

III Congreso de Innovación Educativa

octubre

01 - 02

2021

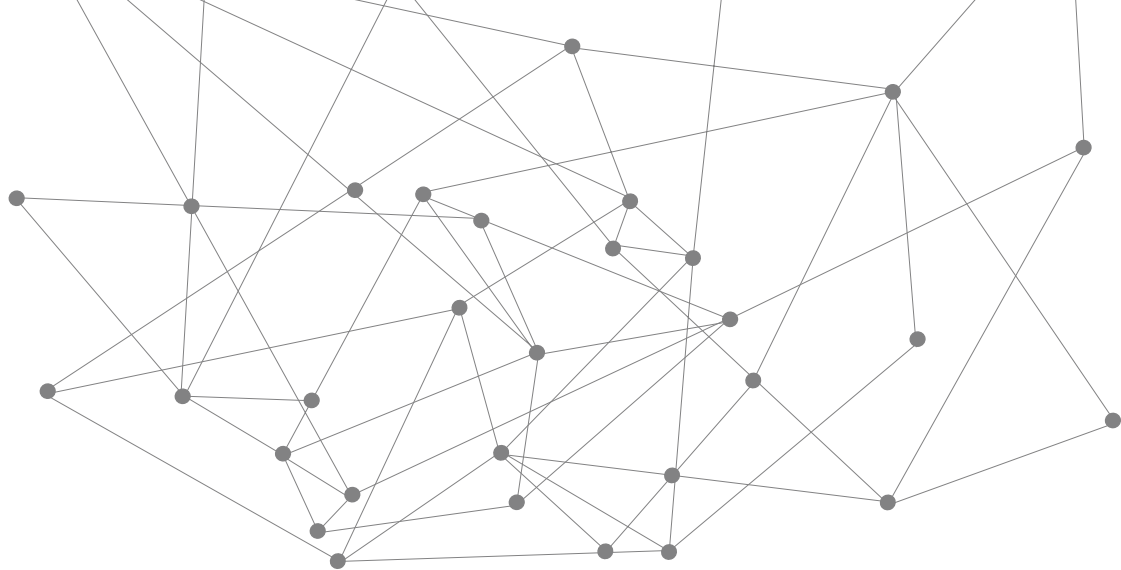
INNOVACIÓN EDUCACIÓN



Los Desafíos de la Ciudadanía del Futuro

**DESCUBRIENDO EL USO POÉTICO
DE LA TECNOLOGÍA**

 **GOBIERNO
DE ARAGON**



DESCUBRIENDO EL USO POÉTICO DE LA TECNOLOGÍA

Blanca García Arnal

IES J.M. BLECUA

Resumen

Bajo el título de Descubriendo el uso poético de la tecnología vamos a mostrar el proceso de repensar el currículum desde el aula de música, para propiciar un espacio de creación y reflexión donde movilizaremos contenidos y recursos emocionales con un doble propósito: primero, que nuestros estudiantes se atrevan a aprender y pensar para actuar sobre el mundo y, segundo, que mejoremos su bienestar emocional tras los tiempos vividos.

Esta comunicación se centra en el ABP *Let 's Chase Rainbows*. Un proyecto sobre mundos imaginarios que pretende que el alumnado desarrolle las habilidades y destrezas necesarias para **crear y compartir historias audiovisuales con impacto**. Las herramientas tecnológicas nos ayudan a traspasar los muros del aula; a transformar la información recogida; a crear productos únicos donde los estudiantes presentan sus ideas, sus reflexiones y sus aprendizajes de forma hermosa; y, también, nos ayudan a hacer que se escuche su voz.

La música es el elemento transformador con el que nos vamos a dar cuenta de la importancia de las emociones en las historias, en la vida, en el aprendizaje... La música nos ayuda a calmar la ansiedad, a aumentar el optimismo, a tener la sensación de que estamos unidos con los demás y con el mundo, a aumentar nuestro amor por la naturaleza, a sentir euforia o tranquilidad, a recordar momentos y lugares bellos o elevar el nivel de consciencia. La música será un elemento mágico en nuestro proyecto no solo por su sonoridad sino porque serán los propios estudiantes quienes compongan una música espectacular para ese mundo que han imaginado.

Nuestra apuesta es por el trabajo colaborativo porque las interacciones entre iguales facilitan los aprendizajes significativos y porque la creación del colectivo "nosotros" ayuda a limar las desigualdades sociales, económicas y culturales que presentan nuestras aulas.

Así, el fin último de este proyecto es empoderar al alumnado para que en el futuro se atrevan a ser sujetos libres capaces de implicarse en mejorar la sociedad porque... *"si podemos imaginar mundos mejores, quizás en el futuro seamos capaces de crearlos"*.

Palabras clave: Espacios de creación y reflexión, Comunicación con impacto, Interacciones, Empoderamiento digital, DAW (Digital Audio Workstation).

1 Presentación

Soy Blanca García, profesora de Música del IES J.M. Blecua (Zaragoza) y coordinadora del Plan de Innovación *Made in Blecua*. La música siempre ha estado presente en mi vida desde muy pequeña, además me gustan las tecnologías, las artes y las personas. Me considero desarrolladora de ideas. Estoy interesada en fomentar la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico a través de la música y la tecnología, y en integrar las artes en el corazón del currículo para empoderar y hacer que los estudiantes desarrollen la mejor versión de sí mismos.

2 Objetivos

- Crear redes de aprendizaje dentro del centro con otras materias, con otras personas.
- Propiciar un espacio para que los estudiantes desarrollen la creatividad, la reflexión y la autonomía.
- Partir de la herencia cultural para desarrollar la cultura de la imaginación, de la fantasía, de la armonía y de la belleza.
- Utilizar diversas herramientas digitales para expresarse de forma creativa.
- Producir y crear (texto, imágenes, sonidos) contenidos digitales en colaboración.
- Crear y compartir historias audiovisuales con impacto.
- Entender cómo funcionan y saber utilizar elementos musicales como la melodía, la armonía, el silencio o el ritmo en una composición y componer bandas sonoras inolvidables.
- Mejorar la autoestima aprendiendo y atreviéndose a utilizar la propia voz como medio para transmitir ideas propias y emociones.
- Utilizar la música como elemento transformador para reconciliarnos con el presente/mundo tras las experiencias vividas.
- Empoderar al alumnado para que en el futuro se atreva a mejorar la sociedad.

3 Contextos de aplicación

- Quién: el alumnado de **1ºESO Brit** desde las áreas de Música e Inglés
- Dónde: en el **IES José Manuel BleCua** (Zaragoza). *Let's Chase Rainbows /Fantasy Worlds* es un ABP interdisciplinar (Música e Inglés) enmarcado en el Plan de Innovación de centro "*Made in BleCua*"¹, en el proyecto TIC TAC Go², en el proyecto de bilingüismo MEC/British Council del centro y en el proyecto del Departamento de Música Blecua Waves³.
- Cuándo: **Febrero y Marzo de 2021**

(1) **Made in Blecua** es el Plan de innovación del IES José Manuel Blecua (Zaragoza). Pretende cohesionar los esfuerzos de toda la comunidad educativa desde la filosofía de la acción. Más información: www.iesblecua.com

(2) **TicTac Go** es una propuesta Made in BleCua que apuesta por la renovación pedagógica que implica el cambio de las TIC a las TAC haciendo hincapié en la importancia del aprender haciendo en el entorno digital.

(3) **Blecua Waves** es un proyecto que pretende desarrollar el currículo de música a través de la composición y las tecnologías.

- **Fases y metodología:**

- Presentación del proyecto, planteamiento de las bases del producto final que tendrán que mostrar los estudiantes al finalizar el proceso y exposición de las metas de aprendizaje que se buscan.
- Fase I: Durante esta fase procederemos a planificar, a experimentar, a aprender haciendo, a curar contenidos y a la creación de bocetos individuales.
- Fase II: Es la fase de consolidación a través de las interacciones entre iguales, de la producción colaborativa y de la autonomía como grupo.
- Fase III: Es la fase de la presentación del producto, del empoderamiento, de la reflexión sobre los aprendizajes adquiridos y de la evaluación.

4 Aplicación y resultados

4.1 Antecedentes

El Departamento de Música del IES Blecua tiene una larga trayectoria de colaboración y experimentación metodológica. Nos gusta participar en los proyectos de centro⁴, nos gusta colaborar con otras áreas, con otras personas, con otros departamentos, con otros centros, nos gusta experimentar y mostrar lo que hacemos y nos gusta poner la música en el corazón del currículo, porque la música es emoción. Porque el aprendizaje y la comunicación se vuelven mucho más interesantes cuando les ponemos la música adecuada.

El objetivo del proyecto [Blecua Waves](#), proyecto marco de nuestro departamento, hace referencia a enseñar las bases (el currículo) de la música a través del proceso creativo de la composición musical y a su vez contribuir a la adquisición de la competencia digital e informacional. Por ello, la tecnología es la herramienta que nuestros estudiantes utilizan para crear, editar, grabar y aprender música, porque cuando se entiende cómo utilizar la tecnología para componer música, el proceso cognitivo se simplifica.



Imagen 1: Proyecto Blecua Waves. Fuente: elaboración propia

4.2 Planteamiento: Let 's Chase Rainbows (Mundos Imaginarios)

Bajo este título, Blanca García y Ana Belén Egea organizamos un ABP desde las asignaturas de Music y English, y les íbamos a pedir a nuestros estudiantes de 1ºESO que imaginaran y recrearan un lugar idílico, un universo fantástico, un mundo donde les gustaría escaparse o donde les encantaría poder vivir. El producto final sería un audiovisual recreando ese mundo para el que también tendrían que componer la música.

Establecimos nuestros objetivos, que estaban relacionados con la competencia lingüística en lengua inglesa, la competencia cultural y la intrapersonal. Así los estudiantes debían alcanzar diferentes aprendizajes creando un producto común y, a su vez, el proyecto serviría para mejorar el bienestar emocional de nuestros estudiantes tras las experiencias vividas.

(4) [Emergencia Climática, 1969: La conquista de la Luna, 1968: A Revolution is Born...](#)

Una vez que las pautas y los objetivos estaban marcados, empezamos a diseñar los recursos, las actividades y la [web](#) que iba a almacenar los productos.



Imagen 2: Página web Let's Chase Rainbows. Fuente: elaboración propia

4.3 Presentación

En un audiovisual les presentamos una serie de nombres de mundos imaginarios e iniciamos una ronda de preguntas para evaluar los contenidos previos y presentar el proyecto.

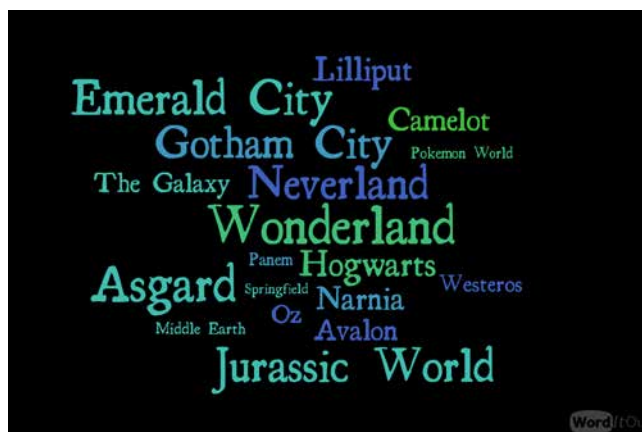


Imagen 3: Actividad inicial ¿Qué tienen en común estos lugares? Fuente: elaboración propia

4.4 Calentando motores

Necesitábamos conocer más, recoger información, en este caso visual. Para ello utilizamos un [álbum de fotos \(Google\)](#) colaborativo para alojar imágenes de nuestros universos preferidos de la literatura, del cine, de los videojuegos...

4.5 Estrategias instruccionales: ¿Cómo construir un mundo de ficción?

Esta parte la protagonizó Kate Messner con su vídeo lección [¿Cómo construir un mundo de ficción?](#) de TED.

Kate nos enseñó que al igual que en la vida real, en los mundos imaginarios, los personajes de ficción están sometidos a un conjunto de leyes físicas y sociales y que eso es lo que hace que estos mundos complejos sean creíbles y comprensibles.

Realizamos un [documento](#), para facilitar la tarea a modo de andamiaje, donde los estudiantes iban a encontrar las preguntas que todo escritor debe pensar antes de empezar a crear un universo ficticio. Lo subimos a Classroom para que esos nuevos mundos que estaban imaginando, se llenaran de detalles.

How to build a fictional world.

Just like real life, fictional worlds operate within physical and social rules. When it's done well, readers can understand fantasy worlds and their rules just as well as the characters that live in them. But how? Start with a basic place and time and brainstorm answers to questions as:

- What kind of government does this world have?
- Who has power, and who doesn't?
- What do people believe in there?
- And what does this society value most?
- What's the weather like in this world?
- Where do the inhabitants live and work and go to school?
- What do they eat and how do they play?
- How do they treat their young and their old?
- What relationships do they have with the animals and plants of the world? And what do those animals and plants look like?
- What kind of technology exists? Transportation? Communication? Access to information?



Imagen 4: Documento a modo de andamiaje. Fuente: Elaboración propia

Desde la clase de Inglés se ampliaría el vocabulario y se solventarían las dudas gramaticales, los giros, las estructuras... Y así cada alumno y cada alumna imaginó como era su universo ideal y lo redactó.

4.6 Estrategias instruccionales: creando una demo

El siguiente reto era... ¡Componer la música de esos maravillosos mundos imaginados! Por eso aprendimos a utilizar un DAW, una estación de trabajo de audio digital. En este caso utilizamos la versión educativa de Bandlab, <https://edu.bandlab.com/>. Una plataforma online, gratuita, cuyas funciones de creación musical permiten a los estudiantes embarcarse en un viaje de aprendizaje musical donde se fomenta la colaboración con los compañeros y compañeras en un entorno seguro.

Aunque al principio les parecía complicado, las dudas se fueron disipando con el **aprender haciendo**, poniendo atención en la escucha, siguiendo las recomendaciones que se habían indicado en classroom y tomando decisiones. Y aunque a veces había fragmentos musicales que no funcionaban del todo, poco a poco los fragmentos musicales se iban asentando y la música empezó a transportarnos a los diferentes universos: bosques mágicos, universos con guerreros, planetas de tecnología avanzada... ¡Nos habíamos convertido en compositores!

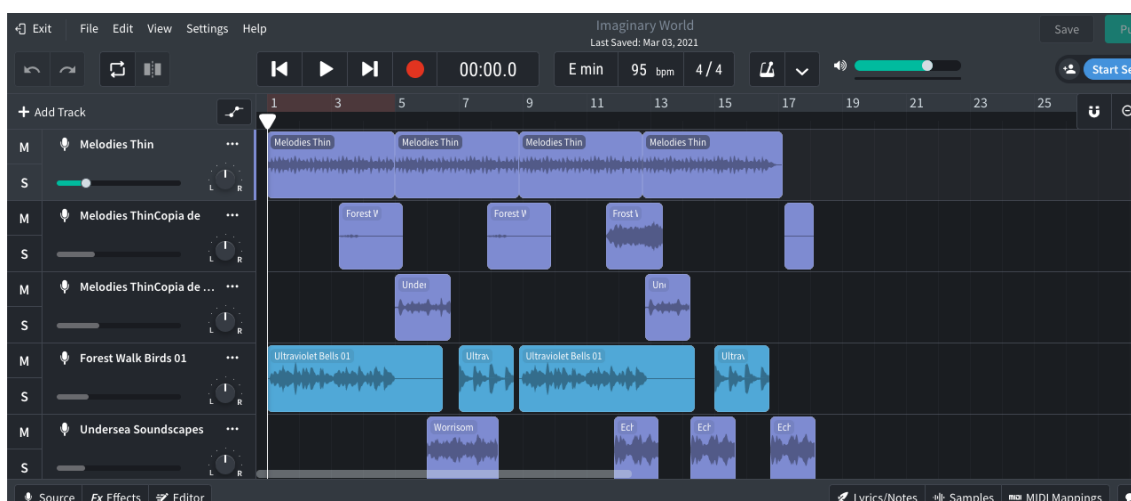


Imagen 5: Composición de Carolina. Fuente: Elaboración propia

4.7 Estrategias emocionales: escucha atenta, interacciones entre iguales y empoderamiento

Llegó el día de la escucha de las demos. Había nervios... Los adolescentes casi siempre se sienten inseguros o expuestos cuando los demás escuchan sus composiciones...

Y el día de nervios se convirtió en un día de triunfo, pues, a través de la escucha activa, reforzando todo lo positivo de cada una de las composiciones e invitando a los estudiantes a que analizaran y aportaran nuevas ideas que se les ocurrieran para mejorarlas, logramos que todos los alumnos y las alumnas se sintieran compositores a la vez que conseguimos darles aún más brillo a esas músicas.

4.8 Producción colaborativa y autonomía

Después empezó la parte colaborativa, para fortalecer las relaciones trabajaríamos en equipo y mejoraríamos juntos y juntas, la redacción y la música de nuestros mundos, después los ilustraríamos y narraríamos.

Nuestras profesoras seleccionaron varias descripciones. Y para organizar con qué compañeros y compañeras trabajaríamos, rellenamos en el ordenador un cuestionario que nos ayudó a confeccionar unos grupos estupendos y no solo con nuestros mejores amigos.

Una vez formados los equipos, nos pusimos manos a la obra: primero revisar las descripciones, compartir ideas, transformar esos mundos con las sugerencias del grupo, y después adecuar o crear una nueva música y, sobretodo, lo más difícil, ponernos de acuerdo.

Buscamos entre cientos de imágenes aquellas que exactamente se correspondían con lo que queríamos, las guardamos en drive y las editamos en canva. Añadimos un poco de texto para que las historias se entendieran mejor, al fin al cabo, estaban en inglés y no nos podíamos quitar la mascarilla.

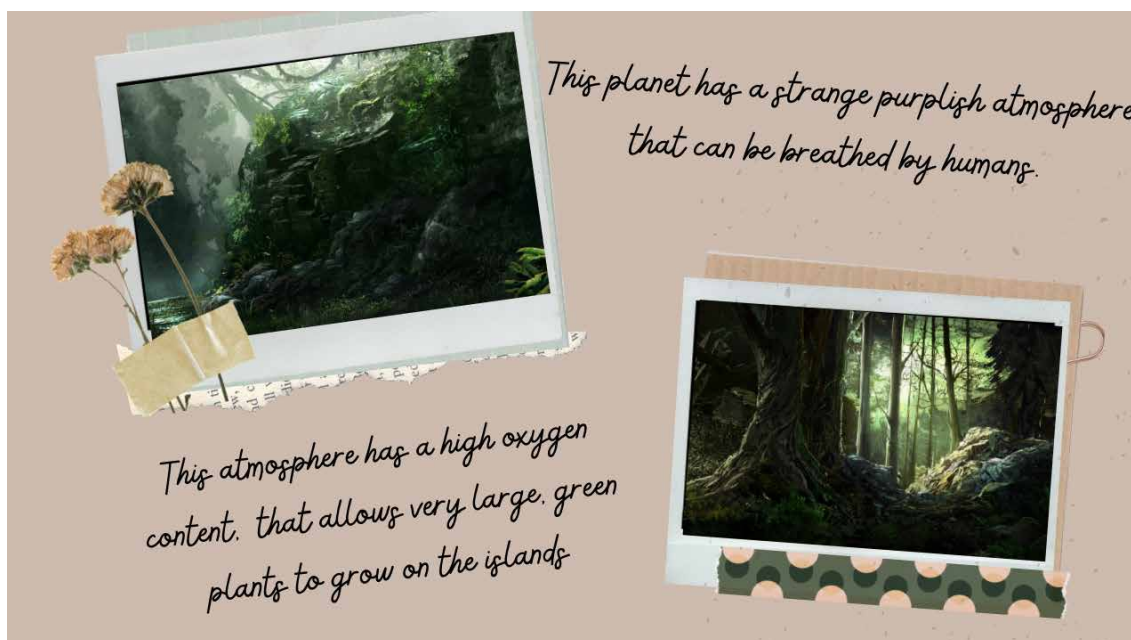


Imagen 6: The nomads islands. Fuente: Elaboración propia

Para grabar nuestras voces volvimos a utilizar Bandlab. Y como quedaron un poco sosas, porque nos daba vergüenza, la profesora nos mostró en clase un vídeo de Michael Rosen, un auténtico *storyteller*, un narrador profesional. Volvimos a grabar nuestras voces dándoles más expresividad hasta que quedaron perfectas. Controlamos los volúmenes en la mezcla de música y voces, la música no debía tapar las voces y editamos la duración de las imágenes en canvas y para acabar la edición le añadimos algunas animaciones. El producto final estaba listo. Lo subimos a Classroom.

Durante todo el proceso hemos sido bastante autónomos y nos hemos tenido que organizar para aprovechar bien el tiempo para terminar todas las tareas implicadas en el proceso.



Imagen 7: Autonomía y trabajo colaborativo. Fuente: Elaboración propia

4.9 Empoderamiento, reflexión y evaluación y resultados.

Y por fin llegó el día de las presentaciones... el día que compartiríamos nuestros mundos. Primero visualizamos los audiovisuales creados. Después de enseñar nuestro trabajo, explicábamos el proceso, las cosas que habíamos aprendido y evaluábamos nuestras producciones.

Los resultados los puedes ver en la página [web del proyecto](#) o enfocando con tu móvil a este código bidi.



Imagen 8: Código Bidi. Fuente: Elaboración propia

5 Conclusiones

A modo de resumen podemos comentar que nos sentimos muy orgullosos del proyecto ya que **Let's Chase Rainbows** nos ha servido para:

1. Establecer redes de colaboración.
2. Darnos cuenta de la importancia de las emociones en los procesos de aprendizaje.
3. Hacer que los estudiantes se sientan protagonistas de su propio aprendizaje.
4. Incorporar el mundo digital como forma de dar sentido al mundo en que vivimos.
5. Reconocer la importancia de la colaboración entre iguales en los procesos de aprendizaje.
6. Mejorar la competencia lingüística (inglés), la cultural, la digital y la intrapersonal.
7. Mejorar la autoestima.
8. Atrevernos a utilizar la voz de una manera expresiva.
9. Crear un espacio de disfrute y aprendizaje.
10. Aprender a producir un audiovisual de impacto.

6 Referencias

Messner, K. (2014). *How to build a fictional world?*. Recuperado el 30 de junio, 2021 de <https://ed.ted.com/lessons/how-to-build-a-fictional-world-kate-messner>

Magro, C. (2021). *Competencias de los estudiantes del Siglo XXI y el empoderamiento del alumno*. Recuperado el 30 de junio, 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=Yx-yX2PUmds>



