

Recurso Educativo MOS

El recurso MOS ofrece, en el ámbito de la enseñanza musical, un modelo de trabajo en Red que se orienta al desarrollo de los contenidos comunes para Música en la ESO e Historia de la Música del Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales, en virtud de lo establecido en la LOCE y los Reales Decretos que la desarrollan.

Desde la perspectiva que nos ofrece la cambiante realidad que plantean las TIC, surge una inquietud por conocer cómo se puede favorecer con ellas un aprendizaje creativo de la Música: Qué pueden aportar, en

el plano didáctico, en relación con otros métodos y recursos de aprendizaje musical; cómo pueden mejorar la calidad de los



aprendizajes atendiendo, además, a la diversidad del alumnado; cuál es su capacidad

de estimulación y motivación creativa para el acercamiento al fenómeno musical en estos niveles educativos.

Desde esa curiosidad surge “MOS” (antiguo vocablo egipcio que significa música) como una propuesta que trata de buscar caminos transitables, seguros, pero abiertos a la prueba, en los que experimentar y verificar algunas de las propuestas que ponen en nuestras manos las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Créditos

Dirección: Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (MECD)

Coordinación y Diseño pedagógico: Manuel Gértrudix Barrio y Felipe Gértrudix Barrio

Elaboración de contenidos: Felipe Gértrudix Barrio, Manuel Gértrudix Barrio, Javier Medina Martín, Ana Arranz Lázaro, Juan Antonio Rivero Barón, Juan Carmona Castaño, Felipe Gértrudix Lara.

Guión y Realización multimedia: Manuel Gértrudix Barrio, Felipe Gértrudix Barrio, Manuel Armenteros Gallardo.

Producción y desarrollo Técnico: Manuel Armenteros Gallardo, Yolanda Moreno Alberca, Maribel Parralejo Buendía, Sergio Serrano Hernández.

Producción y desarrollo gráfico y audiovisual: Manuel Armenteros Gallardo (Diseño gráfico 2D y 3D, Producción y realización videográfica), Santiago Martín de la Fuente (Diseño gráfico e ilustración 2D y 3D), Manuel Gértrudix Barrio (Producción y realización sonora)

Producción y desarrollo musical: Felipe Gértrudix Barrio, Manuel Gértrudix Barrio, Javier Medina Martín, Juan Antonio Rivero Barón, Felipe Gértrudix Lara.

Locución: Felipe Gértrudix Barrio, Felipe Gértrudix Lara, Gema Valiente Pérez.

Colaboraciones: Manuel Párraga de las Marinas (Ilustración), Paula Moreno Alberca (Documentación), Pablo Egea (Ilustración), Ricardo Polo (Ilustración), Raquel Iglesias de la Fuente (Animaciones)

Agradecimientos: José Rodríguez Alvira (www.teoria.com), Alfredo González Horna (Oneclick, S.L.), Francisco de la Rosa (Escuela Municipal de Música de Humanes de Madrid)

1. Música, Educación y TIC

1.1. MOS COMO PROPUESTA

A finales del siglo XIX, cuando se logra por primera vez “capturar” el sonido registrándolo en un soporte, da comienzo un proceso trascendental en la historia social de la Música. La Tecnología, que como tal siempre había estado asociada al devenir y al desarrollo musical, da un golpe de efecto y se instala, definitivamente, en el futuro de la Música. El paso del tiempo no ha hecho sino confirmar esta realidad. ¡Y de qué manera!

Lo cierto es que la relación de la Música con el desarrollo tecnológico es tan antigua como la propia existencia del fenómeno musical. Desde el mismo instante en el que ser humano imagina una forma a través de la cual producir sonidos que le resultan agradables valiéndose de medios e instrumentos que residen fuera de sí; desde ese punto en el que la voz y el propio cuerpo dejan de ser las únicas fuentes de producción musical, se inicia un camino de “instrumentalización” de la realidad. Desde entonces, ya en dicho momento, se origina la relación entre Música y desarrollo tecnológico.

Todas y cada una de las reflexiones que sobre este particular podamos hacer, todas y cada una de las miradas que realicemos hacia nuestro entorno más inmediato hablan de ello. La relación entre Música y Tecnología es tan estrecha que ha transformado profundamente no solo las estructuras de creación, producción y consumo musical, sino que es

un estímulo generativo incesante del escenario educativo y cultural en el que vivimos. En el fondo, no atender a este fenómeno nos deja “mudos” ante una realidad, la nuestra, en la que hemos de vivir disfrutando de sus posibilidades.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación suponen un



trascendental paso, un nuevo estadio evolutivo de esa provechosa relación. Sus aplicaciones, y la incidencia social de estas, cubren todos los ámbitos relacionados

con el fenómeno musical: desde la interpretación, a la composición, pasando por el nuevo escenario de consumo y ocio musical al que asistimos.

Como no podía ser de otra manera, la educación musical va acomodándose a una nueva realidad caracterizada, entre otras cuestiones, por la emergencia de sus procesos y de sus productos. En este escenario, desde el Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa del Ministerio Educación, Cultura y Deporte, se realiza una

propuesta para el aprendizaje musical en línea que trata de buscar caminos transitables, seguros pero abiertos a la prueba, en los que experimentar y verificar algunas de las opciones que ponen en nuestras manos las TIC.

1.2. LA MÚSICA EN EL EJE TECNOLÓGICO

La utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación han supuesto una auténtica revolución en los sistemas de producción, composición, interpretación, mediación y consumo musical.

Las estructuras sociales y culturales se han visto sacudidas, por completo,

por las posibilidades emanadas de las nuevas tecnologías.

Tal es así, que es difícil reconocer la auténtica dimensión del cambio que supone dentro



de los procesos creativos musicales.

La vasta capacidad de acceso, el control y la manipulación de la información, los procedimientos de síntesis, los sistemas de grabación digital, los recursos en red, o las posibilidades didácticas de los nuevos soportes y canales interactivos, han modificado, por completo, las técnicas de representación virtual sonora, y han dibujado un inédito escenario para la interpretación, la composición, la audición y la didáctica musical.

La característica dominante de las nuevas tecnologías es la ingente cantidad de posibilidades que otorgan. La creación a través de procedimientos de síntesis, la digitalización y el muestreo de las señales sonoras —un mundo digital cada vez más rápido y con mayor capacidad de almacenamiento—, ponen de manifiesto un horizonte plagado de nuevos recursos y materiales a desarrollar, en el que se perfila, entre otros, la gigantesca biblioteca sonora que pone a nuestro alcance.

El conocimiento musical ha explorado nuevos ámbitos y se ha visto sacudido por la incorporación de unas tecnologías de la información y la

comunicación cada vez más sofisticadas. El músico contemporáneo — cada vez más, un músico infocomunicado— se ha visto obligado a ampliar su perspectiva sobre el fenómeno sonoro para convertirse en un creador. Ciertamente es que la aparición de nuevos elementos que enriquecen y amplían los medios y las posibilidades anteriores, y que permiten al creador traspasar las fronteras estéticas de sus predecesores, es un acontecer recurrente a lo largo de la historia de la música. De hecho, la sucesiva incorporación de instrumentos acústicos a la orquesta tradicional, desde las mismas voces humanas a cualquiera de las familias de instrumentos —buscando siempre la máxima explotación de sus posibilidades tímbricas

multimedia. La llegada del digital ha supuesto el verdadero salto cualitativo en todo este devenir.

y técnicas—, ha jerarquizado la evolución de los lenguajes en una interinfluencia de la que no es sencillo diferenciar causa y efecto. Sin embargo, es con el advenimiento del ordenador y las múltiples posibilidades que este aporta, cuando se ha evidenciado, hasta límites insospechados, la eclosión de este fenómeno expansivo de búsqueda de nuevas metas sonoras.

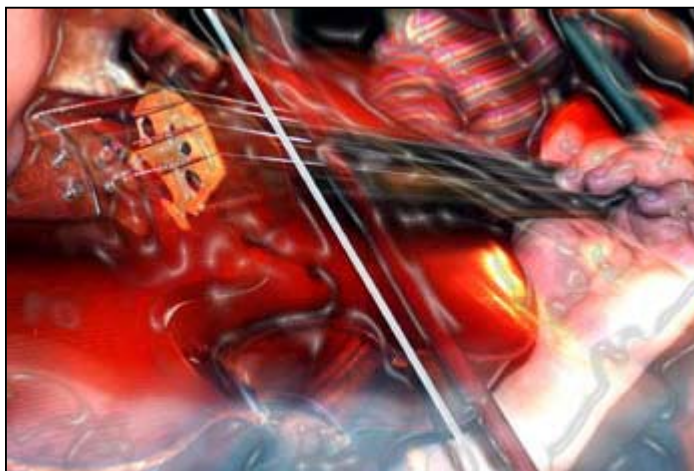
1.3. EDUCACIÓN MUSICAL Y TIC

Si consideramos el impacto y las aplicaciones que las TIC poseen en cualquier ámbito relacionado con la creación, expresión y consumo musical, cabe preguntarse por la naturaleza y dimensión de este proceso de cambio en la educación musical.

El desembarco de las TIC en la educación y la didáctica musical viene modificando, lenta pero progresivamente, algunos de los modelos y dinámicas educativas, las relaciones de entre los agentes educativos, y, de forma significativa, los procesos de aprendizaje/conocimiento.

Sus utilidades abarcan desde su función como

apoyo, a su servicio como sistema de autoaprendizaje. Entre esas dos



posibilidades se abre un extenso abanico que incluye la competencia para diseñar una enseñanza individualizada que atienda a la diversidad de cada alumno en función de sus necesidades, la presentación de modelos atractivos de enseñanza que traten de explotar las posibilidades multimedia e interactivas de los nuevos

soportes, la propuesta de tareas, ejercicios, creaciones y simulaciones en función del grado de consecución de objetivos, o sistemas de

control dinámico del progreso en el proceso de aprendizaje a través de diversos métodos de evaluación del alumno.

Como es lógico, las capacidades de comunicación que otorgan las TIC marcan, asimismo, otro camino de aprovechamiento. No sólo porque permitan el trabajo compartido, o el intercambio de información entre entidades educativas, centros o estudios de trabajo que se encuentran a grandes distancias, sino porque abren las puertas a la creación de bases de datos de contenidos variados (gestión de ficheros MIDI, audio, administración de librerías, informaciones lecto-escritas, ficheros multimedia, etc.), dan la opción de mantener foros abiertos de debate e intercambio de información directa o mediada, o la virtualidad de recibir e impartir clases desde lugares geográficamente distantes.

En estrecho contacto con la didáctica, el campo del entretenimiento formativo musical se ha visto especialmente impulsado y esta tendencia

ha dado origen a productos muy diferentes. Un ejemplo son los vídeos musicales interactivos, a través de los cuales, como si de cualquier otro juego se tratase, el “jugador interactivo” se convierte en el intérprete virtual de su música preferida. A través de estas simulaciones, se desarrollan destrezas o se recorren contenidos de probado valor pedagógico.

Los proyectos de realidad virtual permiten, mediante heterogéneas interfaces gráficas y físicas, introducirse en un entorno virtual de sonido tridimensional interactivo en el que se asiste, por ejemplo, a la interpretación de conciertos virtuales en los que el usuario, convertido en agente de la narración, es capaz de alterar o modificar la situación a voluntad de forma sencilla, rápida y sorprendente: solicitando otra interpretación, haciendo que improvisen los músicos, variando el punto de vista sonoro, las proporciones y planos acústicos, etc.