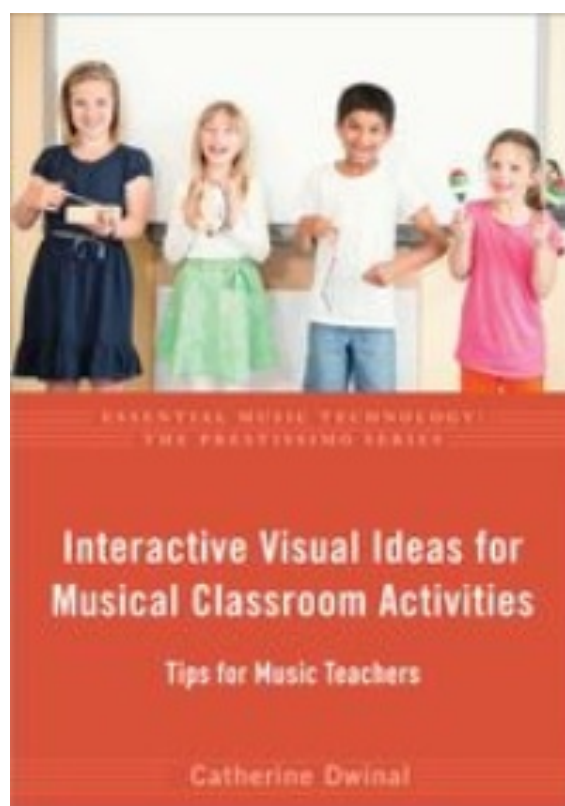


Recursos tecnológicos y musicales en tiempos de teledocencia...

MONTSERRAT FONT BATALLÉ

Ahora que vivimos tiempos de teletrabajo en los que las tecnologías se terminan imponiendo en nuestros ámbitos más cercanos, Catherine Dwinal viene a proponernos una serie de recursos digitales que pretenden enriquecer el panorama pedagógico de nuestro entorno musical en los niveles musicales elementales de escuelas de música y conservatorios, así como de educación musical en los niveles de Primaria.

De concepción práctica y sistemática, esta profesora y conferenciante estadounidense pionera en el uso de técnicas visuales interactivas en las aulas de música, fue premiada como profesora del año por su trabajo *Technology in music education* (2014). En el presente libro *Interactive Visual Ideas for musical classroom...*,* perteneciente a la serie de [Oxford University Press](#) “Essential Music Technology: The Prestissimo Series” y editado por Richard McCready, Dwinal nos ofrece un variado panorama de recursos ampliamente detallados clase a clase, que pueden servir como guía de consulta al profesorado de música de nuestro país.



Interactive Visual Ideas for Musical Classroom Activities
© 2021 by Oxford University Press

Además de una fundamentada introducción, la autora estructura este compendio de recursos en cuatro capítulos: proyectores (cap. 3), pizarras interactivas y televisiones (cap. 4), cámaras documentales (cap. 5) y reproductores media en *streaming* (cap. 6), en los que va detallando diferentes posibilidades de aprendizaje musical; todo ello ultimado con un séptimo capítulo citando fuentes (aplicaciones y webs) y un apéndice en el que se muestran todas las actividades pedagógicas organizadas por tipo y nivel (desde infantil a 12º grado), a través de un total de unas sesenta actividades musicales todas ellas descritas y secuenciadas.

De hecho, su editor avala en el prólogo los materiales inspiradores de Dwinal, que hacen de su experiencia musical un “aprendizaje mágico” para el alumnado. La autora justifica la necesidad del profesorado de adaptar su pedagogía al mundo digital, no solo para mejorar el aprendizaje de contenidos y su organización, sino para motivar al alumnado en la *praxis* musical – que de hecho ya es “nativo digital” en nuestros tiempos –, fomentando discusiones entorno a la propia investigación musical.

Carente de referencias bibliográficas externas, así como de una tabla de equivalencias de los niveles educativos (entre Reino Unido y otros países europeos) que especifique a quién va dirigido, Dwinal se muestra en cambio, generosa en detallar y estructurar muy sistemáticamente múltiples recursos pedagógicos propios, desplegando gran cantidad de posibilidades didácticas; hecho que termina adoleciendo de cierta repetición, por más pedagógica que esta se nos presente.

Inicialmente, la autora expone una serie de consejos previos como dominar y probar previamente las tecnologías, dar ejemplos y permitir que el alumnado interactúe, así como inventariar recursos tecnológicos, usar marcadores visuales o fomentar debates y discusiones finales entre el grupo-aula entre otros. El tercer capítulo centrado en proyectores, se inicia con una descripción de webs de materiales visuales (lenguaje musical y composición, instrumentos y compositores) y actividades sencillas (como *brainstormings* sobre tópicos determinados) que avanzan hasta un medidor de ruido acústico, apps de composición e interpretación (batería), práctica coreografiada con *playlists* creadas en Youtube y posterior visionado; hasta trabajos más cooperativos como conexiones vía Skype con profesorado y alumnado de otras culturas; así como cuestionarios-web para consolidar conceptos o componer ritmos, *tempos* y melodías con procedimientos fáciles. Finalmente, el capítulo se cierra con la creación de clips de animaciones que pueden usarse como actividades de evaluación, coreografías y danzas proyectadas en pantallas Chroma y un último montaje con proyectores rudimentarios de creación propia desde un algo anticuado iPod Touch. Además, Dwinal incorpora recursos como sonorizaciones sobre vídeos pregrabados, a través de diferentes webs y programas de Foley específicos.

El capítulo cuarto sobre pizarra interactiva y televisiones, desarrolla otras dieciocho propuestas didácticas centradas en el manejo de pizarras digitales, desde la visualización de partituras y musicogramas completos de obras clásicas a la confección de una pizarra inteligente propia (con software pc) con la que realizar actividades manipulativas (composición, asociación de conceptos y puzzles conceptuales), a juegos más interactivos o creaciones en *ostinatos* vocales (con la aplicación Incredibox), así como actividades de lectura y creación con partituras digitales (con los programas Noteflight o Quaver Music), que pueden servir también para evaluar al alumnado. Dicho capítulo desarrolla además actividades basadas en explicar historias musicales interactivas, cuestionarios de respuesta simple/múltiple a la entrada y salida del aula (con Google Docs y Google Forms), hasta experiencias de realidad virtual para el estudio de músicas étnicas en educación Primaria.

Sin embargo, no resulta nada viable ni convincente el quinto capítulo sobre cámaras de escaneado de documentos (¿quién dispone de una o sabe lo que es?), que plantea nueve actividades para nivel inicial basadas en la imitación de conceptos sonoros demasiado simples (las actividades propuestas sobre pulso, ritmo y *tempo* resultan excesivamente

sencillas), cuyos gráficos e instrucciones visuales, confeccionadas por la misma autora, quedan del todo obsoletas al existir en la actualidad las cámaras web que tan bien nos permiten grabar a los propios estudiantes ya sea interpretando música en el aula, ya sea reproduciendo ilustraciones confeccionadas con programas gráficos y de escritorio como el tan conocido y usado PowerPoint. Para terminar el capítulo, Dwinal sugiere ilustrar con contenido visual músicas como *Pedro y el lobo* de Prokofiev, *El carnaval de los animales* de Saint-Saëns o *El cascanueces* de Chaicovsky entre otras...) presentables además en el aula como conciertos finales al poderse interpretar rítmica y melódicamente sus temas más conocidos.

Finalmente, el último capítulo sobre medios en *streaming* aporta unas trece actividades-tipo que pueden realizarse a través del teléfono móvil conectado en *streaming* en el aula. Es el caso de actividades de escritorio remotas e interpretaciones con *apps* instrumentales específicas (Virtuoso Piano, Guitar Elite...etc.), aptas también para alumnado con necesidades educativas especiales; hasta un repaso de conceptos de historia de la música con aplicaciones que permiten crear y secuenciar vídeos confeccionados por los propios alumnos (como vídeos interpretativos, noticiarios breves sobre tópicos musicales o bien más descriptivos como estilos musicales urbanos sobre la historia del *rock & roll*), experiencias en realidad virtual 4D como “viajes virtuales” con Google Expeditions y Google Cardboard para el conocimiento de músicas étnicas, así como la realización de grabaciones de interpretaciones del alumnado (con iMovie o Filmora Go), sonorizaciones Foley con *apps* específicas o juegos también grabables con partituras animadas y tests finales sobre teoría musical.

También se echa en falta una apuesta más decidida por los aprendizajes de contenidos de historia de la música desde estas metodologías interactivas, cuya presencia en el libro es siempre parcial y colateral, y acompaña únicamente a propuestas didácticas sobre repertorios concretos o únicamente sobre estilos urbanos como el *rock*, del todo ajenos a procesos históricos anteriores.

Una opción por otro lado, ya desarrollada en la pedagogía anglosajona y que tiene notables precedentes en las ediciones de Mary Natvig de *Teaching music history* (2002) y James A. Davis editor de *The music history classroom* (2012)*, que han contribuido a la integración de las nuevas tecnologías en de la docencia histórico-musical de manera significativa en los últimos tiempos, por citar solo dos referentes actuales.

De todos modos, aplaudimos que Dwinal proponga entender las tecnologías musicales como plataformas motivadoras, que permitan coordinarnos con equipos, departamentos de tecnologías y profesores de todo el mundo, integrando y generando múltiples recursos musicales que apuesten por objetivos y proyectos pedagógicos serios y amplios que posibiliten manejar con comodidad las tecnologías musicales superándonos como docentes.

Toda una aportación pedagógica original y muy sistemática que nos presenta tecnologías musicales actuales, y que, aunque quizás resulte excesivamente dirigida a docentes de enseñanzas musicales elementales, viene a enriquecer muy positivamente la imparabla y obligada puesta al día de recursos digitales en nuestras aulas de música. Recomendable a todo el profesorado con afán de beneficiarse del universo digital en tiempos de pandemia.

1. Catherine Dwinal, «Interactive visual ideas for musical classroom activities. Tips for music teachers», New York: Oxford University Press, 2020. 224 pp. ISBN: 9780190929862

2. Véase: NATVIG, Mary, «Teaching music history» (Aldershot: Ashgate, 2002); y DAVIS, James A., «The music history classroom» (Farnham: Ashgate, 2012). En esta línea, añadimos las aportaciones bibliográficas españolas solo a modo de ejemplo del profesor Roberto L. Pajares Alonso, «Historia de la música con imágenes y audiciones, para las enseñanzas profesionales de música». En: PAJARES, Roberto L., «Historia de la música con imágenes y audiciones, vol. 1» (Madrid: Visión Libros, 2010); así como del mismo autor la «Historia de la música en 6 bloques», 6 vols. dedicados a “Músicos y contexto” (vol. 1), “Géneros musicales” (vol. 2), “Difusión y notación” (vol. 3), “Dinámica y timbre” (vol. 4), “Altura y duración” (vol. 5) y “Ética y estética” (vol.6). En: PAJARES, Roberto L., «Historia de la música en 6 bloques» (Madrid: Visión, 2011), 6 vols.