



Universidad  
Internacional  
de Valencia

# Guía didáctica

## **ASIGNATURA: *Música y TIC***

**Título:** *Grado en Educación Primaria*

**Materia:** *Especialista en Educación Musical*

**Créditos:** 6 ECTS

**Código:** 34GEPR

**Curso:** 2021-2022

# Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura .....	3
1.2. Equipo docente.....	3
1.3. Introducción a la asignatura .....	3
1.4. Competencias y resultados de aprendizaje .....	4
2. Contenidos/temario .....	7
3. Metodología .....	8
4. Actividades formativas .....	9
5. Evaluación.....	10
5.1. Sistema de evaluación .....	10
5.2. Sistema de calificación.....	11
6. Bibliografía.....	12
6.1. Bibliografía de referencia .....	12
6.2. Bibliografía complementaria .....	13

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

<b>MÓDULO</b>	<b>Optativas</b>
<b>MATERIA</b>	<b>Especialista en Educación Musical</b>
<b>ASIGNATURA</b>	<i>Música y TIC</i> <b>6 ECTS</b>
<b>Carácter</b>	Optativo
<b>Curso</b>	Cuarto
<b>Cuatrimestre</b>	Primero
<b>Idioma en que se imparte</b>	Castellano
<b>Requisitos previos</b>	No existen
<b>Dedicación al estudio por ECTS</b>	<b>25 horas</b>

## 1.2. Equipo docente

<b>Profesor</b>	<p><b>Pr. D. Pablo Doménech Vañó</b>  <i>Licenciado en Historia y Ciencias de la Música.</i>  <i>Diplomado en magisterio especialidad música.</i>  <i>Máster en formación del profesorado.</i>  <i>Máster en psicopedagogía.</i>  <a href="mailto:pablo.domenech@campusviu.es">pablo.domenech@campusviu.es</a></p>
-----------------	--

## 1.3. Introducción a la asignatura

*La generación de alumnos que acude hoy las aulas de Primaria ha nacido y crecido en un mundo digital. En este contexto, la educación musical contemporánea no puede ignorar el papel que las tecnologías desempeñan en los procesos de enseñanza y aprendizaje.*

*La asignatura de Música y TIC parte del análisis de las prácticas artísticas y musicales de la actualidad y, tomando estas referencias como base, elabora una serie de propuestas en las que se consideran cómo y cuándo integrar las tecnologías en el aula de música.*

## 1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

### COMPETENCIAS BÁSICAS

CB.1. - 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.

CB.2. - 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.

CB.3. - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB.4. - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB.5. - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### COMPETENCIAS GENERALES

CG.1.- Capacidad para comprender la complejidad de los procesos educativos en general y de los procesos de enseñanza/aprendizaje en particular.

CG.2.- Capacidad para reconocer las características cognitivas, emocionales y conductuales de cada etapa del niño(a) en edad escolar.

CG.3.- Capacidad para estimular y valorar el esfuerzo y la constancia en los (las) estudiantes.

CG.4.- Capacidad para identificar u planificar la resolución de situaciones educativas que afecten a estudiantes con diferentes ritmos de aprendizaje, así como adquirir recursos para favorecer su integración.

CG.5.- Capacidad para diseñar y planificar la actividad docente en contextos multiculturales y, en general, de diversidad, atendiendo a la igualdad de género, la equidad y el respeto a los Derechos Humanos.

CG.6.- Capacidad para utilizar como herramientas de trabajo habituales las tecnologías de la información y comunicación en las actividades de enseñanza y aprendizaje.

CG.7.- Capacidad para fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, identificando en fase precoz problemas de conducta y resolviéndolos mediante técnicas psicopedagógicas apropiadas.

CG.8.- Capacidad para desempeñar la función tutorial.

CG.9.- Capacidad para trabajar en equipo como condición necesaria para la mejora de la actividad profesional, compartiendo saberes y experiencias.

CG.10.- Capacidad para colaborar con los restantes sectores de la comunidad educativa y con el entorno y, en particular, con las familias del alumnado.

CG.11.- Capacidad para asumir la dimensión ética del maestro(a), potenciando en el alumnado una actitud de ciudadanía respetuosa y responsable.

CG.12.- Capacidad para asumir que la profesión docente es un proceso de aprendizaje permanente que, además, está comprometido con la calidad y la innovación.

CG.13.- Capacidad para asumir la necesidad de desarrollo profesional continuo, mediante la autoevaluación de la propia práctica.

CG.14.- Capacidad para participar en proyectos de investigación relacionados con la enseñanza y el aprendizaje, introduciendo propuestas de innovación encaminadas a la mejora de la calidad educativa.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE.1. - Capacidad para el empleo de una segunda lengua (inglés) en la docencia de materias específicas.

CE.2. - Capacidad para el empleo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la docencia de materias específicas.

CE.4. - Capacidad para generar climas escolares integradores en los que las relaciones estén basadas en el respeto, la tolerancia y la solidaridad.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

CE.33. - Introducir al alumno en el mundo de la informática musical.

CE.34. - Capacitar al estudiante en el manejo informático y en los programas de informática musical.

CE.35. - Desarrollar el uso de la informática musical con recursos didácticos de Educación Musical.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura, se espera que el/la estudiante sea capaz de:

C.EM.1. Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde la música.

C.EM.2. Conocer el currículo escolar de la educación musical.

C.EM.3. Adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades musicales dentro y fuera de la escuela.

C.EM.4. Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los estudiantes.

## 2. Contenidos/temario

### Unidad Competencial 1 y 2

- 1.1 Tics en primaria
- 1.2 Música tecnología y educación (T1)
- 1.3 Ventajas y desventajas
- 1.4 Docentes, música y Tics
- 1.5 Alumnos, música y Tics
- 1.6 Las nuevas formas de creación artística y aprendizaje (T1)
- 1.7 Consumidor y prosumidor (T1)
- 1.8 Nuevas tecnologías y nuevas metodologías (T1)
- 1.9 El PLE Personal Learning Environment
- 1.10 PNL Personal or Profesional Learning Network

### Unidad Competencial 3

- 2.1 Nativo digital, inmigrante digital, analfabeto digital y sabio digital.
- 2.2 TIC y procesos de educación musical (T2)
- 2.3 Recursos tecnológicos (T2)
- 2.4 Escucha (T2)
- 2.5 interpretación (T2)
- 2.6 Creación musical (T2)
- 2.7 Investigación (T2)
- 2.8 Difusión (T2)
- 2.10 Aspectos técnicos: instalación de equipos, funcionamiento del sintetizador, teclado, controlador digital de viento e instalación del software.
- 2.11 Editores de partituras: Noteflight, finale, sibelius.

### Unidad Competencial 4

- 3.1 Nuevas tecnologías, usos y tendencias.
- 3.2 Aspectos teóricos: introducción al MIDI ((Interficie Digital Instruments Musicals) e introducción al funcionamiento y prestaciones de los programas: Music Collage, Audacity.
- 3.3 Tipos de programas de informática musical (secuenciadores, editores, arregladores y sintetizadores sintetizadores de divulgación musical CD rom): MuseScore, Rosegarden, Finale, Sibelius.
- 3.4 Incredibox
- 3.5 Canva

- 3.6 Noteflight
- 3.7 Beepbox
- 3.8 Ordenador y smartphone.
- 3.9 Redes sociales y cambio comunicacional.
- 3.10 YouTube.
- 3.11 ¿A qué juegan nuestros alumnos?
- 3.12 Música, lengua y tecnologías (T3)
- 3.13 Proyectos colaborativos (T3)
- 3.14 Uso de carteles y tableros digitales (T3)
- 3.15 Paisajes sonoros (T3)
- 3.16 Peligros de las redes sociales.
- 3.17 Conclusiones de la asignatura (T4)

### 3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos/as estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando, así, el intercambio de experiencias y dudas con el/la docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el/la docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los/as estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas, se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al/a la estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el/la estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del/de la estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.



## 4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los/as estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

### 1. Actividades de carácter teórico: sesiones de Contextualización

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el/la profesor de la asignatura, destinadas a la adquisición por parte de los/as estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del/de la estudiante (manual, SCORM y material complementario).

### 2. Actividades de carácter práctico: sesiones de Learning by doing y Feedback

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el/la profesor de la asignatura, vinculadas con la adquisición por parte de los/as estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con una visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al/a la estudiante una formación completa e integral.

### 3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el/la profesor comparte información sobre el progreso académico de los y las estudiantes y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

### 4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el/la estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

### 5. Prueba objetiva final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los/as estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases teóricas	27	100
Sesiones de discusión y debate	7,2	100
Tutorías	6	100
Seminarios	6	100
Actividades guiadas	9	100
Trabajo autónomo en grupo	3,6	50
Exámenes	1,2	100
Trabajo autónomo del alumno	90	0

## 5. Evaluación

### 5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
<b>Portafolio*</b>	<b>40 %</b>
Colección de tareas realizadas por el alumnado y establecidas por el profesorado. La mayoría de las tareas aquí recopiladas son el resultado del trabajo realizado dirigido por el profesorado en las actividades, tutorías, etc. Esto permite evaluar, además de las competencias conceptuales, otras de carácter más práctico, procedimental o actitudinal.	
Sistema de Evaluación	Ponderación
<b>Prueba final*</b>	<b>60 %</b>
El examen escrito constará de 5 preguntas a desarrollar de 2 puntos cada una. Esta descripción puede sufrir modificaciones dependiendo del desarrollo de la asignatura, en todo caso, el profesor irá actualizando este epígrafe durante las sesiones y destinará un tiempo para describir el formato del examen.	

\* Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada parte, portafolio y prueba final (examen), con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones y superar la asignatura.

\* Tres faltas ortográficas graves o muy graves en cada prueba escrita supondrán el suspenso automático de la actividad o prueba presentada.

\* Cada falta de ortografía o error tipográfico tanto en el examen como en las actividades comportará una penalización de 0,2 puntos mientras que los errores de acentuación penalizarán 0.1 puntos.

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el/la docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

## 5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el/la docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.**

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

## 6. Bibliografía

### 6.1. Bibliografía de referencia

- Espinosa, P. (2011) La música en La era del *gadget*. *Revista de la Universidad de México*, 91. Recuperado de <http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/9111/pdf/91espinosa.pdf>
- Fernández, Á. D. B., & Fernández, I. R. (2017). Hábitos de uso del WhatsApp por parte de los adolescentes. *International Journal of Developmental and Educational Psychology (Revista INFAD de Psicología)*, 2(1), 23-30.
- Gertrudix Barrio, F. (2009). Las TIC al servicio de la educación musical. Un binomio de siempre. *Revista de comunicación y nuevas tecnologías*. Recuperado de [https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/1553/fi\\_1318176221---musica\\_tic.pdf?sequence=1](https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/1553/fi_1318176221---musica_tic.pdf?sequence=1)
- Giráldez, A. (2005). *Internet y educación musical*. Barcelona, España: Graó.
- Giráldez, A. (2009). La composición Musical como construcción: Herramientas para La composición Musical en Internet. *Revista Iberoamericana de Educación* (52). Recuperado de <http://www.rieoei.org/rie52a06.pdf>
- Giráldez, A. (2010). Repensar la educación musical en un mundo digital. En A. Giráldez, *Música: Complementos de formación disciplinar* (págs. 73--- 89). Barcelona: Graó.
- Giráldez, A. (2012). Creación de portafolios de composiciones musicales con SoundCloud. *Revista Red Educativa Musical*. Recuperado de <http://recursostic.educacion.es/artes/rem/web/index.php/es/dossier---educativo/item/364---creaci%C3%B3n---de---portafolios---de---composiciones---musicales---con---soundcloud>
- González Calatayud, V. (2014). Entender el cyberbullying y como poder prevenirlo desde la escuela. En J. J. Maquilón Sánchez y N. Orcajada Sánchez (Eds.) *Investigación e Innovación en formación del profesorado*. Murcia: Ediciones de la Universidad de Murcia, pp. 521-531
- Marquès, P. (2008). Las competencias digitales de los docentes. Recuperado de <http://peremarques.pangea.org/competenciasdigitales.htm>
- Torres Otero, L. (2010). *Las TIC en el aula De educación musical. Bases metodológicas y posibilidades prácticas*. Sevilla: MAD.
- Vila, F. (2018). *Música para el Siglo XXI. El Software libre aplicado a la educación musical*. Recuperado de: [https://miriadax.net/documents/90916559/91300003/1.3Software\\_libre+.pdf/2292fca1-b5b4-42d9-9619-348dd8a7334f?version=1.0](https://miriadax.net/documents/90916559/91300003/1.3Software_libre+.pdf/2292fca1-b5b4-42d9-9619-348dd8a7334f?version=1.0)
- Zapata, Z. (2016). Formación uso TIC: Rol de estudiante. Recuperado de: <http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/extension/mod/page/view.php?id=182>

## 6.2. Bibliografía complementaria

- Ávila, C. (2015). ¿Qué es la música?. En R. Capistran (Coord.), *Educación Musical a Nivel Superior* (pp. 80-94). Aguascalientes, México: DGDV.
- McRoberts, S., Bonsignore, E., Peyton, T., & Yarosh, S. (2016). Do It for the viewers!: Audience engagement behaviors of Young YouTubers. In *Proceedings of the The 15th IDC International Conference on Interaction Design and Children*, 334-343. <https://doi.org/10.1145/2930674.2930676>
- Roig, A. E., López, M., & Álvarez, G. (2017). Una mirada crítica sobre los nativos digitales: Análisis de los usos formales de tic entre estudiantes universitarios. *Revista Q*, 9(17).
- De-Frutos, B., & Marcos, M. (2017). Disociación entre las experiencias negativas y la percepción de riesgo de las redes sociales en adolescentes. *El Profesional de la Información*, 26(1), 88-96. <https://doi.org/10.3145/epi.2017.ene.09>
- Kowalski, R., Kowalski, R., Limber, S., & Agatston, P. (2009). *Cyber Bullying: El acoso escolar en la era digital*. Editorial Desclée de Brouwer.
- Sabater, C. (2014). La vida privada en la sociedad digital. La exposición pública de los jóvenes en Internet. *Aposta*, 61, 1-32. (<https://goo.gl/0HRnyl>).
- Zapata, Z. (2016). Formación uso TIC: Rol de estudiante. Recuperado de: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/extension/mod/page/view.php?id=182>