

## Educación Musical y videos didácticos: un estudio desde la educación superior

*Desirée García Gil, Carolina Bonastre & Laura Cuervo*

*Facultad de Educación - CFP / Universidad Complutense de Madrid*

*Correspondencia: desirega@ucm.es*

### Introducción

Actualmente, los procesos de enseñanza-aprendizaje deben considerar, entre otras cuestiones, el contexto en el que se aplican, su pertinencia, el cuestionamiento de los enfoques pedagógicos y curriculares en los que se enmarcan, y el uso eficaz de las tecnologías (LOMLOE, 2020). Junto a lo expuesto, puede resultar también útil para el alumnado que su formación le posibilite el desarrollo de destrezas y habilidades que repercutan en su autonomía diaria (Rodríguez, 2020) y en el correcto desempeño profesional (Guizado *et al.*, 2019).

Así, para que este proceso se lleve a cabo con garantías de éxito, resulta imprescindible tener en cuenta (1) las competencias docentes, esto es, las tareas y los desempeños que los profesionales deberían poner en práctica de manera exitosa en el aula –y fuera de ella–, y (2) los agentes sociales y contextuales relacionadas con ella, la comunidad, la institución y el alumno y/o el grupo clase (Valqui *et al.*, 2023). Dichas habilidades suponen la introducción en el aula de metodologías activas y participativas que posibilitan aprendizajes significativos (Romero & Arribas, 2020). Además, ocupa un lugar de importancia la competencia tecnológica (Nousiainen *et al.*, 2018), la cual viabiliza la digitalización social. Y, por último, se subraya en este proceso el trabajo cooperativo, a través del cual se faculta para asumir una doble responsabilidad, el aprendizaje propio y el de los otros (Negro & Torrego, 2020). Todas estas competencias pueden vehicularse en el Área de Educación Musical, ya que dicha disciplina es beneficiosa para el desarrollo de destrezas y habilidades específicas (Liberal & Barrientos, 2022). Concretamente, la música favorece el desarrollo de la socialización la competencia fonológica, lingüística, la expresión escrita y la creativa (Campollo & Cremades, 2022). Además, a través de recursos musicales se puede abordar la competencia digital desde un punto de vista crítico-reflexivo (Peñalver & Porta, 2021).

En cuanto a los recursos digitales, cabe destacar que parte de la música que se consume actualmente ha sido tratada digitalmente, teniendo acceso a su almacenamiento y/o manipulación. De algún modo, la escucha ya no es una acción pasiva, en la que solo interviene la audición, si bien puede tener cierta utilidad educativa (Yu *et al.*, 2020). En este sentido, Murillo *et al.* (2019) señalan que la manipulación del sonido y su interacción con imágenes ha facilitado su comprensión, lo que a su vez, ha incidido en los procesos de creación, interpretación y almacenamiento musical. Con todo ello, los recursos digitales suponen un aporte significativo a la docencia en el Área de Educación Musical, siempre considerados como un medio y no como un fin (Márquez & Sempere, 2013).

En este sentido, la elaboración de videos musicales didácticos debería tener en cuenta la calidad de las explicaciones, la originalidad en la presentación de los contenidos y el tono de la voz para la efectividad de su uso (Shoufan, 2019). Por su parte, Fabra & Roig (2022) refieren que estos materiales facilitan la autonomía personal de los estudiantes, obteniendo además,

resultados positivos en la infancia, considerados como entretenimiento con finalidades educativas (Salwani *et al.*, 2022). Además, la plataforma YouTube está considerada como el tercer agente en la educación infantil, junto a la familia y el centro escolar, lo que hace necesario promocionar la alfabetización digital, mediante la incorporación de valores y normas de comportamiento adecuados (Caldeiro-Pedreira *et al.*, 2022).

El proyecto que aquí se presenta ha contado con la participación de estudiantado universitario de los Grados de Maestro en Educación Infantil (85,05%), Maestro de Educación Primaria (11,21%) y Musicología (3,74%). Su finalidad ha sido la elaboración de recursos audiovisuales para el alumnado de Infantil y Primaria con el fin de apoyar el aprendizaje educativo musical de centros escolares.

### Descripción de la experiencia educativa

El proyecto “La TV online como escenario de aprendizaje compartido entre la universidad y los centros educativos” fue llevado a cabo a lo largo del curso 2020-21, dentro del Área de Educación Musical de una universidad pública madrileña. Participaron 107 estudiantes universitarios, la mayoría mujeres (94,39%) con edades comprendidas entre 18 y 25 años (Media=20,65).

Para evaluar el proyecto se recogió información de los estudiantes mediante un cuestionario ad hoc, formado por 68 ítems. Dicho instrumento constó de (1) preguntas descriptivas generales sobre las características de los participantes (5 ítems) y varias subescalas: a) Motivación, constituida por 8 ítems; b) Competencia Docente, formada por 8 ítems; c) Lenguaje oral y escrito, con 10 ítems; d) Competencia cooperativa, con 8 ítems; e) Competencia artística, con 8 ítems; f) Competencia tecnológica, 8 ítems. Todas las subescalas contenían respuestas tipo Likert (1-5) desde “muy en desacuerdo” hasta “totalmente de acuerdo”.

El proyecto realizado se dividió en las siguientes fases:

#### 1. Fase de diseño y organización previa

Los docentes que participaron fueron informados sobre las características del proyecto y profundizaron sobre las posibles aplicaciones y ventajas que se podrían aportar desde el aula de música. En los meses previos al primer cuatrimestre del curso académico 2020/2021, el profesorado planeó su aplicación en diferentes asignaturas relacionadas con música: “Desarrollo de la Expresión Musical en Educación Infantil” (en adelante, Desarrollo), pertenece al tercer curso y es la primera asignatura de aprendizaje musical en la que se exploran los conceptos y destrezas musicales necesarios para poder ser desarrollados en esta etapa; “Didáctica de la Expresión Musical en Educación Infantil”, es una asignatura de cuarto curso dirigida al aprendizaje de los procesos de enseñanza-aprendizaje musical y de metodología musical; junto con “Audición Musical: Análisis y Metodología” en la Mención de Música en Educación Primaria, es una asignatura de cuarto que forma parte de la especialización de Música de los futuros Maestros de Primaria para el aprendizaje musical a través del análisis auditivo; “Fundamentos de la Educación Musical” en el Grado de Musicología, es una asignatura para el aprendizaje de procesos educativos musicales adaptado a las necesidades de los futuros musicólogos. Además, se tuvieron en cuenta las actividades y contenidos que debían conformar los videos.

#### 2. Fase de desarrollo de la propuesta

Los estudiantes universitarios aplicaron los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Música anteriormente citadas, mediante la creación de videos para su uso propio, tanto en el aula de Infantil, como de Primaria, dependiendo del Grado que cursaran (Figura 1). Se planteó una metodología colaborativa con pequeños grupos de 4 o 6 integrantes.

Los objetivos generales que se plantearon en las asignaturas fueron:

- Conocer los aspectos audiovisuales y musicales presentes en el currículo escolar referentes a la educación artística.
- Desarrollar contenidos del currículo mediante recursos didácticos.
- Desarrollar herramientas pedagógicas y comunicativas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en educación musical.
- Fomentar el uso de tecnologías de manera reflexiva y creativa mediante la elaboración de recursos con fines didáctico-musicales.
- Reforzar las habilidades comunicativas y expresivas del alumnado universitario.



Figura 1. Captura de un video resultante para el nivel de educación primaria

En cuanto a las actividades llevadas a cabo, se pueden citar:

- a) Realización de videos didácticos sobre los contenidos musicales de cada asignatura, considerando que debían ser utilizados en las escuelas como material didáctico para apoyar el aprendizaje de diversos contenidos.
- b) Revisión del currículo de Educación Primaria e Infantil y profundización en las características del alumnado destinatario de los recursos mencionados.
- c) Diseño del guion sonoro y visual de los videos. Revisaron aplicaciones para la grabación en dispositivos electrónicos, principalmente móviles o tabletas digitales. Posteriormente, organizaron los contenidos, los elementos gráficos, el texto y el escenario de trabajo.
- d) Instrucción al estudiantado sobre cómo utilizar las herramientas digitales para la elaboración de videos desde el Área de Educación Musical. Se presentaron diferentes recursos y aplicaciones educativas susceptibles de ser adaptadas al formato de video como *Edpuzzle* (permite retroalimentación y evaluación de actividades dinámicas propuesta a

través de videos), *Power Point* (para el diseño de Musimovigramas), y el editor de música *MuseScore* (creación de recursos sonoros). Al tiempo, se sugirió que buscaran otras herramientas digitales para su uso en la edición de los videos.

Se dio libertad para seleccionar los editores y las aplicaciones educativas más apropiadas a sus iniciativas. Una vez conocidas las posibilidades, los estudiantes grabaron y editaron los videos.

### 3. Fase de evaluación y difusión

Se pusieron en común los materiales originados a través de un canal de YouTube y se añadieron a la plataforma de almacenamiento virtual para que todos los centros agregados al proyecto hicieran uso de ellos. Además, los estudiantes evaluaron y reflexionaron sobre la idoneidad de las creaciones en relación con la edad del alumnado al que iban dirigidas los materiales, el aprendizaje que se podría alcanzar a partir de ellos y sus posibles usos en el aula.

Los criterios de evaluación que se tuvieron en cuenta fueron:

- Adecuación de la propuesta a la didáctica de la música en Educación Primaria/Infantil.
- Adaptación de los contenidos de la materia a formato video con fines educativos.
- Creatividad de la propuesta: planteamiento, recursos utilizados y grado de edición.
- Coherencia de la estructura de presentación de los elementos de los videos.
- Actitud del alumnado hacia el uso de las nuevas tecnologías: dominio de herramientas tecnológicas, utilización crítica de las mismas.

Cabe añadir que, en relación con los resultados de los materiales didácticos creados por el alumnado, estos crearon personajes protagonistas de las enseñanzas que iban guiando las diferentes secuencias en algunos videos (Figura 2). También, fue cuidado el lenguaje empleado adaptándose a la maduración biológica del alumnado al que iban dirigidos y, para mantener la atención del alumnado, la duración máxima de cada video no debía superar los 3 minutos. En cuanto a la creatividad, se instruyó a los universitarios en la creación y edición de partituras rítmicas y de canciones mediante el editor *MuseScore*, que luego fueron añadidas a los videos en formatos de audio mp3. Algunas de estas composiciones acompañaron los ya citados musimovigramas, creados con la herramienta *Power Point*.

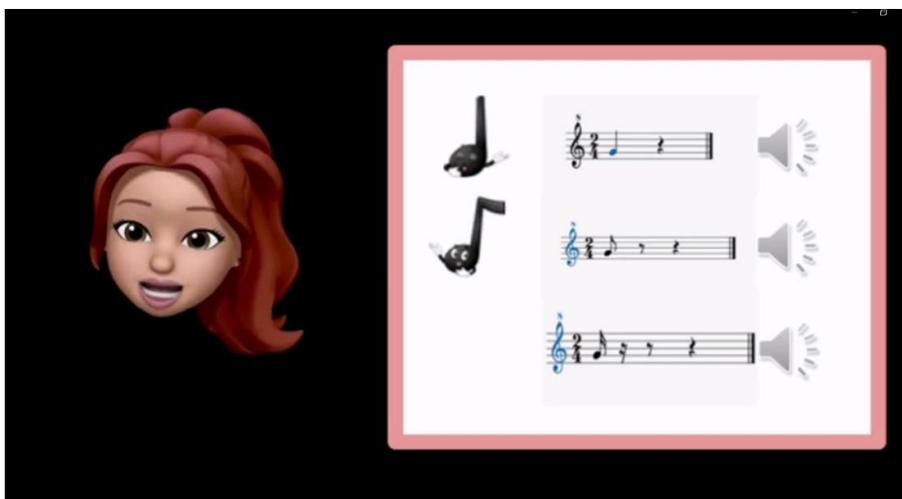


Figura 2. Captura de un video resultante para el nivel de Educación Infantil, con su personaje guía

## Resultados y discusión

A continuación, se recogen los resultados descriptivos obtenidos que muestran que las puntuaciones más altas se recogieron en la valoración de los estudiantes sobre el trabajo cooperativo, destacando también la competencia artística y la tecnológica (Figura 3).

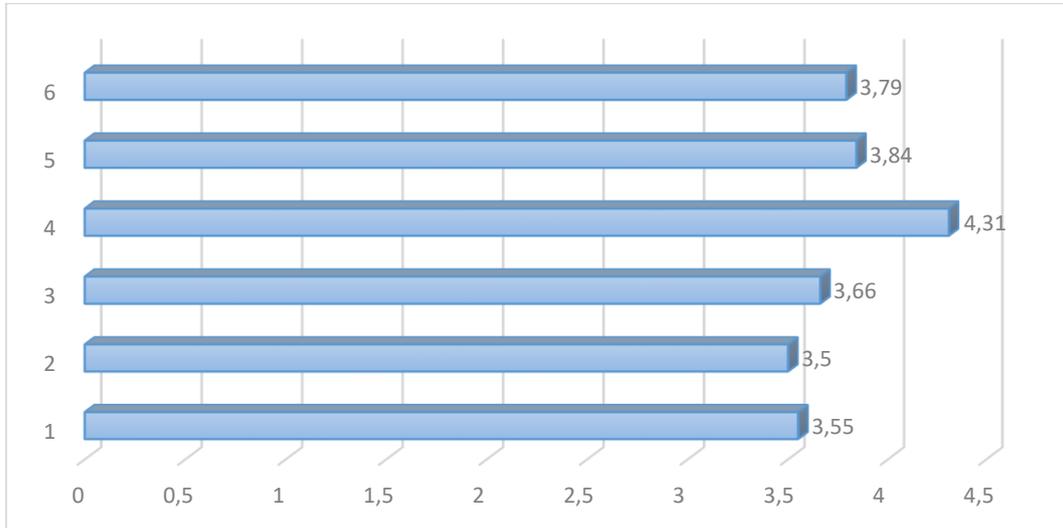


Figura 3. Resultados descriptivos obtenidos de cada escala

Nota: 1=Motivación; 2=Competencia Docente; 3=Lenguaje oral y escrito; 4=Competencia Cooperativo; 5=Competencia artística y 6=Competencia Tecnológica. Los valores recogidos son las medias de cada escala.

Además, el estudiantado participante valoró los materiales elaborados de forma positiva tanto en relación con la edad que consideraban apropiada, como el contenido sobre el que se centraba el proceso de enseñanza, además, consideraban que el lenguaje era adecuado y las imágenes apropiadas para la edad. La duración que se ajustaba a las recomendaciones iniciales, los resultados de la presentación final y el interés que se considera que los escolares tendrán al utilizar estos recursos, fue valorado con menor puntuación teniendo en cuenta que la media de los resultados que se recogieron se encuentra entre los valores 4 y 5 (Figura 4).

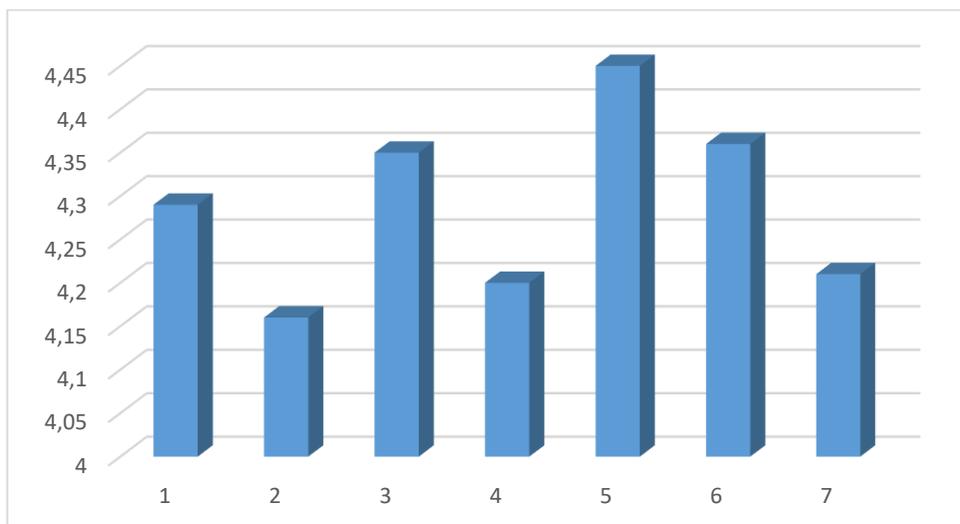


Figura 4. Adecuación de los videos sobre aspectos concretos según la percepción del alumnado

Nota: 1= a la edad propuesta; 2=duración; 3=contenidos; 4=presentación del material educativo; 5=lenguaje; 6=imágenes; 7=interés para los escolares

A partir de los resultados obtenidos, y teniendo en cuenta que el proyecto se desarrolla en varios niveles educativos de forma coordinada, el universitario y el escolar, se observa que la transferencia de las producciones audiovisuales a los centros escolares ha podido influir positivamente en el desarrollo de la identidad profesional de los futuros docentes, así como en la mejora de su competencia docente.

A su vez, los resultados indican que el alumnado aprecia positivamente la utilización de dichos recursos como soportes con cierto potencial para impulsar eficazmente el aprendizaje musical, que por naturaleza está ligado al hecho sonoro.

Por otro lado, los resultados referidos a la utilidad de los recursos músico-digitales creados indican que los estudiantes matriculados en las asignaturas del Grado de Educación Primaria valoran mejor su uso que aquellos que cursan estudios del Grado de Educación Infantil, donde generalmente se prioriza el uso de materiales didácticos tangibles, en línea con la maduración de estas primeras edades. Estos resultados van en línea con el estudio llevado a cabo por Ciurana & Alsina (2019) sobre el gusto infantil preferente en esta primera etapa que se focaliza en la exploración de instrumentos musicales acústicos y otros objetos susceptibles de ser manipulados y producir sonidos. Por el contrario, la alta valoración del uso de videos como recurso didáctico en la asignatura del Grado en Educación Primaria, pone de manifiesto la importancia de aprovechar al potencial de los recursos musico-digitales en la formación de futuros maestros, y alfabetizar sobre sus múltiples posibilidades y beneficios (Casanova & Serrano, 2016).

A modo de conclusión, y si se tiene en cuenta que las competencias docentes implican una amalgama de habilidades y destrezas pedagógicas y disciplinares, se plantea la necesidad de una mayor formación del maestro en disciplinas específicas, ya que el profesor generalista deberá hacerse cargo de todos los requerimientos teóricos y prácticos reflejados en la legislación. Esto es, aun cuando la enseñanza en los primeros niveles educativos debe ser global y atender a una multiplicidad de ramas del saber, esa misma disparidad implica un profundo conocimiento de diversas ramas del saber.

Además, atiendo al actual modelo educativo, los futuros docentes han de desarrollar diferentes competencias que favorecerán su posterior desempeño profesional y su integración social. En este sentido, de las percepciones positivas hacia el trabajo cooperativo se desprende que los estudiantes lo asumen como una opción válida de aprovechamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y con implicaciones positivas en su identidad profesional.

En cuanto al aprendizaje en contextos reales mediante la creación de conexiones entre la universidad y los centros escolares, este trasvase y cooperación fomenta la identidad profesional de los futuros maestros, ya que el presente estudio pone de manifiesto sus apreciaciones positivas sobre la utilidad de los recursos creados por ellos para los diferentes niveles educativos.

## Referencias

- Caldeiro-Pedreira, M.C.; Renés-Arellano, P.; Castillo-Abdul, B. & Aguaded, I. (2022). Youtube videos for young children: an exploratory study. *Digital Education Review*, 41, 32-43. <https://doi.org/10.1344/der.2022.41.32-43>
- Campollo, A. & Cremades, R. (2022). Contribuciones de la Educación Musical al desarrollo de la Competencia en Comunicación Lingüística en Primaria. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, 19, 51-61. <https://dx.doi.org/10.5209/reciem.76647>

- Casanova, O. & Serrano, R. (2016) Internet, tecnología y aplicaciones para la educación musical universitaria del siglo XXI. *Revista de Docencia Universitaria (REDU)*, 14(1), 405-422. <https://doi.org/10.4995/redu.2016.5801>
- Ciurana, M. & Alsina, M. (2019). El aula de Música como ambiente sonoro de aprendizaje en Educación Infantil. *Revista Electrónica LEEME*, 44, 42-62. <https://doi.org/10.7203/LEEME.44.15595>
- Fabra, E. & Roig, R. (2022). Flipped Learning, videos and learning autonomy in music: impact on families and adolescents. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 65, 95-120. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.93549>
- Guizado, F., Menacho, I. & Salvatierra, A. (2019). Competencia digital y desarrollo profesional de los docentes de dos instituciones de educación básica regular del distrito de Los Olivos, Lima-Perú. *Hamut'ay*, 6(1), 54-70. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1574>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 340, del 30 de diciembre de 2020.
- Liberal, S. & Barrientos, A. (2022). *Tecnologías y metodologías para el aprendizaje por competencias*. McGrawHill.
- Márquez, J. A. & Sempere, J. F. (2013). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación musical*. Universidad de Cádiz.
- Murillo, A., Riaño, E. & Berbel, N. (2019). El aula como caja de resonancia para la creación sonora: nuevas arquitecturas y herramientas tecnológicas para acercar el arte sonoro al ámbito educativo. *Revista Electrónica de LEEME*, 43, 6-18. DOI: <https://doi.org/10.7203/LEEME.43.14007>
- Nousiainen, T., Kangas, M., Rikala, J. & Vesisenaho, M. (2018). Teacher competencies in game-based pedagogy. *Teaching and Teacher Education*, 74, 85-97. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.04.012>
- Peñalver, J. M., & Porta, N. A. (2021). La competencia digital en el futuro maestro: un proyecto docente para las nuevas tecnologías aplicadas a la música. *Dedica. Revista de Educação e Humanidades*, 19, 35-62. <https://doi.org/10.30827/dreh.vi19.15650>
- Romero, M. R. & Arribas, S. (2020). Aprendizaje cooperativo, expresión corporal y competencias docentes en actividad física. *Riccafd: Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 9(1), 133-143. <http://dx.doi.org/10.24310/riccafd.2020.v9i1.8310>
- Salwani, H., Syamsul, B. & Hisham, A. (2022). The Significance of Edutainment Concept in Video-Based Learning in Proposing the Elements of Educational Music Video for Children's Learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(5), 91-106. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i05.23711>
- Shoufan, A. (2019). Estimating the Cognitive Value of YouTube's Educational Videos: A Learning Analytics Approach. *Computers in Human Behavior Journal*, 92, 450-458. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.036>
- Torrego, J. C. & Negro, A. (Coords.) (2020). *Aprendizaje cooperativo en las aulas: fundamentos y recursos para su implantación*. Alianza.
- Valqui, J., Huerta, R., Córdoba, M. & Meneses, A.R. (2023). Competencias digitales y el desarrollo profesional en docentes de las instituciones públicas de Perú. *Encuentros, Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*, 17, 195-204. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7527630>
- Yu, G., Liu, C.-C., & Chang, M.Y. (2020). Considering computer aided system of music skills and digital teaching. *Computer-Aided Design and Applications* 18(S2), 102-112. <https://doi.org/10.14733/cadaps.2021.S2.102-112>.