



1. Identificación

1.1. De la asignatura

Curso Académico	2024/2025
Titulación	GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA
Nombre de la asignatura	MÚSICA Y TIC
Código	6358
Curso	CUARTO
Carácter	OPTATIVA
Número de grupos	1
Créditos ECTS	3.0
Estimación del volumen de trabajo	75.0
Organización temporal	2º Cuatrimestre
Idiomas en que se imparte	Español

1.2. Del profesorado: Equipo docente

PALAZON HERRERA, JOSE

Docente: **EDUCACIÓN MUSICAL**

Coordinación de los grupos: **EDUCACIÓN MUSICAL**

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

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

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado

Duración:

A

Día:

Miércoles

Horario:

16:00-19:00

Lugar:

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 maestros de Educación Primaria 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 Primaria de la Comunidad Autónoma de Murcia, especialmente a los referidos a los contenidos tecnológicos, contenidos que comienzan a tener una presencia muy relevante en estas etapas educativas.

La presente asignatura tiene como principal objetivo proporcionar al alumnado de Educación Primaria 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 Primaria.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1. Incompatibilidades

No constan

3.2. Requisitos

No constan

3.3. Recomendaciones

Se recomienda al alumnado que actualice los conocimientos sobre los contenidos musicales incluidos en el currículo vigente de la Enseñanza Secundaria Obligatoria

4. Competencias

4.1. Competencias básicas

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

4.2. Competencias de la titulación

- CG1: Ser capaz de expresarse correctamente en español en el ámbito disciplinar de la Educación Primaria.
- CG3: Ser capaz de gestionar la información y el conocimiento en el ámbito disciplinar de la Educación Primaria, incluyendo saber utilizar como usuario las herramientas básicas en TIC.
- CG5: Ser capaz de proyectar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos para promover una sociedad basada en los valores de la libertad, la justicia, la igualdad y el pluralismo.
- CG6: Capacidad para trabajar en equipo y para relacionarse con otras personas del mismo o distinto ámbito profesional.
- CE2: Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- CE8: Mantener una relación crítica y autónoma respecto de los saberes, los valores y las instituciones sociales públicas y privadas.
- CE10: Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.
- CE11: Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.

4.3. Competencias transversales y de materia

- CM2 Transmitir entusiasmo por la música y demostrar capacidad para desarrollar la sensibilidad estético-musical en los niños y niñas de Primaria, saber dirigir y coordinar las actividades musicales dentro del aula, así como la práctica musical en grupo
- CM 4 Conocer, saber utilizar y aplicar los recursos que las TICs ofrecen al campo de la Educación Musical en la etapa de Primaria

5. Contenidos

5.1. Teoría

Bloque 1: EDICIÓN DE PARTITURAS ONLINE Y DE AUDIO

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 el diseño de recursos gráficos de calidad a nivel musical.

Se utilizará la herramienta Noteflight como editor de partituras 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 Primaria, 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.

Audacity será el editor de audio elegido para las prácticas de este tema.

Bloque 2: LAS TIC EN EL AULA DE MÚSICA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Tema 3: Diseño de actividades interactivas para el aprendizaje musical

Diseño de actividades interactivas para el aprendizaje musical: Genially, Educaplay, Wordwall, Learning apps, Liveworksheets, Kahoot, GoConqr

Este bloque de contenidos sigue la estela de anterior (Presentaciones digitales). 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 en un reducido espacio de presentación, 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 4: Posibilidades educativas de las presentaciones online

Posibilidades educativas de las presentaciones online

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 muchas de estas herramientas, 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 5: Plataformas para la gestión y distribución de contenidos online

Plataformas y herramientas para la gestión de contenidos digitales

Si bien la educación presencial es la que, a todas luces, ofrece 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 periodos 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 estudiantado conozca las posibilidades fundamentales de esta herramienta online (también de otras como Blogger, como portafolio digital) y su aplicación en el aula.

Tema 6: Líneas de tiempo como recurso de aprendizaje

Líneas de tiempo como recurso de aprendizaje

El estudiantado trabajará las líneas de tiempo como herramienta pedagógica para la comprensión del tiempo, para que los alumnos de Primaria puedan "verlo", materializarlo, de manera que puedan medirlo. Debe partirse de la idea de que el niño no tiene todavía la capacidad de interpretar el tiempo de manera objetiva, interpretándola en función de su edad y experiencias personales; incluso les cuesta comprender que hayan ocurrido acontecimientos anteriores a ellos.

Las líneas 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 con la herramienta Tiki-Toki.

Tema 7: Posibilidades didácticas de las herramientas de geolocalización

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 aprendizajes 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 con el territorio próximo del alumnado y, además, hace posible la apertura y la interrelación del centro educativo con su entorno y su comunidad.

Bloque 3: 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 extensiones de 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".

Videos Interactivos: Integra elementos interactivos en videos, permitiendo a los usuarios añadir capas de información y enlaces, utilizando el menú "Video".

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.

5.2. Prácticas

■ Práctica 1: Creación de partituras musicales con Noteflight

Los alumnos deberán crear y exportar partituras que contengan los elementos básicos de cualquier partitura: elementos textuales (título, compositor, letrista, letra de la canción, etc), líneas (casillas de 1ª y 2ª, crescendo y diminuendo, etc),

indicaciones dinámicas y agógicas, correcta introducción de notas (incluyendo grupos irregulares como tresillos), indicación de clave, compás, tonalidad, etc.²⁰Las partituras deben exportarse a formato pdf y MusicXML para su utilización on inserción en diversas plataformas

Relacionado con:

- Bloque 1: EDICIÓN DE PARTITURAS ONLINE Y DE AUDIO
- Tema 1: Edición de partituras online

■ **Práctica 2: Edición de sonido con Audacity.**

Los estudiantes deberán editar audio con el programa Audacity para crear materiales útiles a para la enseñanza de la Música en Educación Primaria Aprenderán a importar archivos de audio, copiar, cortar, mezclar, aplicar efectos, exportar a diferentes formatos, etc

Relacionado con:

- Bloque 1: EDICIÓN DE PARTITURAS ONLINE Y DE AUDIO
- Tema 2: Edición de audio
- Bloque 2: LAS TIC EN EL AULA DE MÚSICA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
- Tema 3: Diseño de actividades interactivas para el aprendizaje musical

■ **Práctica 3: Creación de presentaciones (I)**

El alumnado debe adquirir el conocimiento de diferentes herramientas TIC orientadas a la creación, gestión, organización y distribución de contenidos Entre las herramientas a utilizar orientadas a la educación musical en Primaria podemos citar: Genially (para crear todo tipo de presentaciones: tarjetas musicales, infografías, creación de escape room educativos, etc); Canva (para la creación de infografías musicales y un aspecto visual atractivo); Edpuzzle (para la creación o utilización de vídeos musicales a los que se aplicará contenido interactivo); podcasts: los alumnos deberán crear un programa de radio con el editor de audio Audacity y subirlo a una plataforma especializada en podcasts como es iVoox

Relacionado con:

- Bloque 2: LAS TIC EN EL AULA DE MÚSICA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
- Tema 4: Posibilidades educativas de las presentaciones online
- Tema 6: Líneas de tiempo como recurso de aprendizaje

■ **Práctica 4: Plataformas para la creación de actividades interactivas**

Plataformas como Educaplay, Wordwall, Learning apps o GoConqr, entre otras, permiten crear actividades interactivas musicales muy motivadoras para los alumnos de Educación Primaria Aunque no son herramientas específicamente musicales, son recursos imprescindibles para la creación de recursos online

Relacionado con:

- Bloque 2: LAS TIC EN EL AULA DE MÚSICA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
- Tema 3: Diseño de actividades interactivas para el aprendizaje musical
- Tema 5: Plataformas para la gestión y distribución de contenidos online
- Tema 6: Líneas de tiempo como recurso de aprendizaje

■ **Práctica 5: Gestión de recursos y distribución de contenidos**

El alumnado deberá familiarizarse con plataformas de gestión de cursos y contenidos como Google Classroom, o con herramientas para la difusión de contenidos e información como Blogger, la cual servirá al alumnado para plasmar a modo de portafolio todas las experiencias musicales que vaya creando con las diferentes tecnologías empleadas

Relacionado con:

- Bloque 2: LAS TIC EN EL AULA DE MÚSICA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
- Tema 5: Plataformas para la gestión y distribución de contenidos online
- Tema 9: Genially: una plataforma para la creación de breakout y escape room

■ **Práctica 6: Líneas de tiempo y herramientas de geolocalización**

El alumno creará dos experiencias basadas en las líneas de tiempo (para la recreación de eventos temporales de cualquier naturaleza) y en un viaje virtual a través de Google Earth Este viaje podrá estar enfocado a cualquier evento musical que requiera de desplazamientos a través de cualquier parte del mundo

Relacionado con:

- Tema 6: Líneas de tiempo como recurso de aprendizaje
- Tema 7: Posibilidades didácticas de las herramientas de geolocalización

■ **Práctica 7: APPs musicales**

El alumnado conocerá algunas app's orientadas a un alumnado de Primaria: apps para el aprendizaje de las notas musicales, para la práctica de un instrumento musical, para el conocimiento de obras y compositores famosos, etc

Relacionado con:

- Bloque 3: GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE MÚSICA: BREAKOUT Y ESCAPE ROOM
- Tema 8: Posibilidades didácticas de la gamificación mediada por tecnologías

■ **Práctica 8: PROYECTO FINAL**

El proyecto final consistirá en la realización de un blog a modo de portafolio que incluya, a modo de entradas independientes en el blog, todas y cada una de las herramientas utilizadas durante el curso Todas las entradas deben contar con: una imagen, un texto corto explicativo del contenido de la entrada y el recurso que se quiera explicar o mostrar

Relacionado con:

- Tema 1: Edición de partituras online
- Tema 2: Edición de audio
- Tema 3: Diseño de actividades interactivas para el aprendizaje musical
- Tema 6: Líneas de tiempo como recurso de aprendizaje

6. Actividades Formativas

Actividad Formativa	Metodología	Horas	Presencialidad
---------------------	-------------	-------	----------------

AF1: Exposición teórica	15.0	100.0
AF2: Tutoría académica	3.0	100.0
AF4: Actividades prácticas en aula especial	36.0	100.0
AF5: Trabajo Autónomo de Alumno	21.0	0.0
Totales	75,00	

7. Horario de la asignatura

<https://www.um.es/web/estudios/grados/educacion-primaria/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.	Preguntas individuales para comprobar el nivel de conocimientos sobre las diferentes herramientas tecnológicas utilizadas	40.0
SE3	Informes escritos, trabajos y proyectos: trabajos escritos, portafolios con independencia de que se realicen individual o grupalmente	Proyectos y actividades realizados con las diferentes herramienta TIC que integran los contenidos de la asignatura	25.0
SE5	Ejecución de tareas prácticas: actividades musicales, plásticas o dinámicas, actividades de laboratorio, etc., para mostrar el saber hacer en la disciplina correspondiente	<p>PROYECTO ONLINE (el blog como portfolio de los contenidos trabajados a lo largo del curso):</p> <p>1 Aspectos formales: contenidos de las entradas del blog bien estructurados (información clara sobre el contenido de cada entrada, así como utilización de imágenes en cada una de éstas, relacionadas con la herramienta TIC utilizada), lenguaje correcto y calidad en la expresión escrita (10%)</p> <p>2 Contenidos: cada entrada debe ser formulada con una propuesta didáctica coherente curricularmente, abarcando al final de la confección del portafolio una variedad razonable de contenidos del currículo, al margen de la tecnología utilizada (25%)</p>	30.0

3 Destrezas tecnológicas: integración de todas las herramientas utilizadas en las diferentes entradas del blog, demostrando las destrezas adquiridas en las diferentes tecnologías utilizadas (25%)

SE6	Procedimientos de observación del trabajo del estudiante: registros de participación, de realización de actividades, cumplimiento de plazos, participación en foros	<ul style="list-style-type: none">■ Actitud positiva hacia la asignatura■ Participación en los diversos foros creados a lo largo del curso de apoyo a los diferentes bloques de contenidos Además, se tendrá en cuenta la participación en las dinámicas que se establezcan en aspectos puntuales como resolución de dudas que vayan apareciendo relacionadas con el uso de las tecnologías, apoyo a los demás compañeros, etc■ Cumplimiento de los plazos acordados	5.0
-----	---	--	-----

9. Fechas de exámenes

<https://www.um.es/web/estudios/grados/educacion-primaria/2024-25#exámenes>

10. Resultados del Aprendizaje

RA3: Utilizar las posibilidades que ofrecen las TIC como herramientas para la creación y la edición musical y como recurso didáctico para la enseñanza de la música en Primaria

RA4: Mostrar una actitud responsable, propia de los valores y compromisos éticos que ha de tener un maestro, en sus trabajos de música y en las actividades relacionadas con la expresión musical

RA6: Elaborar proyectos o creaciones artística en grupo a partir de diferentes propuestas musicales o extramusicales

RA7 Mostrar habilidades comunicativas y sociales en las actividades musicales desarrolladas dentro del grupo

RA8 Mostrar curiosidad científica y ser creativo en la resolución de propuestas de enseñanza-aprendizaje de la música

RA9 Recabar, analizar y sintetizar información relativa a la Teoría de la Música, a la Historia de la Música occidental, a nuestras tradiciones musicales y de otras culturas así como a los diversos ámbitos que abarca la Didáctica de la Expresión Musical

RA10 Conocer los conceptos básicos de la Teoría de la Música

RA13 Conocer los fundamentos de las metodologías modernas y los elementos básicos de la planificación de la enseñanza de la música

RA14 Conocer las técnicas de la expresión vocal, instrumental y corporal así como de la composición e improvisación musical y su aplicación didáctica

RA17 Mostrar capacidad para componer e improvisar melodías, acompañamientos sencillos y coreografías

RA18 Mostrar originalidad en la elaboración e interpretación de propuestas o proyectos musicales adaptados a Primaria

RA19 Transmitir entusiasmo por la música, la educación musical y la práctica musical escolar

RA20 Aplicar recursos y estrategias para desarrollar la sensibilidad estético-musical en el alumnado de Primaria a través de la expresión vocal, el canto, la expresión corporal, la práctica instrumental y las audiciones

RA22 Mostrar capacidad para organizar el aula de música y tomar decisiones en relación al currículo

RA23 Mostrar capacidad para dirigir actividades musicales de grupo

RA24 Saber seleccionar, comentar de forma crítica y utilizar los materiales didácticos que ofrecen las TIC para la enseñanza de la música en Primaria

RA25 Elaborar materiales y recursos didáctico-musicales valiéndose de las TIC

11. Bibliografía

Bibliografía básica

- [Day, J. \(2018\). Apps para músicos. Robinbook.](#)
- [Palazón, J. \(2014\). La web como entorno para la enseñanza musical. Eufonía Graó \(61\), 24-31.](#)
- [Palazón, J. \(2017\). Realidad virtual a través de música y fotografías en 360 grados. Eufonía\(73\), 58-64.](#)
- [9decibelios \(2017\). Curso Audacity Completo.](#)
- [Aprendemanía \(2020\). LiveWorkSheet tutorial español. Deja de corregir. Fichas interactivas.](#)
- [Docentes gamificando \(2020\). Tutorial de uso de aplicaciones educativas: LiveWorksheets.](#)
- [Díaz, P. J. \(2020\). LearningApps tutorial en Español.](#)
- [Díaz, P. J. \(2020\). Tutorial de uso Wordwall en Español.](#)
- [Generación Aprende \(2020\). Cómo usar Canva \(2020\): Canva tutorial. Aprende a diseñar fácil y de manera profesional.](#)
- [Genially \(2020\). Píldoras formativas.](#)
- [Google Eart \(2019\). Tutorial de Google Earth: añadir funciones.](#)
- [Liarte, R. \(2020\). EdPuzzle: crear clases y editar vídeos.](#)
- [Liarte, R. \(2020\). Tutorial completo de Google Classroom.](#)
- [McGraw-Hill \(2020\). Tutoriales sobre el editor de audio Audacity: aspectos básicos.](#)
- [Merodio, J. \(2019\). Cómo crear tu podcast paso a paso en iVoox y Spotify.](#)
- [Nebot, X. \(2019\). Tutorial Genial.ly.](#)
- [Pánpanas, S. \(2017\). Tutorial de Noteflight.](#)
- [Recursos para clase \(2021\). Curso Educaplay, creación de juegos para clase.](#)
- [Ruíz, J. \(2019\). Tutorial Tiki-Toki. Líneas de tiempo.](#)
- [Silva, V. \(2021\). Cómo crear un blog en Blogger || 2021.](#)

Bibliografía complementaria

- [Palazón, J. \(2018\). Introducción al editor de partituras Noteflight: aspectos básicos.](#)

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 - <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".

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 85% 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 considerada 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 si fueran clases de duración superior a 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".