



Revista Digital EducaMadrid

ISSN: 1697-7378



Resultados (/web/revista-digital/inicio?p_p_id=community_content_browser_WAR_cms_tools&p_p_lifecycle=1&p_p_state=maximized&p_p_mode=view&_community_content_browser_WAR_cms_tools_struts_action=%2Fcommunity_content_browser%2Fbrowser)

CEIP Andrés Segovia. Al compás de la Historia

Revista Digital Educamadrid

Fecha de publicación 27 de abril de 2018

Resumen

El proyecto desarrolla una programación de la asignatura de Música para 5º y 6º de Educación Primaria, de carácter globalizado con otras áreas. Fomenta la capacidad creativa del alumno, especialmente en el aspecto de la composición musical, y utiliza las nuevas tecnologías como medio para fomentar la comunicación, el intercambio de información y el trabajo cooperativo.

Experiencias

Nivel Educación Primaria

Autor

Jorge Escavias Vacas

CEIP Andrés Segovia (Móstoles)



Este proyecto fue premiado en 2015 en la XXX edición de los Premios "Francisco Giner de los Ríos" a la Mejora de la Calidad Educativa, convocados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y la Fundación BBVA.

1. JUSTIFICACIÓN

Un tópico muy extendido entre los maestros y gran parte de la sociedad es que "los niños ya saben mucho sobre nuevas tecnologías". Todo aquel que lleve trabajando como profesor algún tiempo y se haya preocupado de usar las TIC en el desarrollo de sus clases se dará cuenta que esa afirmación hay que, por lo menos, matizarla.

Es cierto que los niños tienen una predisposición para aprender de forma rápida acerca de todo lo que les rodea. Está en la naturaleza del ser humano. Por eso no es de extrañar que se encuentren mucho más cómodos que nosotros en un mundo digital tan atractivo como el actual y en el que gran parte de las personas adultas no han nacido. Sin embargo si analizamos los estímulos que la mayoría de nuestros alumnos recibe nos daremos cuenta de que un gran volumen de los mismos van encaminados hacia el consumo digital y pocas veces hacia la producción y

creación. Es fácil ver a un niño buscar en youtube un vídeo concreto de entre cien millones pero es más difícil que deje un comentario en el blog de clase.

Nuestros alumnos saben configurar televisiones, instalar videoconsolas o buscar en Internet cómo pasar de nivel en su videojuego favorito. Lejos de pretender infravalorar todas estas habilidades, sí es nuestro deber como maestros detectar otras carencias como pueden ser: la dificultad para crear textos, el uso incorrecto del lenguaje, falta de habilidades para seleccionar la información importante, ideas preconcebidas erróneas sobre Internet o el desconocimiento de herramientas poco atractivas a priori pero con gran potencial como los foros de comunicación, el uso de una wiki o el manejo de software para producir textos, partituras, canciones o vídeos. Si queremos que nuestros alumnos desarrollen todo su potencial creativo debemos, a través de nuestro trabajo diario, paliar todas esas dificultades.

El proceso creativo es algo complejo y las nuevas tecnologías, por sí solas, no son la solución a todos nuestros problemas. El miedo al “papel en blanco” es una de las principales dificultades a las que se tienen que enfrentar nuestros alumnos. Para desarrollar esa capacidad creadora hay que abordar el tema desde distintas líneas de trabajo:

1. 1. Desarrollo de un campo de conocimientos amplio

Apreciar los rasgos más importantes de nuestra cultura es fundamental para consolidar un sustrato de conocimientos sobre el que se base el proceso creativo. Una amplia cultura general nos va a permitir relacionar ideas y combinarlas para crear nuevas soluciones a los problemas planteados. Desde la Educación Primaria es necesario realizar un primer acercamiento desde un enfoque globalizador y no parcelario que permita esa relación de ideas.

1. 2. Conocimiento de los principales lenguajes artísticos

Al igual que para redactar un texto es necesario saber escribir, para realizar una obra artística hay que conocer los aspectos básicos del lenguaje que vamos a emplear. En el caso de la música será necesario tener unos conocimientos básicos de notación musical así como de práctica instrumental y vocal.

1. 3. Empleo adecuado de las distintas técnicas

No basta con conocer el lenguaje sino también las técnicas que nos facilitarán la creación artística. En el ámbito de la música en Educación Primaria estaríamos hablando de conocer técnicas sencillas como pueden ser los ostinatos, polirritmias, temas con variaciones o improvisación melódica y rítmica, entre otras.

1. 4. Fomentar el intercambio de ideas

El proceso creativo es mucho más enriquecedor cuando se realiza desde un punto de vista colectivo. La comunicación entre iguales aportan un salto cualitativo en la calidad de las producciones artísticas además de favorecer la adquisición de aprendizajes significativos.

A través de este proyecto se intenta dar respuesta a todas estas y a otras cuestiones y así contribuir al adecuado desarrollo intelectual y emocional de la persona.

2. OBJETIVOS

Las líneas de trabajo antes expuestas se concretan en los siguientes objetivos:

1. Fomentar el uso adecuado de las nuevas tecnologías para la comunicación entre el alumnado.
2. Realizar una programación equilibrada de la asignatura de música a través de la cual se desarrollen todos los objetivos y contenidos presentes en el currículo oficial.
3. Realizar una programación globalizada de la asignatura de música contextualizada dentro de un marco histórico.
4. Permitir el intercambio de información con la comunidad educativa a través de las herramientas informáticas y desarrollar campañas de difusión de las producciones artísticas a través de Internet.
5. Desarrollar la capacidad creativa de nuestros alumnos a través de las TIC y fomentar un acercamiento a la composición musical.
6. Mejorar la cultura general de nuestros alumnos.
7. Mejorar la comprensión lectora del alumnado.
8. Realizar producciones artísticas de forma cooperativa que impliquen la integración de habilidades plásticas y musicales.

3. CONTENIDOS

En referencia a los contenidos cabe destacar el enfoque globalizador con el que se presentan. No se ha querido impartir la asignatura de Música como una materia aislada dentro del currículo sino como una línea más de acercamiento a la educación integral del alumno. De este modo cobran especial importancia las interrelaciones que se establecen con materias como Conocimiento del Medio, Educación Plástica o el área de Lengua.

A través del texto explicativo que se presenta al inicio de cada unidad didáctica se establece un vínculo con los contenidos de historia trabajados en el área de Conocimiento del Medio. Los contenidos de Educación Plástica quedan enmarcados en la programación de 5º curso donde ha sido posible colaborar de forma más estrecha con la profesora de la asignatura. Por otro lado los contenidos de Lengua se centran especialmente en la comprensión lectora y la expresión escrita.

Como ya se ha mencionado antes, cada unidad didáctica cuenta con varias páginas web a modo de libro digital en las que se exponen los contenidos propios del contexto histórico, cultural y musical de cada época, junto con mapas conceptuales que facilitan la visión global del tema. Los contenidos musicales se plantean a través proyectos de trabajo. La posibilidad de presentar la información en distintos formatos (vídeo, texto, hipertexto, imagen, mapa interactivo) es una de las principales ventajas que tiene el uso de las nuevas tecnologías frente al libro tradicional. Tanto los textos como los mapas conceptuales han sido elaborados y alojados en un servidor externo a la plataforma Moodle de tal forma que puedan ser visualizados por personas ajenas al proyecto y que no dispongan de clave de acceso. En la siguiente web podemos encontrar enlaces a cada uno de ellos:

<http://cuentoscancionesymascosas.blogspot.com.es/p/aula-virtual.html>

(<http://cuentoscancionesymascosas.blogspot.com.es/p/aula-virtual.html>)

4. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

La idea fundamental del trabajo consiste en, partiendo de un hilo conductor como es la historia del hombre desde su aparición en nuestro planeta hasta el momento actual, desarrollar una programación de música de forma globalizada con otras áreas que fomente el espíritu creativo del alumno, especialmente en el aspecto de la composición musical, y que utilice las nuevas tecnologías como medio para incentivar el trabajo cooperativo.

Analizamos cada una de estos aspectos por separado:

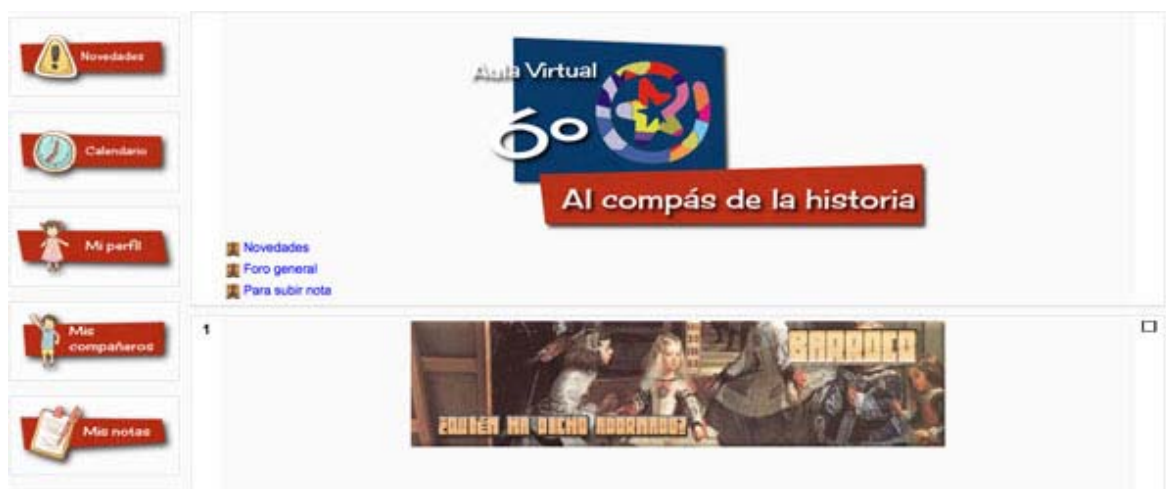
4. 1. Trabajo con las nuevas tecnologías

Constituye el motor inicial del proyecto. Construir una plataforma de aprendizaje en línea a partir de la cual se organicen todos los contenidos, se propongan las actividades y se evalúe el aprendizaje de los alumnos.

Partiendo de la plataforma basada en Moodle que ofrece EducaMadrid se ha construido un Aula Virtual

especialmente diseñada para Educación Primaria. A pesar de que dicha herramienta está pensada para el trabajo a distancia, en nuestro proyecto no tiene esa finalidad sino que sirve como complemento a las clases presenciales que se realizan en el colegio además de aglutinar todos los contenidos, actividades, foros de comunicación y datos de evaluación.

Tras un proceso de diseño y de pruebas, se ha modificado la interfaz original haciéndola más visual y atractiva para los alumnos de estas edades y se han seleccionado los módulos adecuados para ellos.



Cada unidad didáctica se ha dividido en tres secciones: una primera para la presentación de contenidos y mapas conceptuales; la segunda para la realización de actividades; y la tercera para tareas de refuerzo y ampliación.



La configuración, basada en módulos de plataforma Moodle, permite modificar la herramienta "al gusto" del profesor. En el caso que nos atañe, de entre las diversas modalidades de actividades y recursos disponibles, se ha elegido sólo una pequeña parte, se han seleccionado los más útiles y sencillos de usar y se han eliminado los que resultaban engorrosos para los alumnos y complicaban la interfaz. El objetivo era que los estudiantes pudieran asimilar rápidamente el funcionamiento del Aula Virtual y no confundirlos con un abanico

excesivamente amplio de funcionalidades.

Paralelamente al trabajo con Moodle se han aprovechado y desarrollado otras dos herramientas informáticas que, a pesar de no ser diseñadas en exclusiva para este proyecto, sí han constituido un aporte enriquecedor al mismo. Estamos hablando del blog de la clase de música “*Cuentos, canciones y más cosas*”:

(<http://cuentoscancionesymascosas.blogspot.com.es>) Y el canal de Youtube (<http://www.youtube.com/user/cuentoscancionesymas>) que lleva el mismo nombre.

Las aplicaciones de estas dos herramientas han sido varias. Cabe destacar, además del enorme potencial motivador para los estudiantes, la difusión de los trabajos realizados entre toda la comunidad educativa lo que permite la retroalimentación.

4. 2. Desarrollo de la capacidad creadora

Constituye otro de los ejes centrales del proyecto. Sin olvidarnos de otros aspectos fundamentales de la asignatura de Música, como la interpretación instrumental, la práctica vocal o la danza, a lo largo de esta programación se le ha otorgado un peso especial a la composición musical entendida como forma de desarrollo de la creatividad.

A través de las diversas unidades didácticas se han ido trabajando distintas facetas relacionadas con la composición, partiendo de las más sencillas para, de forma progresiva, trabajar las más complejas.

Se han analizado todos los aspectos necesarios para la creación de una obra musical: ritmo, melodía, armonía, forma y textura; y se ha programado un acercamiento a ellos de forma secuenciada a lo largo de los dos cursos a los que afecta el proyecto.

Las producciones musicales generadas a lo largo del proyecto se han utilizado en muchos casos como parte integrante de trabajos más ambiciosos que implicaban otras disciplinas como la creación de vídeos musicales o la producción de espectáculos para el Festival de Navidad.

4. 3. Trabajo cooperativo

Desde los primeros cursos de Educación Primaria, la asignatura de Música se presenta como un marco ideal en el que desarrollar el trabajo cooperativo entre alumnos. La práctica vocal e instrumental o la danza, cuando se hacen en grupo, requieren de habilidades de cooperación para lograr un producto de calidad.

Cada unidad didáctica de este proyecto incluye una actividad vertebradora que implica el trabajo cooperativo de toda la clase para lograr el producto final. Cada alumno debe aportar sus ideas y habilidades de forma que se integren con el resto de la clase.

Las herramientas informáticas con las que se ha desarrollado este proyecto han facilitado en gran medida este trabajo cooperativo. Hablamos de la utilización de foros de comunicación, el módulo de mensajes y la posibilidad de mandar los trabajos en línea.

4. 4. Educación globalizada

Desde un primer momento, este proyecto se ha concebido desde un punto de vista globalizado. La elección del tema “*Las etapas de la historia del hombre*” como eje conductor de todas las unidades didácticas de la programación no es arbitraria, sino que obedece a la voluntad de contextualizar la asignatura de música dentro de una visión más general del arte.

Las interrelaciones que se establecen con otras áreas del currículo son claras. Por un lado se refuerzan los contenidos propios de Conocimiento del Medio. En nuestro centro, al ser bilingüe, dicha asignatura se da en

inglés por lo que tratar los temas de Historia y Geografía en castellano desde otras perspectivas favorece la asimilación de los contenidos y aumenta la cultura general de nuestros alumnos.

Por otro lado, la colaboración con la profesora de Lengua de 6º curso ha favorecido la relación con dicha asignatura. Intentando dar respuesta a las necesidades planteadas desde el plan lector del centro, se ha trabajado tanto la comprensión lectora como la expresión escrita a través de las nuevas tecnologías. Se han elaborado textos didácticos, confeccionado tests y diseñado actividades que impliquen la investigación y elaboración de textos.

Desde el punto de vista de la Educación Artística se ha colaborado junto con la profesora de Plástica de 5º curso para diseñar actividades que impliquen a las dos disciplinas: Música y Plástica. Este aspecto ha quedado patente en las producciones elaboradas por los alumnos en las unidades 1, 2 y 3 de 5º curso.



5. ACTIVIDADES

5. 1. Actividades introductorias

Cada unidad didáctica contempla una breve introducción escrita, en formato de página web, al contexto histórico, artístico y musical de la época trabajada.

Para facilitar la asimilación de los contenidos, los alumnos deben realizar, después de leer el tema, una serie de actividades a través del Aula Virtual:

Actividades en foros: implican la investigación, la observación de mapas, vídeos y otros materiales a través de Internet. Deben ser contestadas a través de un foro en el Aula Virtual y son evaluadas por el profesor. Una vez el alumno ha contestado a la pregunta, el sistema le permite ver las respuestas de sus compañeros y hacer nuevas aportaciones o correcciones.

Test de comprensión lectora: cada tema incluye un test de comprensión lectora referido a los contenidos presentados sobre el contexto histórico, cultural y musical de cada época. Incluye actividades de relacionar y opción múltiple. Es autoevaluable y permite a los alumnos repetirlo una vez pase un determinado periodo de tiempo.

5. 2. Tareas vertebradoras

Cada unidad didáctica en las que se divide el proyecto tiene una tarea que sirve como eje motivador y a través de la cual se articulan toda una serie de actividades encaminadas a lograr ese producto final. Texto explicativo de cada una de esas actividades (<http://cuentoscancionesymascosas.blogspot.com.es/p/aula-virtual.html>).

5. 3. Actividades de ampliación y refuerzo

En el proyecto se presentan dos tipos de actividades de ampliación y refuerzo:

Sección “Para saber más”: cada unidad didáctica cuenta con una sección abierta en la que tanto los estudiantes como el profesor pueden incluir enlaces a contenidos externos a la plataforma relacionados con el tema trabajado y que proporcionen información relevante, actividades de refuerzo o cualquier otro tipo de material de calidad. También se incluyen en esta sección una lista de reproducción de vídeos relacionados con el centro de interés trabajado.

Actividades con las familias: con el fin de fomentar la participación de las familias en actividades culturales y didácticas, el proyecto cuenta con la sección “Para subir nota” en la que tanto el profesor como los alumnos sugieren conciertos, exposiciones, obras de teatro y cualquier otro tipo de actividades educativas que las familias pueden realizar con sus hijos en su tiempo libre. Una vez realizada la visita, el alumno elabora una pequeña ficha que computará de forma positiva en la nota de la asignatura.

6. EVALUACIÓN Y CONCLUSIONES

En líneas generales la valoración del proyecto es muy positiva. Cabe destacar algunos de sus puntos fuertes:

6. 1. La posibilidad de reproducir el proyecto en años sucesivos

Dada su naturaleza, una programación didáctica, es posible aplicarlo en años sucesivos y reutilizar todo el material elaborado. Del mismo modo, las herramientas informáticas con las que se ha realizado simplifican en gran medida su reaprovechamiento. Al haber sido publicado bajo licencia Creative Commons permite su aprovechamiento, ya sea en su totalidad o en parte, en otros entornos educativos.

6. 2. La motivación que supone para los alumnos

El tipo de actividades propuestas y el hecho de poder enseñar su trabajo a través de medios informáticos, ha supuesto una gran motivación para los alumnos a la vez que les ha permitido comprender un poco mejor el funcionamiento de estos canales de difusión.

6. 3. Consecución de los objetivos didácticos

La plataforma Moodle de EducaMadrid permite realizar un seguimiento exhaustivo de los alumnos, lo que arroja gran cantidad de información sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje; y permite modificarlos en función de las necesidades detectadas. En este sentido se ha podido comprobar que los objetivos didácticos que nos planteábamos en las distintas unidades didácticas se han conseguido en un nivel aceptable.

6. 4. Adecuación de los contenidos, actividades y metodología

La aplicación en sucesivos cursos de la programación ha permitido ir realizando modificaciones y ajustes en ese sentido para mejorar la calidad general del proyecto. Como propuestas de mejora para este curso se plantea la modificación de los alojamientos web externos de los textos didácticos para incluirlos en la

plataforma EducaMadrid.

Como valoración final hay que destacar la gran aceptación que ha tenido este proyecto dentro de la comunidad educativa. La implicación de los alumnos y sus familias ha resultado muy alentadora para continuar con el trabajo diario. Del mismo modo el apoyo del profesorado del centro también ha constituido un aliciente y ha permitido crear cauces de cooperación. También hay que agradecer el reconocimiento que ha tenido de las instituciones educativas, un aspecto que motiva significativamente el desarrollo de futuros proyectos.

BIBLIOGRAFÍA

Alonso, Catalina; Gallego, Domingo (edits.) (2000). *Aprendizaje y ordenador*. Madrid. Dykinson

Andrés, Ramón (2001). *Diccionario de instrumentos musicales*. Barcelona. Ediciones Península

Artola, Miguel y otros (1975). *Historia de España Alfaguara I, II, III, IV, V, VI y VII*. Madrid. Alianza Editorial

Conde, Juan V. y otros (2013). *Moodle 2.4 para el profesor* (en línea). Madrid: Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid (consulta: enero 2014). Disponible en: http://serviciosgate.upm.es/docs/moodle/manual_moodle_2.4.pdf (http://serviciosgate.upm.es/docs/moodle/manual_moodle_2.4.pdf)

Decreto 22/2007, de 10 de mayo, del Consejo de Gobierno, *por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Primaria*.

Honegger, Marc y otros (1994). *Grandes compositores de la música*. Madrid. Espasa Calpe

Károlyi, Ottó (1988). *Introducción a la música*. Madrid. Alianza Editorial

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, *de Educación*.

Medina, Antonio; Rodríguez, Jose Luis; Sevillano, M^a Luisa (2003). *Diseño, desarrollo e innovación del currículum en las instituciones educativas I y II*. Madrid. Editorial Universitas. 2^a ed.

Medina, Antonio; Salvador, Francisco (coords.) (2002). *Didáctica general*. Madrid. Pearson Educación

Michels, Ulrich (1998). *Atlas de la música I y II*. Madrid. Alianza Editorial, 11^a ed.

Paynter, John (1999). *Sonido y estructura*. Madrid. Akal

Retortillo, Felipe; Vargas, José Quirino (2006). *Aula Virtual, manual de usuario y profesor* (en línea). Madrid: Biblioteca Virtual Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid, (consulta: septiembre 2013). Disponible en: <http://aulavirtual.educa.madrid.org/ies.complutense.alcala/file.php/1/Documentos/ManualAulaVirtual.pdf> (<http://aulavirtual.educa.madrid.org/ies.complutense.alcala/file.php/1/Documentos/ManualAulaVirtual.pdf>)



(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>)
Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>) Revista Digital EducaMadrid

(<http://www.educa2.madrid.org/web/revista-digital/>)

Fecha de publicación: 27 de abril
de 2018

Revista Digital EducaMadrid - Créditos (</web/revista-digital/inicio/-/visor/creditos-largo>) - Aviso legal (</web/revista-digital/aviso-legal>) - Mapa web (</web/revista-digital/inicio/-/visor/copia-de-mapa-web>)
EducaMadrid - 2018 - Consejería de Educación e Investigación



RECURSOS PEDAGÓGICOS