

Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

A. Datos generales del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Título	MusEn-Dig: CREACIÓN DE UN BANCO DIGITAL DE RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA MÚSICA		
Código	21-36	Fecha de Realización:	Septiembre 2021- Mayo 2022
Coordinación	Apellidos	Díaz Mohedo	
	Nombre	M ^a Teresa	
Tipología	Tipología de proyecto	Básicos-Fase 2	
	Rama del Conocimiento	Ciencias Jurídicas y Sociales	
	Línea de innovación	Adecuación de la docencia e innovación educativa a la sociedad actual	

B. Objetivo Principal

En el contexto de renovación metodológica en el que la Universidad del siglo XXI está inmersa, las tecnologías de la información y la comunicación están llamadas a optimizar profundamente la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta insustituible y de indiscutible valor y efectividad en el ámbito educativo al permitir a profesorado y alumnado trabajar tanto de forma sincrónica como asincrónica.

Este proyecto surge precisamente con la necesidad de sustituir un aprendizaje pasivo por otro más activo, que haga a los alumnos sentirse parte integrante del proceso de enseñanza mediante el desarrollo de un modelo educativo en el que el proceso de aprendizaje se complementa con un autoaprendizaje, empleando para ello las TIC.

El proyecto ha tenido como objeto desarrollar en el alumnado un juicio crítico para la selección de materiales y actividades a llevar a cabo en el futuro como profesores de un aula de Infantil o Primaria, y potenciar, mediante un carácter práctico y reflexivo, estrategias metodológicas ricas y variadas que le faciliten el desarrollo de las diferentes capacidades musicales.

C. Descripción del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Resumen del proyecto realizado: Objetivos, metodología, logros alcanzados, aplicación práctica a la docencia habitual, etc.

OBJETIVOS

La consecución del objetivo general del proyecto se ha abordado a través de los siguientes objetivos específicos:

- Diseñar un Objeto de Aprendizaje (OA) que facilite al alumnado la asimilación de los contenidos musicales, complementando así el modelo clásico de enseñanza.
- Detectar las necesidades y limitaciones durante el desarrollo del proyecto, así como las estrategias que se pondrán en funcionamiento para hacer frente a las dificultades encontradas al hilo del empleo de las TIC en el aula de música como elemento formativo.
- Desarrollar un OA creando un escenario que propicie el aprendizaje, utilizando los medios (texto, imágenes, video, etc.) y materiales más adecuados a los contenidos a trabajar.
- Valorar y planificar la viabilidad de implementación del funcionamiento óptimo de la aplicación en la que se alojen los recursos y materiales de aprendizaje.

- Definir y presentar todos los aspectos relacionados con la implementación del proyecto en el aula.
- Extraer conclusiones acerca del propio proyecto desarrollado y definir propuestas de mejora futuras.

METODOLOGÍA

Partiendo de los objetivos anteriormente expuestos, la metodología de trabajo ha incluido:

- Trabajo en equipo del profesorado e integración curricular: se realizará una programación dialogada del proyecto entre los miembros del equipo para sumar las visiones que aporta cada uno de ellos (desde su formación inicial y su experiencia profesional) y enriquecer así el proyecto, ampliando posibles vías de desarrollo, encontrando soluciones a los problemas que vayan surgiendo y vinculándolo, además, con otras áreas de conocimiento.
- Trabajo del alumnado en grupos cooperativos: el aprendizaje del alumnado dependerá, en buena medida, de la interacción comunicativa con sus propios compañeros, así como con el docente y los materiales de aprendizaje.
- Uso intensivo de las TIC para el desarrollo de las tareas integradas y proyectos: la capacidad de motivación y atracción de las nuevas tecnologías, así como el acceso que proporcionan a las fuentes de información y las posibilidades que ofrecen para la gestión y realización de tareas, son razones que justifican su presencia en cualquier proyecto.
- Búsqueda de mecanismos alternativos de evaluación: más allá de los exámenes tradicionales, los portafolios y la utilización de diarios de aprendizaje, entre otros, se plantearán como herramientas más idóneas para la valoración de los procesos de aprendizaje desarrollados.

Summary of the Project (In English):

OBJECTIVES

The achievement of the overall objective of the project has been addressed through the following specific objectives:

- Design a Learning Object (OA) that facilitates the assimilation of musical content by students, thus complementing the classic teaching model.
- Detect the needs and limitations during the development of the project, as well as the strategies that will be put into operation to face the difficulties encountered in the wake of the use of ICT in the music classroom as a training element.
- Develop an OA by creating a scenario that promotes learning, using the media (text, images, video, etc.) and materials most appropriate to the contents to be worked.
- Assess and plan the feasibility of implementing the optimal functioning of the application in which the learning resources and materials are hosted.
- Define and present all aspects related to the implementation of the project in the classroom.
- Draw conclusions about the project itself developed and define future improvement proposals.

METHODOLOGY

Based on the objectives set out above, the work methodology has included:

- Teamwork of the teaching staff and curricular integration: a dialogued programming of the project will be carried out among the members of the team to add the visions that each of them contributes (from their initial training and their professional experience) and thus enrich the project, expanding possible ways of development, finding solutions to the problems that arise and linking it, in addition, with other areas of knowledge.
- Work of the students in cooperative groups: the learning of the students will depend, to a large extent, on the communicative interaction with their own peers, as well as with the teacher and the learning materials.
- Intensive use of ICT for the development of integrated tasks and projects: the capacity for motivation and attraction of new technologies, as well as the access they provide to information sources and the possibilities they offer for the management and performance of tasks, are reasons that justify their presence in any project.
- Search for alternative evaluation mechanisms: beyond traditional exams, portfolios and the use of learning diaries, among others, will be proposed as more suitable tools for the assessment of the learning processes developed.

D. Resultados obtenidos

Los valores que los estudiantes aprenden de las experiencias digitales serán los que ellos a su vez transmitan en un futuro a sus alumnos, mejorando la educación científico-técnica de la sociedad en todos sus niveles pues la mejor manera de incrementar la cultura científica de los futuros ciudadanos adultos de nuestra sociedad es apostar por la formación científica y digital de los docentes que se encargarán de la formación de esos ciudadanos.

Una de las aportaciones más interesantes del proyecto lo constituye el diseño y creación de material multimedia para fomentar y facilitar el autoaprendizaje.

Por otro lado, se ha desarrollado en el alumnado un juicio crítico para la selección de materiales y actividades a llevar a cabo en el futuro como profesores de un aula de Infantil o Primaria, y potenciar, mediante un carácter práctico y reflexivo, estrategias metodológicas ricas y variadas que le faciliten el desarrollo de las diferentes capacidades musicales.

Results obtained (In English)

The values that students learn from digital experiences will be those that they in turn transmit in the future to their students, improving the scientific-technical education of society at all levels because the best way to increase the scientific culture of the future adult citizens of our society is to bet on the scientific and digital training of the teachers who will be responsible for the training of those citizens. One of the most interesting contributions of the project is the design and creation of multimedia material to promote and facilitate self-learning.

On the other hand, a critical judgment has been developed in the students for the selection of materials and activities to be carried out in the future as teachers of an Infant or Primary classroom, and to promote, through a practical and reflective character, rich and varied methodological strategies that facilitate the development of the different musical capacities.

E. Difusión y aplicación del proyecto a otras áreas de conocimiento y universidades

La implementación del proyecto vendrá a contribuir muy directamente a la adquisición por parte del alumnado de las competencias básicas que todo titulado universitario debe tener a la finalización de su formación de Grado, entre las que se encuentran: desarrollo de un aprendizaje reflexivo, trabajo cooperativo y en equipo, capacidad de análisis y síntesis, capacidad de organizar y planificar el conocimiento, capacidad comunicativa tanto de forma oral como escrita y habilidades informáticas.

Dissemination and application of the project to other areas of knowledge and universities (In English)

The implementation of the project will contribute very directly to the acquisition by students of the basic competences that every university graduate must have at the end of their Degree training, among which are: development of reflective learning, cooperative and teamwork, ability to analyze and synthesize, ability to organize and plan knowledge, communicative ability both orally and in writing and computer skills.

F. Estudio de las necesidades para incorporación a la docencia habitual

La metodología que tradicionalmente se impartía en el contexto universitario ha consistido en sesiones magistrales completadas, en algunas ocasiones, con sesiones prácticas en las que los alumnos tenían que resolver diferentes cuestiones planteadas. Con la incorporación de estos estudios al contexto del Espacio Europeo de Educación Superior la metodología ha pasado a basarse en modelos mucho más participativos, donde el profesor debe ser capaz de diseñar asignaturas basadas en la adquisición de competencias, habilidades y destrezas caracterizadas por una búsqueda de nuevas formas de enseñar y aprender, y donde el alumnado ejerce un rol más activo y adopta un papel protagonista de su propio aprendizaje. Este cambio metodológico necesita de la implicación del profesorado y de su convencimiento de que el dominio de las nuevas tecnologías como herramienta didáctica son fundamentales para adecuar la enseñanza a las necesidades reales de nuestro alumnado.

G. Puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora

- Necesidades formativas: el profesorado universitario debe conocer y dominar una amplia gama de aplicaciones y recursos digitales (gratuitos y de pago) de gran utilidad en la docencia y que mejorarán la capacitación del futuro profesorado de Educación Infantil y Primaria.
- Necesidades materiales: se necesita realizar una inversión en material digital específico, como por ejemplo pueda ser la adquisición de gafas de realidad virtual, de manera que el alumnado conozca de primera mano las ventajas y utilidades de la creación de entornos virtuales de aprendizaje.