTOS SONIDOS Y COMPLETAR CON OTROS QUE QUERÁIS)

LISTA PARA GRUPO 2

- Sonido de tráfico, persona bostezando, despertador, grito, pasos acelerados, sonido de puerta, sonidos de metro o autobús, orquesta afinando...(PENSAR HISTORIA CON ESTOS SONIDOS Y COMPLETAR CON OTROS QUE QUERÁIS)

LISTA PARA GRUPO 3

- Sonido del mar, gaviotas, personas hablando, bocina de barco, delfines, sala de máquinas, personas riendo, vaso que se rompe... (PENSAR HISTORIA CON ESTOS SONIDOS Y COMPLETAR CON OTROS QUE QUERÁIS)

LISTA PARA GRUPO 4

- Viento fuerte, persona tiritando, gente caminando, sonido de campanas, villancicos, cascabeles, niños riendo, televisor... (PENSAR HISTORIA CON ESTOS SONIDOS Y COMPLETAR CON OTROS QUE QUERÁIS)

ANEXO VI: DIRECCIONES WEB

DIRECCIONES WEB PARA BUSCAR SONIDOS:

- <http://www.sonidos-gratis.com/Sonidos-de-Ciencia-Ficcion/>
- http://fx-sonido.buscamix.com/component/option.com_weblinks/Itemid,4/
- <http://efectos-de-sonido.anuncios-radio.com/gratis/index.php>
- <http://www.sshhtt.com/>

ANEXO VII: VIDEO Y AUDIO

2.1. Vídeos de paisajes y relatos sonoros

VÍDEO DE PAISAJE SONORO: La orquesta de la lluvia



Dirección web: <https://youtu.be/M9vKgt4zoVE>

AUDIO PAISAJE SONORO: Bosque



Dirección web: <https://youtu.be/oCo5Xz9MvOQ>



Dirección web: <https://youtu.be/KCfNGro8JO8>

ANEXO VIII: APLICACIÓN HOKUSAI AUDIO EDITOR



[2. Segunda Sesión >](#)

2.2. Hokusai Audio Editor

Os dejo la URL con la descripción de la aplicación como en las anteriores.

<https://itunes.apple.com/es/app/hokusai-audio-editor/id432079746?mt=8>

ANEXO IX: FRAGMENTOS PELÍCULAS



Dirección web: <https://youtu.be/zSwmFoUIUp8>



Dirección web: <https://youtu.be/N0vtuzNawgs>



Dirección web: https://youtu.be/vgekZ2t0_Ts

ESCENA DEL GRUPO 2 (Película El rey león)

Vídeo de YouTube

Timón y Pumba - Hula Hula (El Rey León) Castellano.



Dirección web: <https://youtu.be/N0vtuzNawgs>

ANEXO X: APLICACIÓN LOOPTASTIC



3.1. Aplicación Looptastic

Os añado la URL con una breve descripción y un vídeo en el que se ve su uso.

URL: <http://hipertextual.com/archivo/2010/09/aplicaciones-creativos-ipad-a-fondo/>

VÍDEO:



Dirección web: <https://youtu.be/83zxirxA-mI>

ANEXO XI: VIDEOS DE BEATBOXING



Dirección web: <https://youtu.be/DNaKEsSR0RE>



Dirección web: <https://youtu.be/oazFK9awniE>

ANEXO XII: APLICACIÓN LOOPY



[4. Cuarta sesión >](#)

4.1. Loopy

URL: <https://itunes.apple.com/es/app/loopy-hd/id467923185?mt=8>

VÍDEO:

Vídeo de YouTube



Dirección web: <https://youtu.be/hRWcVgLoKi8>