

# I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

Interdisciplinariedad y tecnologías de la información  
y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-  
aprendizaje de la música

Alfonso López Ruiz

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red  
iberoamericana  
de docentes



formaciónib))

# Interdisciplinariedad y tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la música

Alfonso López Ruiz

Universidad Católica San Antonio de Murcia

[alopez3@ucam.edu](mailto:alopez3@ucam.edu)

El presente trabajo expone una experiencia práctica en la asignatura obligatoria *Enseñanza y Aprendizaje de la Expresión Musical* en el Grado de Educación Primaria, recogiendo los resultados de dos actividades realizadas por los alumnos: cambiar la letra de una canción y creación de un cuento sonoro. Estas experiencias -que tienen como hilo conductor la música- conectan transversalmente con otras asignaturas como lengua y literatura e idiomas en la atención a la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, así como en la mejora de la capacidad de comunicación de los futuros docentes, desarrollando a su vez elementos clave para la interdisciplinariedad en el desempeño de la tarea educativa.

Por otra parte, incide en el uso de programas de grabación y edición de audio y/o vídeo para la realización de la tarea y su exposición final, con el objetivo de desarrollar las competencias digitales de los alumnos; su uso de forma transversal pone de manifiesto que estos programas y aplicaciones no solo pueden ser utilizados para la asignatura de música, sino que se convierten en herramientas fundamentales para la labor docente.

Finalmente recoge la frecuencia de hardware y software que los alumnos han utilizado para la realización de las tareas, con el propósito de conocer con qué herramientas se sienten más cómodos y qué lenguajes digitales les han parecido más intuitivos y fáciles de utilizar.

## Introducción

La experiencia desarrollada en esta aportación forma parte de un proyecto de innovación educativa denominado *Trabajo para el Fomento de las Humanidades* (TFH), desarrollado en diferentes cursos y de manera interdisciplinar en los grados de Educación Primaria y Educación Infantil de la Universidad Católica San Antonio de Murcia. Un proyecto transversal que engloba las Ciencias Humanas con el uso de las nuevas tecnologías, con el objetivo de desarrollar habilidades, destrezas y conocimientos básicos donde converjan las humanidades con las TIC en la formación de los futuros docentes.

La asignatura *Enseñanza y Aprendizaje de la Expresión Musical* es una materia teórico-práctica, obligatoria, impartida en el tercer curso del Grado en Educación Primaria tanto en modalidad presencial como semipresencial; para el desarrollo de este proyecto se han seleccionado dos prácticas de las diferentes que componen la asignatura, denominadas “cambiar la letra de una canción” y “creación de un cuento sonoro”. Los objetivos interdisciplinares que persiguen estas actividades, dentro del proyecto de innovación, son:

- Atender a la comprensión lectora, o la expresión oral y escrita.
- Mejorar la capacidad comunicadora
- Afianzar conceptos clave para el desempeño de la tarea educativa, desde las categorías que una asignatura o varias pueden abordar
- Interesarse por el estudio de determinadas tendencias culturales, clásicas o actuales

## Desarrollo

Se han tenido en cuenta un total de 150 alumnos para la experiencia, realizando ambas prácticas de manera grupal (5 por grupo), tanto por los alumnos de la modalidad presencial como los de la modalidad semipresencial, y con libertad para el uso de los medios tecnológicos que considerasen en ambas actividades. Hay que tener en cuenta que los alumnos de la modalidad semipresencial viven en distintos puntos del territorio, por lo que la elaboración de actividades suele ser a través de medios electrónicos en su totalidad. Tras la elaboración debían cargar el resultado final tanto en la plataforma virtual de la Universidad y en un portafolio electrónico.

- Práctica nº 1, “cambiar la letra de una canción”: elegir una canción y tras un pequeño análisis (ritmo, melodía, etc.), cambiar la letra respetando la acentuación música-texto. Grabar la canción.

Los alumnos han utilizado canciones infantiles, villancicos y canciones del pop actual para realizar el cambio de letra, adaptándolas a actividades cotidianas del aula en los dos primeros casos y a un lenguaje infantil en el caso del pop. Las canciones, compartidas posteriormente por los alumnos, constituyen una fonoteca temática para el aula.

Para grabar la canción han utilizado música en directo, música pregrabada de fondo y en algunos casos canto a capella. Como hardware teléfonos móviles, ordenador y tablets; y como software la aplicación de grabadora de audio de los smartphone y tablets, la grabadora de audio de Windows y en algunos casos Audacity.

- Práctica nº 2, “creación de un cuento sonoro”: crear una historia, cuento propio o versión de alguno conocido. Seleccionar para cada personaje un sonido característico que se puede hacer con instrumentos musicales, el propio cuerpo (voz, percusión corporal...), sonidos ambientales, etc. La selección e inclusión de los sonidos deben hacerse teniendo en cuenta contrastes con respecto a duración, timbre, intensidad y altura. Grabar el cuento el formato vídeo o audio.

Para la grabación del cuento sonoro han utilizado hardware: teléfonos móviles, el micrófono del ordenador y tablets; y como software la aplicación de grabación de audio y vídeo de smartphone y tablets, la grabadora de audio de Windows, Audacity y en algunos casos Cool Edit.

## Resultados

La interdisciplinariedad en el desarrollo de las actividades, tanto por los contenidos como por los medios utilizados, entronca con las asignaturas *Medios, materiales y*

*nuevas tecnologías aplicadas a la Educación; Enseñanza y aprendizaje de la Lengua Castellana; y Sociedad, Familia y Escuela.*

En cuanto al uso de las TIC para la confección de la tarea “cambiar la letra de una canción”, de los 30 grupos de trabajo:

|                                  | Hardware utilizado |                      | Software utilizado      |                             |
|----------------------------------|--------------------|----------------------|-------------------------|-----------------------------|
|                                  | Teléfono móvil     | Ordenador y/o tablet | Solo grabadora de audio | Grabadora y editor de audio |
| Alumnos modalidad presencial     | 85 %               | 15 %                 | 90 %                    | 10 %                        |
| Alumnos modalidad semipresencial | 20 %               | 80 %                 | 8 %                     | 92 %                        |

Tabla 1. Hardware y software utilizado para la confección de la práctica nº 1.

Tal y como se describe en la tabla 1, en cuanto al uso de las TIC para la realización de la primera práctica encontramos que debido a la presencialidad e inmediatez con la que podían grabar la práctica, una amplísima mayoría utilizó el teléfono móvil para recoger el resultado de la tarea, necesitando tan solo la aplicación de grabación de audio para la misma. Sin embargo, en los alumnos de la modalidad semipresencial, debido a la necesidad de editar los distintos audios para poder unir los fragmentos grabados por cada uno de los integrantes del grupo, se hicieron valer más del ordenador y los programas de edición de audio para confeccionar la práctica; de manera excepcional el 8 % que corresponde a los grupos de trabajo de alumnos de semipresencial que se encontraban en la misma ciudad, pudieron quedar de forma presencial para realizar la práctica.

Para la creación del “cuento sonoro”:

|  | Hardware utilizado |                      | Software utilizado      |                             |
|--|--------------------|----------------------|-------------------------|-----------------------------|
|  | Teléfono móvil     | Ordenador y/o tablet | Solo grabadora de audio | Grabadora y editor de audio |

|                                  |      |      |      |       |
|----------------------------------|------|------|------|-------|
| Alumnos modalidad presencial     | 85 % | 15 % | 60 % | 40 %  |
| Alumnos modalidad semipresencial | 10 % | 90 % | 0 %  | 100 % |

Tabla 2. Hardware y software utilizado para la confección de la práctica nº 2.

Comprobamos en la tabla 2 que los alumnos de presencial siguieron la misma tendencia que en la práctica anterior en el uso del hardware, aumentando la utilización de editores de audio para poder incluir efectos sonoros pregrabados. En los alumnos de semipresencial disminuye el uso del teléfono móvil para la grabación del cuento, al mismo tiempo que todos los grupos de trabajo tienen que utilizar los editores de audio para poder componer el archivo final del mismo.

En la práctica del cuento sonoro, que ofrecía la posibilidad de entregarla en archivo de audio o vídeo, un 20 % de los alumnos decidieron entregarla en formato vídeo – a través de un enlace a una cuenta privada de youtube-, mientras que los alumnos de semipresencial se decantan en su totalidad por la entrega en formato audio, como comprobamos en la tabla 3.

|                                  | Formato de entrega de la práctica 2 |       |
|----------------------------------|-------------------------------------|-------|
|                                  | Audio                               | Vídeo |
| Alumnos modalidad presencial     | 80 %                                | 20 %  |
| Alumnos modalidad semipresencial | 100 %                               | 0 %   |

Tabla 3. Formato de entrega de la práctica nº 2.

## Conclusiones

En el desarrollo de esta experiencia podemos comprobar la manera de trabajar la interdisciplinariedad, tomando como herramienta común las nuevas tecnologías y siendo el catalizador la música. Y cómo los alumnos de la modalidad semipresencial, más acostumbrados a entornos y herramientas digitales, desarrollan mejor sus destrezas digitales, por lo que habría que incidir en estas competencias en los estudios presenciales.