UNIVERSIDAD DE MURCIA

1. Identificación

1.1. De la asignatura

Curso Académico	2024/2025
Titulación	MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA Y BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL, ENSEÑANZA DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS
Nombre de la asignatura	CREATIVIDAD Y TICS EN EL AULA DE MÚSICA
Código	4329
Curso	PRIMERO
Carácter	OPTATIVA
Número de grupos	1
Créditos ECTS	5.0
Estimación del volumen de trabajo	125.0
Organización temporal	2º Cuatrimestre
Idiomas en que se imparte	Español

1.2. Del profesorado: Equipo docente

PALAZON HERRERA, JOSE

Docente: **MÚSICA**

Coordinación de los grupos: **MÚSICA**

Coordinador de la asignatura

Categoría
PROFESORES TITULARES DE UNIVERSIDAD

Área
DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN MUSICAL

Departamento
EXPRESIÓN PLÁSTICA, MUSICAL Y DINÁMICA

Correo electrónico / Página web / Tutoría electrónica

jpalazonherrera@um.es Tutoría electrónica: **Sí**

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado

Duración:	Día:	Horario:	Lugar:
A	Miércoles	16:00-19:00	No consta

Observaciones:
No consta

2. Presentación

En las últimas décadas las TIC han transformado la música en todos sus ámbitos, desde la composición hasta su difusión al público. Hoy día, componer música es un proceso esencialmente diferente al de hace varias décadas, al igual que editar una partitura o producir una canción o pieza musical. La música que escuchamos todos los días ha sido producida a través de las TIC. Aunque el consumo de música y el uso de tecnologías relacionadas con ella está extraordinariamente extendido (especialmente entre los jóvenes), la mayoría de sus destinatarios ignora los fundamentos de las TIC musicales y sus aplicaciones fuera del ámbito recreativo.

En el campo de la educación musical, las aplicaciones de las TIC son cada vez mayores, tanto que quizá el primer problema al que se enfrentan los futuros docentes sea el de adquirir unos criterios de selección para no utilizarlas de manera indiscriminada en el aula. Es necesario que los futuros profesores de música de Educación Secundaria conozcan y dominen el amplio abanico de aplicaciones disponibles para su uso educativo para utilizarlas en el aula de manera provechosa.

La presente guía docente ha sido diseñada atendiendo a los contenidos contemplados en el Currículo de Música para Secundaria Obligatoria y Bachillerato de la Comunidad Autónoma de Murcia, especialmente a los referidos al bloque MÚSICA Y TECNOLOGÍAS, contenidos que tienen una presencia muy relevante en estas etapas educativas.

La presente asignatura tiene como principal objetivo proporcionar al alumnado del Máster de Formación del Profesorado una formación de calidad en el uso de las TIC, trabajando con tecnologías fundamentales para el diseño de recursos musicales, como pueden ser: editor de partituras, editores de audio, aplicaciones para el diseño de recursos y actividades interactivas, tecnologías para la gamificación (breakout, escape room), herramientas online para la gestión, etc. La conjunción del uso y dominio de las tecnologías y aplicaciones citadas debe proporcionar el marco para la creación de un proyecto digital creativo que aúne música y tecnología. Para ello, se dotará al alumnado de unas bases teórico-prácticas, así como de criterios y estrategias necesarias, para aplicar todas estas tecnologías de manera creativa en el aula de música de Educación Secundaria.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1. Incompatibilidades

No constan

3.2. Requisitos

No constan

3.3. Recomendaciones

Se recomienda que el alumnado esté familiarizado con el uso del ordenador a nivel de usuario y comprenda el inglés a nivel escrito.

4. Competencias

4.1. Competencias básicas

- CB6: Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- CB7: Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CB8: Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- CB9: Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- CB10: Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

4.2. Competencias de la titulación

- CG2: Aplicar las competencias básicas que luego ellos mismos tendrán que desarrollar en sus alumnos de Educación Secundaria.
- CG3: Conocer y comprender los actuales y novedosos retos que la docencia en los centros lleva aparejada, entre los que sobresalen la atención a la diversidad y el uso de las TIC.
- CG4: Desarrollar las capacidades personales y sociales necesarias para, en un futuro, desenvolverse en sus centros de trabajo como profesionales capaces de gestionar grupos de alumnos, reflexionar sobre su práctica como ejercicio básico profesional y trabajar en equipo, como miembro responsable de un colectivo.
- CE1: Conocer los contenidos curriculares de las mate¿rias relativas a la especialización docente correspon¿diente, así como el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje res¿pectivos. Para la formación profesional se incluirá el conocimiento de las respectivas profesiones.
- CE3: Buscar, obtener, procesar y comunicar informa¿ción (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.
- CE4: Concretar el currículo que se vaya a implantar en un centro docente participando en la planificación colec¿tiva del mismo.
- CE5: Desarrollar y aplicar metodologías didác¿ticas tanto grupales como personalizadas, adaptadas a la diversidad de los estudiantes.
- CE7: Adquirir estrategias para estimular el esfuerzo del estudiante y promover su capacidad para aprender por sí mismo y con otros, y desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza e iniciativa personales

- CE9: Diseñar y realizar actividades formales y no for¿males que contribuyan a hacer del centro un lugar de participación y cultura en el entorno donde esté ubicado.

4.3. Competencias transversales y de materia

- CA1 (Competencia de asignatura): Conocer el papel de las TIC en el currículo de Música de Educación Secundaria
- CA2: Elaborar materiales útiles para las asignaturas del Área de Música de Enseñanza Secundaria a través de las TIC, demostrando suficiente capacidad técnica y creatividad
- CA3: Realizar proyectos innovadores relacionados con el uso de las TIC, demostrando suficiente capacidad y una adecuada actitud para el trabajo en equipo
- CA4: Buscar, obtener, procesar y comunicar información relativa a las TIC de aplicación musical
- CM1: Conocer los desarrollos teórico-prácticos de la enseñanza y el aprendizaje de la música en Educación Secundaria
- CM2: Transformar los currículos pertenecientes al área de Música en programas de trabajo y actividades
- CM3: Adquirir criterios de selección y elaboración de materiales educativos para el aula de Música
- CM5: Fomentar un clima que facilite el aprendizaje y ponga en valor las aportaciones de los estudiantes
- CM6: Integrar la formación en comunicación audiovisual y multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la música

5. Contenidos

5.1. Teoría

Bloque 1: EDICIÓN MUSICAL CON TIC

Tema 1: Edición de partituras online

Creación y edición de partituras con el editor online Noteflight

Un editor de partituras o un software de notación musical es una herramienta que se encarga de la creación digital de partituras. Este software musical es una potente herramienta informática que nos permite escribir, imprimir y publicar partituras de música con un acabado completamente profesional. En el caso de Noteflight, este editor permite hacer correcciones en tiempo real y trabajar de forma colaborativa. Por ello, esta herramienta es esencial para la escritura de partituras musicales de calidad en un entorno online.

Tema 2: Edición de audio

Edición de audio con Audacity

Un editor de audio es una aplicación informática usada para editar o manipular audio digital. Una de las labores es realizar conversiones entre distintos formatos de archivos de audio. Generalmente, estas tareas pueden realizarse de un modo no lineal y no destructivo. Algunas de las herramientas más populares para la edición de audio son: Adobe Audition, Sound Forge y otras. Pero estas opciones son profesionales y de pago. Para el trabajo de edición de audio con alumnos de Secundaria se utilizará el editor Audacity, gratuito y de código abierto. Este programa ofrece opciones suficientes de edición para realizar cualquier tipo de montaje de audio: manipular pistas a nivel básico (fundidos de entrada y salida), mezclar diferentes pistas (Audacity es un editor de audio con la opción multipista que permite realizar montajes o remix de diferentes audiciones), crear paisajes sonoros, grabar la voz y crear audiocuentos, etc.

Bloque 2: EDICIÓN DE AUDIO

Tema 0: Posibilidades didácticas de la edición de audio. Audacity.

La edición de audio es fundamental en la enseñanza musical de cualquier nivel educativo, ya que permite todo tipo de operaciones relacionadas con la modificación del sonido. Mediante la edición, los estudiantes pueden corregir errores, sincronizar pistas y aplicar efectos que enriquecen el resultado sonoro final. Una de las herramientas más utilizadas actualmente en el ámbito educativo es Audacity, un editor de audio gratuito y de código abierto. Este software ofrece herramientas precisas para cortar, copiar y mezclar pistas, aplicar efectos de sonido y limpiar grabaciones eliminando ruidos no deseados. Su accesibilidad y funcionalidad hacen de Audacity una herramienta esencial para la edición de audio a cualquier nivel.

Tema 1: Edición creativa de audio: podcast

Los editores de audio, como Audacity, ofrecen amplias posibilidades didácticas para la realización de proyectos creativos, como los podcasts. Estos proyectos permiten a los estudiantes explorar y desarrollar habilidades en áreas como la comunicación, la narración y la edición técnica. Mediante el uso de editores de audio, los estudiantes pueden grabar, editar y producir contenido musical de alta calidad, ajustando niveles de sonido, añadiendo efectos y mezclando pistas para crear un producto final profesional.

La creación de podcasts musicales fomenta la creatividad, permitiendo a los estudiantes experimentar con diferentes formatos y estilos narrativos, desde entrevistas y documentales hasta programas de entretenimiento. Además, los podcasts pueden ser utilizados como herramientas educativas para compartir conocimientos, promover debates y reflexionar sobre diversos temas. El proceso de producción de un podcast exige planificación, investigación y el desarrollo de habilidades técnicas, proporcionando una experiencia de aprendizaje integral que combina teoría y práctica en un entorno colaborativo y dinámico.

Bloque 3: CREACIÓN, ORGANIZACIÓN, GESTIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

Tema 3: Posibilidades didácticas de las presentacionesn digitales

Las presentaciones digitales se han convertido en una de las herramientas más utilizadas a nivel profesional y académico, pues con ellas logramos narrar historias, diseñar recursos atractivos y motivadores para nuestro alumnado, explicar de manera más efectiva ciertos contenidos, mostrar todo tipo de elementos interactivos que amplían visualmente y conceptualmente información básica, ampliándola y enriqueciéndola. A todo estudiante le corresponderá crear una presentación digital; sin embargo, podríamos decir que el realizar presentaciones que sean capaces de impactar y bien diseñadas didácticamente es una competencia que debe trabajarse en profundidad.

Así pues, tomando en cuenta que la tecnología, con todas sus implicaciones, es parte vital de nuestro día a día y que su influencia es cada vez mayor, con este bloque se brinda al alumnado la posibilidad de adquirir una formación razonable en aplicaciones como Canva o Genially, entre otras, con las cuales podrán crear presentaciones digitales efectivas que, además de que sirvan para compartir contenido o brindar información, logren generar el impacto deseado en sus futuros alumnos y propicien los procesos necesarios para que emerja un aprendizaje significativo.

Tema 4: Diseño de actividades interactivas para al aprendizaje musical

Cada día surgen nuevas herramientas para el diseño de recursos educativos interactivos que se suman a las más consolidadas. Con estas herramientas se pueden crear materiales digitales innovadores, creativos, atractivos y motivadores. Se trata, por tanto, de herramientas muy utilizadas a nivel profesional y académico, pues con ellas logramos narrar historias, diseñar recursos atractivos y motivadores para nuestro alumnado, explicar de manera más efectiva ciertos contenidos, mostrar todo tipo de elementos interactivos ampliando la información a todos los niveles: textual, visual, auditivo, etc. A todo estudiante le corresponderá diseñar recursos y actividades interactivas de gran impacto visual y eficacia didáctica. Aunque estas herramientas suelen ser muy intuitivas en su uso, lo más importante es buscar ese enfoque didáctico que las haga fundamentales para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Tema 5: Gestión y distribución de contenidos digitales.

Si bien la educación presencial es la que, a todas luces, ofreces mayores ventajas, el uso de herramientas online para la gestión de cualquier tipo de actividad educativa se está convirtiendo en una opción con muchas posibilidades educativas. En este sentido, herramientas como Google Classroom son de una gran ayuda (tal y como se ha venido mostrando a lo largo del confinamiento por la pandemia de COVID-19). Sin embargo, lejos de asociar estas herramientas a coyunturas concretas, estas aplicaciones para la gestión de contenidos se están mostrando como un apoyo ineludible para el profesorado. Su capacidad para establecer comunicaciones eficaces fuera del aula entre alumnos y profesor, las ventajas de gestionar materiales digitales, envío de tareas, retroalimentación no limitada a los períodos de clase, etc, convierten a este tipo de aplicaciones en una herramienta de primer orden para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por ello, en este bloque de contenidos se pondrán las bases para que el alumnado conozca las posibilidades fundamentales de esta herramienta online (también de otras como Blogger, como portafolio digital) y su aplicación en el aula.

Tema 6: Posibilidades didácticas de las herramientas de geolocalización.
La geolocalización permite identificar y ubicar una situación geográfica o lugar en un mapa haciendo uso de un recurso de cartografía digital. Se pueden utilizar las herramientas de geolocalización para la adquisición de aprendizaje significativos en cualquier área didáctica. La geolocalización permite asociar contenidos digitales (imágenes, vídeos, audios, etc) a una ubicación geográfica física, a la que se puede acceder mediante un dispositivo móvil. La geolocalización ofrece numerosas posibilidades de aplicación didáctica, como puede crear mapas con el paisaje sonoro de un lugar determinado, conocer las principales manifestaciones musicales de un determinado país, viajar a través de los templos musicales más conocidos mundialmente, etc. Todo ello supone una vinculación directa de determinados aprendizajes, haciendo posible, además, la apertura y la interrelación del centro educativo con su entorno y su comunidad.

Tema 7: Líneas de tiempo como recurso de aprendizaje.
El alumnado deberá conocer las posibilidades de las líneas de tiempo para el diseño de contenidos orientados a eventos temporales en música (como por ejemplo, la evolución de la historia de la música, evolución de los instrumentos a lo largo del tiempo, evolución histórica de los sistemas de grabación, etc.). Para ello, deberá conocer una de las herramientas más versátiles para la creación y edición de líneas de tiempo (Tiki-Toki), la cual permite realizar líneas de tiempo en 2D y 3D, enriqueciéndolas con información adicional y elementos multimedia.

Las lineas de tiempo permiten expresar de manera gráfica y sencilla la ubicación de un hecho o acontecimiento, la secuenciación cronológica de diferentes acontecimientos, su duración e incluso la simultaneidad y conexión de los mismos.

A nivel tecnológico, y como muchos de los recursos digitales actuales, existe gran variedad de herramientas para la creación de líneas de tiempo, las cuales nos permitirán:

- Compartirlas con otras personas y trabajarlas colaborativamente.
- Consultarlas y editarlas on-line desde cualquier lugar y en cualquier momento con solo disponer de conexión a Internet en cualquier dispositivo.
- Enriquecer la información recogida en la línea de tiempo, añadiendo imágenes, enlaces a vídeos, etc.

Este bloque se trabajará principalmente con la herramienta Tiki-Toki.

Bloque 4: GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE MÚSICA: BREAKOUT Y ESCAPE ROOM

Tema 8: Posibilidades didácticas de la gamificación mediada por tecnologías
La gamificación mediada por tecnologías ofrece amplias posibilidades didácticas en la enseñanza de la música. Integrar elementos del juego en el aprendizaje musical puede incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Las plataformas y aplicaciones de gamificación permiten a los alumnos interactuar con el contenido de manera dinámica y atractiva, proporcionando feedback inmediato y personalizado.

Mediante el uso de herramientas orientadas a crear experiencias gamificadas (como es el caso de plataformas como Genially o las extensionesde Sandbox), los estudiantes podrán crear auténticas experiencias gamificadas de aprendizaje adaptándose al nivel y progreso de cada alumno.

Por otro lado, la gamificación también fomenta la competencia sana y el trabajo colaborativo, permitiendo a los estudiantes aprender de manera cooperativa a través de desafíos y metas compartidas. En resumen, la gamificación mediada por tecnologías transforma el aprendizaje musical en una experiencia interactiva, motivadora y altamente eficaz, aspecto que será ampliamente desarrollado para la creación de experiencias de aprendizaje que puedan dar lugar a proyectos inmersivos como un breakout o un escape room.

Tema 9: Genially: una plataforma para la creación de breakout y escape room
El uso de plataformas de diseño de recursos educativos como Genially en la creación de breakout(podría aplicarse a los escape room)es esencial para enriquecer el proceso de aprendizaje. Genially permite a los educadores diseñar experiencias interactivas y visualmente atractivas que capturan la atención de los estudiantes, fomentando su participación activa. Estas actividades, que integran elementos de gamificación, promueven el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Además, la plataforma ofrece herramientas intuitivas para personalizar el contenido, adaptándolo a diferentes niveles educativos y necesidades específicas, asegurando así una experiencia de aprendizaje dinámica y efectiva.

Genially ofrece posibilidades de implementación de recursos educativos muy diversos, entre los que destacamos:

Presentaciones Interactivas: permite crear presentaciones con elementos interactivos como botones, enlaces y efectos de animación, zonas interactivas invisibles, creación de cuestionarios, etc.

Infografías: Ofrece plantillas y herramientas para diseñar infografías dinámicas, accesibles desde el menú "Infografía".

Vídeos Interactivos: Integra elementos interactivos en vídeos, permitiendo a los usuarios añadir capas de información y enlaces, utilizando el menú "Vídeo".

Breakouts y Escape Rooms: Facilita la creación de actividades gamificadas mediante plantillas específicas y herramientas de diseño, encontradas en el menú "Gamificación".

La plataforma tiene muchas más posibilidades, pero en esta asignatura nos centraremos en las opciones orientadas a crear breakout a través de toda la interactividad que ofrece la herramienta.

Tema 10: Extensiones: ampliando la interactividad en el diseño de recursos gamificados
Sandbox Educación es un espacio colaborativo e innovador de creación e investigación educativa. Este espacio o colectivo está formado por docentes de todos los niveles educativos y se centra en proporcionar recursos (extensiones) para la ampliación de la interactividad aplicada a la gamificación mediada por tecnología. Su enfoque principal -aunque no exclusivo- es crear experiencias de aprendizaje para proyectos gamificados como un breakout o un escape room. Entre las extensiones a trabajar en esta asignatura pueden citarse: Agora, Itinerarios de aprendizaje, Spot, Puzles, Tipewriter + VAR, DND ADDA, Clic & Bye, Memory, Agrupant, Skins, Criptex.

La lista anterior no es definitiva, aunque sí es un buen punto de partida para orientar al alumnado sobre qué extensiones debe conocer principalmente.

Bloque 5: CREACIÓN DE BASES MUSICALES PARA LA PRÁCTICA MUSICAL

Tema 11: Bases para dictados rítmicos.
1. Utilización de patrones rítmicos de base para la práctica de la lectura rítmica

2. El patrón rítmico utilizado será acompañado de una melodía (sobre una sola nota) a modo de guía rítmica (puede generarse en Noteflight)

3. Mezcla de ambas pistas en Audacity y exportación para su uso por el alumnado

Tema 12: Bases musicales a modo de playback/karaoke.
El alumnado deberá conocer algunas posibilidades de la Inteligencia Artificial orientadas a fines musicales, como Moises.ai, herramienta que permite la separación de pistas de audio de una composición, opción orientada a la utilización de bases musicales que puedan servir a modo de playback para la interpretación musical en el aula de Secundaria.

5.2. Prácticas

- ### Práctica 1: Edición de partituras

  EDITOR DE PARTITURAS: el alumnado deberá crear partituras online pensadas para dar respuesta a las necesidades más habituales de escritura musical: escritura de notas, signos de repetición, casillas de 1ª y 2ª, indicaciones dinámicas, indicaciones de tempo, etc.

  Relacionado con:
  - Bloque 1: EDICIÓN MUSICAL CON TIC
  - Tema 1: Edición de partituras online
  - Tema 2: Edición de audio

- ### Práctica 2: Realización de un podcast de audio

  EDITOR DE AUDIO: el alumno deberá crear fragmentos de audio en los que se demuestre el dominio de las funciones básicas de cualquier editor de audio: creación de fade inyfade out, mezcla de pistas, control de los efectos más habituales,

etc. Este dominio del editor (se trabajará sobre Audacity) debe enfocarse en la creación de contenidos creativos, como puede ser la realización de un podcast, siguiendo criterios como:

a) Planificación de la narrativa: entrevista, debate, programa divulgativo, etc.

b) Selección de recursos de audio a emplear.

c) Edición de los recursos de audio que, finalmente, formarán parte del podcast.

d) Montaje del programa de audio o podcast atendiendo a criterios fundamentales: creatividad, contenido bien editado tanto a nivel narrativo como musical, programa entretenido teniendo en cuenta la audiencia a la que se dirige (alumnos de educación secundaria) , duración adecuada del podcast, etc.

Relacionado con:

- Tema 0: Posibilidades didácticas de la edición de audio. Audacity.
- Tema 1: Edición creativa de audio: podcast

Práctica 3: Creación de presentaciones y herramientas para la gestión de contenidos

El alumnado diseñará diferentes tipos de recursos digitales, incluyendo presentaciones didácticas y actividades interactivas que muestren su dominio de gran variedad de aplicaciones así como su aplicación a diferentes contenidos curriculares. Para ello, deberá conocer herramientas como Wordwall y Educaplay (orientadas al diseño de recursos educativos de todo tipo: crucigramas, asociación de elementos, cuestionarios, et.), Genially y Canva (para el diseño de presentaciones de todo tipo), Google Classroom para la gestión de una clase (matricular alumnos, comunicarse con ellos, crear materiales, tareas, etc.), Tiki-Toki (para la realización de líneas de tiempo) o Google Eart como herramienta de geolocalización.

Relacionado con:

- Bloque 3: CREACIÓN, ORGANIZACIÓN, GESTIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES
- Tema 3: Posibilidades didácticas de las presentacionesn digitales
- Tema 4: Diseño de actividades interactivas para al aprendizaje musical
- Tema 5: Gestión y distribución de contenidos digitales.
- Tema 6: Posibilidades didácticas de las herramientas de geolocalización.
- Tema 7: Líneas de tiempo como recurso de aprendizaje.

Práctica 4: Creación de un breakout

El alumno creará un proyecto gamificado basado en la realización de un breakout. Para el mismo, se tendrán en cuenta aspectos como:

a. Creación de una narrativa motivadora.

b. Diseño de escenarios utilizando herramientas para el diseño de imágenes por I. A. (Midjourney, Dall-e, Leonardo, etc.).

c. Selección y edición de músicas para ambientar el proyecto.

d. Deberá utilizarse la extensión "Itinerarios" de Sandbox para crear todo el entramado de escenas y que el proyecto funcione como un juego de superación de retos con recompensa final.

Relacionado con:

- Tema 8: Posibilidades didácticas de la gamificación mediada por tecnologías
- Tema 9: Genially: una plataforma para la creación de breakout y escape room

- Tema 10: Extensiones: ampliando la interactividad en el diseño de recursos gamificados

- ## Práctica 5: Edición básica para la creación de bases musicales

  Conocer algunas herramientas básicas (Vocal Remove, Moises.ai, etc.) para proporcionar bases musicales para su utilización a modo de playback en interpretaciones instrumentales o vocales, para dictador rítmicos, etc.

  Relacionado con:

  - Tema 2: Edición de audio
  - Bloque 3: CREACIÓN, ORGANIZACIÓN, GESTIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES
  - Bloque 5: CREACIÓN DE BASES MUSICALES PARA LA PRÁCTICA MUSICAL
  - Tema 11: Bases para dictados rítmicos.
  - Tema 12: Bases musicales a modo de playback/karaoke.

6. Actividades Formativas

Actividad Formativa	Metodología	Horas	Presencialidad
AF1: Exposición teórica / Clase magistral	Actividades de clase expositiva: exposición teórica, clase magistral, proyección, dirigida al gran grupo, con independencia de que su contenido sea teórico o práctico. Junto a la exposición de conocimientos, en las clases se plantean cuestiones, se aclaran dudas, se realizan ejemplificaciones, se establecen relaciones con las diferentes actividades prácticas que se realizan y se orienta la búsqueda de información.	7.0	100.0
AF2: Tutoría ECTS o trabajos dirigidos		3.0	100.0
AF3: Resolución de problemas / Seminarios / Aprendizaje orientado a proyectos / Estudio de Casos / Exposición y discusión de trabajos / Simulaciones / Prácticas de campo / Otros	Actividades de clase práctica de aula (aulas de informática): actividades prácticas de ejercicios y resolución de problemas, estudio de casos, aprendizaje orientado a proyectos, exposición y análisis de trabajos, etc. Suponen la realización de tareas por parte de los alumnos, dirigidas y supervisadas por el profesor, con independencia de que en el aula se realicen individualmente o en grupos reducidos.	30.0	100.0
	Totales	40,00	

7. Horario de la asignatura

https://www.um.es/web/estudios/masteres/profesorado/2024-25#horarios

8. Sistemas de Evaluación

Identificador	Denominación del instrumento de evaluación	Criterios de Valoración	Ponderación
SE1	Pruebas escritas (exámenes): pruebas objetivas, de desarrollo, de respuesta corta, de ejecución de tareas, de escala de actitudes¿ realizadas por los alumnos para mostrar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos.	Se realizará un examen en el cual el alumno deberá mostrar -a través de las diferentes tecnologías utilizadas durante el curso- el domino de las aplicaciones utilizadas El examen será eminentemente práctico El alumno deberá realizar en este examen las tareas propuestas por el profesor para cada una de las herramientas o aplicaciones utilizadas	45.0
SE6	Procedimientos de observación del trabajo del estudiante: registros de participación, de realización de actividades, cumplimiento de plazos, participación en foros¿	Se tendrán en cuenta aspectos como la asistencia a las clases, la participación activa a las mismas, la participación en los foros habilitados para los diferentes bloques temáticos así como el cumplimiento de los plazos de entrega de trabajos o proyectos	10.0
SE8	Evaluación de Trabajos	Se valorará, siempre desde el punto de vista del uso de las TIC, la creatividad en los trabajos presentados, la coherencia didáctica de los mismos y una buena presentación de recursos basados en las tecnologías utilizadas	45.0

9. Fechas de exámenes

https://www.um.es/web/estudios/masteres/profesorado/2024-25#examenes

10. Resultados del Aprendizaje

10.1. Conocer el currículo de las asignaturas del área de Música en Educación Secundaria

10.2. Saber crear espacios para el desarrollo de la creatividad en el aula

10.3. Seleccionar y/o elaborar materiales y recursos adecuados para la enseñanza de música en Secundaria

10.4. Conocer los recursos que ofertan las TICs para la enseñanza de la música en Educación Secundaria

10.5. Estar familiarizado con los recursos musicales educativos disponibles en Internet así como en la Web 20 y conocer sus posibilidades didácticas

10.6. Saber utilizar diferentes programas para la creación, elaboración y edición de arreglos musicales, mostrando capacidad creativa en el proceso de elaboración

10.7. Mostrar competencia en la planificación de actividades musicales en el aula de música a través de las TICs

10.8. Reflexionar de manera crítica acerca de la importancia de la creatividad musical, conocer sus implicaciones educativas y saber cómo fomentarla en la práctica de aula

11. Bibliografía

Grupo: MÚSICA

Bibliografía básica

- Day, J. (2018). Apps para músicos. Robinbook.
- Palazón Herrera, J. (2022). Creatividad y TIC. McGraw-Hill.
- Varios (2014). Artefactos digitales. Una escuela digital para la educación de hoy. Editorial Graó.
- 9decibelios (2017). Curso Audacity Completo. (YOUTUBE)
- Docentes en casa (2020).GoConqr. Herramienta de creación de contenidos educativos. (YOUTUBE)
- Generación Aprende (2020). Cómo usar Canva (2020): Canva tutorial. Aprende a diseñar fácil y de manera profesional. (YOUTUBE)
- Google Eart (2019). Tutorial de Google Earth: añadir funciones. (YOUTUBE)
- Liarte, R. (2020). EdPuzzle: crear clases y editar vídeos. (YOUTUBE)
- Liarte, R. (2020). Tutorial completo de Google Classroom. (YOUTUBE)
- Merodio, J. (2019). Cómo crear tu podcast paso a paso en iVoox y Spotify. (YOUTUBE)
- Nebot, X. (2019). Tutorial Genial.ly.
- Palazón-Herrera, J. (2017). Realidad virtual a través de música y fotografías en 360º. Eufonía, 73, pp. 58-64.
- Pánpanas, S. (2017). Tutorial de Noteflight.
- Ruíz, J. (2019). Tutorial Tiki-Toki. Líneas de tiempo. (YOUTUBE)

Bibliografía complementaria

- Hopkins (2013). QR Codes in Education. Editorial. Editorial Amazon.
- Rudolph y Frankel (2009). YouTube in Music Education. Editorial Hal Leonard.
- Technology guide for music educators / (2006), Thomson Course Technology, 2006.
- Varios (2016). Realidad Aumentada. Tecnología para la formación. Editorial Síntesis.
- Walch, Rob., Tricks of the podcasting masters / (2006), Que, 2006.
- Varios (2006). Technology guide for music educators. Michigan: Thomson Course Technology.
- Walc y Lafferty (2006). Tricks of the Podcasting Master. Editorial QUE.

12. Observaciones

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Aquellos estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales podrán dirigirse al Servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (ADYV; http:// wwwumes/adyv/) para recibir orientación sobre un mejor aprovechamiento de su proceso formativo y, en su caso, la adopción de medidas de equiparación y de mejora para la inclusión, en virtud de la Resolución Rectoral R-358/2016 El tratamiento de la información sobre este alumnado, en cumplimiento con la LOPD, es de estricta confidencialidad"

ATENCIÓN AL ALUMNADO

En la presente Guía Docente se han establecido, de forma orientativa, horarios presenciales de atención al alumnado para el presente curso 2024-2025. Se recomienda que el alumnado consulte el horario definitivo de tutorías presenciales, una vez iniciado el curso.

TRABAJO AUTÓNOMO DEL ESTUDIANTE

El trabajo autónomo del estudiante en esta asignatura asciende a un total de 85 horas.

SOBRE EVALUACIÓN

Para superar la asignatura, el alumnado deberá obtener en cada instrumento de evaluación, al menos, la mitad de la puntuación establecida en cada uno de ellos. En caso de suspender la asignatura, se respetará la puntuación del alumnado en los apartados superados para sucesivas convocatorias del mismo curso académico.

PRESENCIALIDAD Y EVALUACIÓN COMPENSATORIA

El alumnado deberá asistir como mínimo al 80% de las sesiones para poder acogerse a la ponderación establecida en el sistema de evaluación. Por extensión, y a efectos de cómputo de faltas, será considera como tal la incorporación tardía o abandono de la sesión por un periodo superior a 10 minutos en el caso de clases de 1 hora y 15 minutos cuando sean de 2 horas. En el caso de no cumplir este requisito, será evaluado mediante un sistema alternativo cumpliendo con los Estatutos de la Universidad de Murcia en cuanto a derechos de los estudiantes (Art. 167) y la regulación de asistencia a clase (Art. 98). En tal caso, los/las estudiantes deberán documentar adecuadamente la imposibilidad de cumplir con la presencialidad exigida. Esta otra opción de evaluación supone, además de los instrumentos definidos en la evaluación, un examen compuesto por supuestos teórico-prácticos en los que deberá acreditar que ha desarrollado las competencias definidas para esta materia. Este examen tendrá una evaluación de APTO o NO APTO. Para obtener el APTO, deberá alcanzar, al menos, una calificación de 5 puntos en cada una de las pruebas. Una vez superado, la calificación se calculará mediante los instrumentos de evaluación definidos en el apartado de evaluación.Esta asignatura se encuentra vinculada de forma directa con los Objetivos de Desarrollo Sostenible 4 “Educación de calidad”.

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Aquellos estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales podrán dirigirse al Servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (ADYV - https://www.um.es/adyv) para recibir orientación sobre un mejor aprovechamiento de su proceso formativo y, en su caso, la adopción de medidas de equiparación y de mejora para la inclusión, en virtud de la Resolución Rectoral R-358/2016. El tratamiento de la información sobre este alumnado, en cumplimiento con la LOPD, es de estricta confidencialidad.

REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES

El artículo 8.6 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) prevé que "salvo en el caso de actividades definidas como obligatorias en la guía docente, si el o la estudiante no puede seguir el proceso de evaluación continua por circunstancias sobrevenidas debidamente justificadas, tendrá derecho a realizar una prueba global".

Se recuerda asimismo que el artículo 22.1 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) estipula que "el o la estudiante que se valga de conductas fraudulentas, incluida la indebida atribución de identidad o autoría, o esté en posesión de medios o instrumentos que faciliten dichas conductas, obtendrá la calificación de cero en el procedimiento de evaluación y, en su caso, podrá ser objeto de sanción, previa apertura de expediente disciplinario".