



Trabajo Fin de Máster

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA
ENSEÑANZA SECUNDARIA

Development of creativity in secondary education

Autor

José Ángel Montero Villacampa

Directora

Rosa María Serrano Pastor

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Año 2019

Resumen

El presente TFM pretende ser una reflexión acerca de la profesión docente a partir de dos trabajos base que considero indispensables en la profesión docente: la programación y la innovación. La innovación es uno de los mejores medios para evaluar el proceso educativo y mejorarlo. La programación es el recurso que utilizamos para plasmar por escrito de manera secuenciada todos los contenidos y actividades que se quieren abordar durante el curso, así como su evaluación. El modelo de enseñanza tiene que evolucionar con el contexto y en la actualidad la enseñanza tiene que preparar al alumno en el desarrollo de competencias para la vida. Esto conlleva un cambio de rumbo en las formas de enseñar y el docente tiene que adquirir igualmente una serie de competencias para poder adaptarse a estos nuevos tiempos. Se pretende innovar trabajando la creatividad, cada vez más importante en la sociedad actual, por medio de la composición e integrando las TIC en el proceso, así como potenciando la motivación de los alumnos, cuestiones que considero fundamentales en la enseñanza actual.

Palabras clave: profesión docente, programación, innovación, creatividad, motivación, TIC

INDICE

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	3
2. MARCO TEÓRICO	5
3. JUSTIFICACIÓN DE LA SELECCIÓN DE LOS PROYECTOS.....	15
4. DESARROLLO	19
4.1. Reflexión sobre programar e innovar: complementariedad de competencias docentes	19
4.2. La motivación en la enseñanza	21
4.3. La creatividad musical	22
4.4. Unión entre motivación y creatividad.....	25
4.5. Importancia e integración de las TIC en la enseñanza.....	25
5. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS DE FUTURO	29
6. BIBLIOGRAFÍA.....	31
7. ANEXOS.....	35
7.1. Índice programación	35
7.2. Índice proyecto de innovación	36

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

En este trabajo se pretende hacer una reflexión sobre la práctica docente en general pero particularmente en la musical y reflexionar sobre maneras de intentar mejorarla.

En concreto, nos vamos a centrar en la importancia que el docente de música tiene de trabajar la creatividad de su alumnado. En concreto los trabajos que han servido de base para este TFM se han centrado en mejorar la creatividad por medio de la composición y grabación en 4º de la ESO, aunque se podría aplicar a cualquier tipo de enseñanza musical. Y sobre todo se va a hacer una reflexión sobre su importancia, tanto por su aplicación práctica como por la cantidad de contenidos musicales que se trabajan de una forma amena. Sin olvidar además el aumento en la motivación de los alumnos que su adecuado trabajo puede conllevar.

Como podemos observar al leer la ley, dicho aprendizaje está contenido en el currículo aragonés en 4º de la ESO.

“Crit.MU.1.3. Componer una pieza musical utilizando diferentes técnicas y recursos.”

“Est.MU.1.3.1. Conoce y utiliza adecuadamente diferentes técnicas, recursos y procedimientos compositivos para elaborar arreglos musicales, improvisar y componer música.”

“Est.MU.1.3.2. Utiliza con autonomía diferentes recursos informáticos y tecnológicos al servicio de la creación musical.”

Y estos son sólo algunos ejemplos ya que en otros contenidos y criterios de la ley también podemos encontrar la composición y la grabación.

Sin embargo, la realidad es que su enseñanza no es lo amplia que debería ser y no se aborda todo lo que se debiera, según mi experiencia personal y también al conocer lo que se hace en varios institutos de Aragón. El motivo puede ser la inseguridad de los profesores en ese terreno ya que muchos de ellos desconocen, por un lado, las técnicas de composición, pero sobre todo las de producción musical. Además, arrastramos aún una enseñanza “tradicional”, mucho más basada en teoría y lectura de partituras y donde la creatividad prácticamente no se trabaja.

Sin embargo, la composición es un recurso muy potente para trabajar muchos aspectos del currículo (además de los anteriormente nombrados) y permite aprender música y asimilar conceptos complejos de una forma muy natural y motivante. Además se va a trabajar enormemente su creatividad que considero que es un elemento esencial en el mundo actual.

Además, hay que resaltar el deber de todo docente de la constante actualización tanto metodológica como tecnológica. A día de hoy con una pequeña inversión en material, podemos conseguir resultados increíbles y cercanos a los que se consiguen en estudios de grabación profesionales y que disponen de equipos muy caros. Nunca antes la producción había sido tan importante en las obras musicales y si se escucha gran parte de las canciones más populares en las listas de éxitos internacionales, a parte de la voz (y que suele estar muy retocada), puede ser que no haya ningún instrumento físico real como puede ser una guitarra, un piano o una batería, o si la hay prácticamente no tiene importancia. El peso de la instrumentación lo llevan sonidos hechos con sintetizadores y ordenadores. La música electrónica está totalmente infiltrada en todo tipo de música y la producción ya es una parte del proceso de composición. Por ello, a mi entender, si no se conoce un poco de producción, nos estamos perdiendo una parte cada vez más importante de la música y explicarles todo esto a nuestros alumnos les va a hacer comprender mucho mejor la música que ellos escuchan en su día a día.

En este TFM quiero explicar la importancia de trabajar estas cuestiones. Todo este proceso va a ir encuadrado en un proyecto de innovación ya que es uno de los mejores medios para evaluar el proceso educativo y mejorarlo cada año aprendiendo de nuestros errores y aciertos. También es importante evaluar el propio “feedback” que nos dan los alumnos.

Y como es obvio, para poder llevarlo a cabo correctamente es fundamental planificar, es decir, programar, todo este proceso. Por ello, la programación es el recurso que utilizamos para plasmar por escrito de manera secuenciada todos los contenidos y actividades que se quieren abordar durante el curso, a la vez que se combinan con otros tipos de enseñanzas musicales, igualmente importantes y fundamentales en la enseñanza musical de nuestros alumnos. Serán por tanto estos dos los trabajos sobre los que basaré la reflexión que en estas páginas se recoge.

2. MARCO TEÓRICO

La enseñanza ha ido evolucionando a lo largo de los años, buscando siempre mejorar y adaptarse a las necesidades de cada momento. Desde los referentes pedagógicos de la llamada escuela nueva como John Dewey, Montessori o Freinet de la cual aún se pueden extraer enseñanzas valiosas como que es una escuela centrada en el niño y sus intereses, la unión de la teoría y la práctica o la libertad, la sociedad ha evolucionado enormemente. Estamos en una nueva era donde la tecnología es cada vez más importante y donde el ser humano tiene que estar preparado para adaptarse a estos cambios. Cualidades importantes anteriormente como la memorización o la automatización lo son cada vez menos ya que las máquinas van a sustituirnos en muchos puestos de trabajo y las cualidades que se van necesitar en los futuros puestos van a ser muy diferentes. Seguramente se vayan a necesitar personas que sepan utilizar dicha tecnología, cada vez más avanzada, pero sobre todo a ser creativos. Como nos presentan en la metodología de enseñanza y aprendizaje global Campus Nebrija (2016, p. 13):

Uno de los retos de la sociedad actual es: Formar al ciudadano y profesional de siglo XXI (*Knowmads*, nómadas del conocimiento): creativo, emprendedor, crítico, competente con las TIC, autónomo, polivalente, con una alta capacidad de adaptación al cambio (entornos flexibles), capaz de trabajar con cualquier persona y en cualquier lugar en un contexto laboral globalizado y deslocalizado.

En resumen se puede decir que la enseñanza tiene que preparar al alumno en el desarrollo de competencias para la vida. Estas competencias, según Carrillo (2015) lo que hacen es acortar las distancias entre la formación académica y el mundo laboral. Las competencias enfatizan la dimensión funcional de la formación, es decir, promueven la alternancia entre teoría y práctica. La educación ya no puede limitarse únicamente a una transmisión de conocimientos sobre una materia, sino que tiene que capacitar a los alumnos para la vida en general, y sobre todo que sepan cumplir con sus futuras responsabilidades profesionales, sabiendo adaptarse al cambio constante al cual se van a tener que enfrentar. Los alumnos van a ser los futuros profesionales y tienen que tener la capacidad de innovar y competir en los sectores en los cuales se vayan moviendo.

Esto conlleva un cambio de rumbo en las formas de enseñar y el docente tiene que adquirir igualmente una serie de competencias para poder adaptarse a estos nuevos tiempos. Se consideran competencias docentes “aquel grupo de conocimientos, estrategias, técnicas de enseñanza y rasgos personales que, mediante su planificación, aplicación y transferencia oportuna, le permite al profesor mejorar la calidad de los aprendizajes de sus alumnos en un ámbito específico del saber” (Pavié, 2012, p. 255).

Martínez-Izaguirre, Yániz y Villardón-Gallego (2017, p. 6) proponen dos tipos de competencias generales que a su vez se subdividen en varias:

- Competencias clave asociadas a las funciones y tareas del profesorado en la Educación Básica:
 - o Competencia para la planificación y gestión educativa
 - o Competencia para la gestión e implementación del curriculum
 - o Competencia para la evaluación educativa
 - o Competencia en orientación y tutoría
- Competencias genérico-transversales, que contribuyen al logro de las finalidades educativas:
 - o Competencia para el aprendizaje, la investigación y la innovación
 - o Competencia ética y compromiso profesional
 - o Competencia para la coordinación docente y el trabajo en equipo con la comunidad educativa
 - o Competencia para la gestión emocional y la creación de climas de confianza
 - o Competencia para la comunicación con la comunidad educativa.

Dichas competencias, no tienen sentido si después el docente no las aplica en acciones concretas en su modo de enseñar. Para ello es muy importante una programación ya que organiza y establece las pautas y acciones que se van a llevar a cabo. Y es fundamental que el docente controle la competencia para la planificación y gestión educativa para que la diseñe y la lleve a cabo correctamente. De esta forma tiene una visión anticipada y estructurada de lo que va a enseñar.

Encontramos numerosos artículos en los cuales se habla de la programación y de su importancia. Según Antúnez (1992) programar es "establecer una serie de actividades en un contexto y un tiempo determinados para enseñar unos contenidos con la pretensión de conseguir varios objetivos".

Giné y Parcerisa (2003, p. 7) destacan que:

Pensar en la práctica educativa desde una perspectiva *a priori* significa prever, planificar o diseñar qué deseamos o pretendemos y por dónde queremos que discurra el proceso de enseñanza-aprendizaje o de acción educativa-aprendizaje. Planificar la intervención educativa requiere tomar una serie de decisiones tanto referidas a las intenciones como a los medios para intentar llevar a término aquellas intenciones.

En su libro pretenden proporcionar propuestas para planificar y analizar la acción educativa con vistas a poder tomar decisiones que la mejoren.

También Gisbert y Blanes (2013, p. 4) resaltan que “programar es realizar un trabajo de cómo queremos orientar la acción antes de que esta ocurra improvisadamente o de forma rutinaria”.

Por tanto la programación es fundamental para planificar el curso y tiene que tener una serie de características como son la adecuación al contexto, ser concreta en el plan de actuación pero flexible ya que hay numerosas variables incontrolables que pueden suponer que tengamos que revisarla parcialmente o incluso en su conjunto, si con ello mejoramos nuestra enseñanza, y finalmente que sea viable para que pueda cumplir los objetivos marcados.

Igualmente importante es evaluar el proceso para mejorar cada año aprendiendo de nuestra experiencia. Para ello la investigación–acción, es una buena forma ya que según Bausela (2014, p.1):

Supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, un proceso de continua búsqueda. Conlleva entender el oficio docente, integrando la reflexión y el trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que se realizan, como un elemento esencial de lo que constituye la propia actividad educativa. Los problemas guían la acción, pero lo fundamental en la investigación – acción es la exploración reflexiva que el profesional hace de su práctica, no tanto por su contribución a la resolución de problemas, como por su capacidad para que cada profesional reflexione sobre su propia práctica, la planifique y sea capaz de introducir mejoras progresivas.

Otra de las competencias que un profesor debe tener es la competencia para el aprendizaje, la investigación y la innovación, dentro de las competencias genérico-

transversales que defienden Martínez-Izaguirre, Yániz y Villardón-Gallego (2017). A un docente hay que exigirle la actualización continua y la innovación ya que su carrera es larga y tiene que “estar abierto y disponible para realizar, de forma continua, nuevos aprendizajes y para ajustar el propio conocimiento a las nuevas demandas profesionales” (Kämäräinen y Streumer, 1998; citados por Álvarez y Romero, 2007, p. 17). Como bien señalan Chapa y Martínez (2016, p. 3), “la aceleración del cambio social en el momento actual exige sucesivos esfuerzos de cambio en el trabajo cotidiano de nuestros profesores”. Y continúan:

No se trata solo de aceptar el cambio de una determinada reforma educativa, sino de aceptar que el cambio social, nos obligará a modificar nuestro trabajo profesional varias veces a lo largo de nuestra vida profesional; o con más precisión, que los profesores necesitamos aceptar el cambio social como un elemento básico para obtener éxito en nuestro trabajo (Chapa y Martínez, 2016, p. 3).

En resumen, la actualización continua y la innovación son cada vez más imprescindibles en la profesión docente.

Otra cuestión de la cual no me quiero olvidar en este TFM y que no aparece entre las competencias enumeradas por Martínez-Izaguirre, Yániz y Villardón-Gallego, y que me parece indispensable en la profesión docente, es conseguir fomentar la motivación de nuestros alumnos como muy acertadamente resalta Guillén (2012, p. 1):

La motivación es la fuerza que nos mueve a realizar actividades. Los docentes hemos de fomentar en los alumnos la motivación adecuada suscitando el interés y sintonizando con sus deseos de autonomía, progreso, reconocimiento o, sencillamente, bienestar (motivación inicial). Posteriormente, hemos de gestionar todo el proceso de forma que se puedan alcanzar los objetivos planteados facilitando estrategias para afrontar las diversas tareas (motivación para el logro).

Según Belver (2013, p. 1), “actualmente los docentes se encuentran con un problema recurrente en la enseñanza que se hace notable en estos últimos años, inclusive en la educación superior: mantener la atención del alumno”. Y más adelante continua:

Si un grupo de alumnos siente la curiosidad sobre un tema o algo relacionado a un tema ya explicado es un buen signo de que estamos logrando el objetivo de la atención. Y el motivo de la atención es el interés. Entre otras posibilidades la manera

de conseguir interés en algo debe ser porque ellos deben de sentir que lo que se les va a explicar es algo que es fundamental, la solución a sus problemas, el gran secreto. Lo que David Perkins denomina motivación intrínseca (Belver, 2013, p. 1).

Hasta este momento hemos hecho una revisión de artículos que hablan de la profesión docente en general, todas ellas muy interesantes e importantes y que desarrollaremos en apartados posteriores pero si nos centramos en artículos centrados en el profesorado de música podemos destacar el artículo de Carrillo (2015, p. 1). Este “ahonda en diversos aspectos relacionados con las competencias profesionales del profesorado de música y presenta una propuesta deseable para su ejercicio profesional” y nos propone las siguientes competencias profesionales para el profesorado de música (p. 6):

- CC. Transversales

1. El desarrollo profesional del docente. Impulsar el propio desarrollo profesional, tanto por lo que concierne a la mejora de habilidades y capacidades personales como a la participación en actividades de formación permanente.
2. La actuación del docente en el aula. Gestionar un grupo-clase y estimular y orientar al alumnado para el aprendizaje y para su desarrollo personal y social.
3. La actuación del docente en el marco del centro escolar. Trabajar conjuntamente con los miembros de la comunidad educativa, las familias y el alumnado y participar en la gestión de la escuela a fin de conseguir de forma colaborativa los objetivos educativos del centro.
4. La actuación ética como docente. Actuar de forma ética y responsable como docente, participar en la aplicación de unas normas de funcionamiento democrático del centro y ser capaz de enfrentar y de buscar soluciones a los problemas que se derivan de la práctica profesional.

- CC. musicales

5. El desarrollo de capacidades vinculadas con la escucha musical. Ser capaz de escuchar y apreciar todo tipo de música, saber analizar –a nivel auditivo– los elementos que la constituyen y utilizar, si es necesario, otros lenguajes para representarla o para expresar las emociones que despierta.
6. El desarrollo de capacidades vinculadas con la interpretación musical. Interpretar con corrección y musicalidad un repertorio variado de obras

musicales y de danzas y ser capaz de utilizar el gesto de dirección en las interpretaciones escolares.

7. El desarrollo de capacidades vinculadas con la creación musical. Realizar creaciones musicales integrando, si es necesario, otros lenguajes artísticos como medio para comunicarse y expresarse a través de la música y saber transcribir y arreglar piezas musicales escolares para adaptarlas a los diferentes contextos y niveles de aprendizaje.

- CC. pedagógicas y/o didácticas

8. La planificación de las situaciones de EA. Planificar las situaciones de EA en relación con la educación musical, promoviendo así la adquisición de las competencias propuestas en el currículum vigente del área.

9. La aplicación de las situaciones de EA. Conducir y evaluar las situaciones de EA en relación con la educación musical promoviendo así la adquisición de las competencias propuestas en el currículum vigente del área.

10. La adaptación de las secuencias de EA. Adaptar las intervenciones a las necesidades y características del alumnado y de su contexto escolar y social, y promover un aprendizaje musical significativo

Al analizar las competencias propuestas por Carrillo observamos que muchas de ellas guardan similitud, o son directamente las mismas, de las propuestas por Martínez-Izaguirre, Yániz y Villardón-Gallego (2017), anteriormente nombradas, ya que además de las competencias específicamente musicales, nombra otras más generales. Considero que tanto unas como otras, un buen docente tiene que trabajar sobre ellas continuamente.

Me gustaría resaltar que desde el planteamiento de Carrillo también se recoge la importancia de programar, competencia 8, y de seguir mejorando a través de la innovación que es uno de los puntos de profundización de este TFM.

Otro punto importante es el relativo a la competencia 7, relacionado con el desarrollo de capacidades vinculadas con la creación musical, uno de los pilares de este TFM en el que profundizaremos a continuación. Igualmente es muy importante la competencia 2, la cual trata acerca de estimular al alumnado para el aprendizaje y está muy relacionado con la motivación, la cual hemos comentado anteriormente y es otro punto esencial, según mi punto de vista, en la enseñanza.

Para finalizar con este apartado de las competencias, señalar la importancia de la competencia 1, la cual habla del desarrollo profesional del docente. Es decir, un profesor de música, al final es un músico y su desarrollo profesional, a mi modo de ver, influye de manera directa en su motivación, además de los conocimientos que mejora y puede transmitir a los alumnos. Por lo tanto influye de una forma muy positiva en su docencia.

Continuando con este marco teórico y retomando la idea expuesta en la competencia 7 de Carrillo (2015), así como la metodología del Campus Nebrija (2016) que exponía que uno de los retos de la sociedad actual era formar ciudadanos creativos y competentes con las TIC, considero que este es uno de los puntos clave, siguiendo la opinión de dicho autor, esencial para profundizar en este TFM.

Para Amabile (2000), en el desarrollo de dicha creatividad influyen:

- 1) La motivación intrínseca, que es aquella que procede del interior de una persona y que según ella, influye de una manera decisiva en la producción creativa.
- 2) El dominio de los conocimientos, o como ella lo llama, la pericia, y que abarca todo lo que una persona sabe y puede hacer en el amplio dominio de su trabajo.
- 3) Las habilidades de pensamiento creativo que son cómo las personas enfocan los problemas y soluciones, su capacidad de poner las ideas existentes juntas en nuevas combinaciones.

Hay muchas formas posibles de trabajar la creatividad en la asignatura de música pero en este TFM me voy a centrar en su trabajo por medio de la composición y la producción musical, integrando las TIC en el proceso.

La idea de componer en los colegios surgió en la década de 1960, a partir de la música de vanguardia, la cual introducía la aleatoriedad y la improvisación. En 1963 el compositor Peter Maxwell Davies escribió sobre el uso que hacía el mismo de la composición como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Los autores más relevantes de este periodo son Self (1967) con *New sounds in class*, Paynter y Aston (1970) con *Sound and silence*, además de varias propuestas de Schafer (1965, 1967, 1969, 1970, 1975). También encontramos aportaciones de Val Marsh (1970) y de Saitta (1978). A partir del nuevo siglo asistimos a un aumento del interés en este tema con manuales para el profesorado que abordan esta cuestión y que le dan una perspectiva diferente respecto a las anteriormente nombradas. Además es una temática que aparece mucho más en

congresos y seminarios de investigación, como las propuestas de Tafuri (2003), Burnard (2004), Leung (2004), Wiggins, Wiggins y Ruthmann (2004), y en numerosos artículos de revistas de investigación, como los de Barret (1998, 2003), Burnard (2000), Younker (2003), Barret (2003).

Como hemos podido comprobar, se trata de un tema en el cual podemos encontrar numerosa bibliografía. A continuación vamos a tratar dos artículos más modernos que nos den una perspectiva más actual del estado de la cuestión en la composición.

En un primer lugar encontramos un artículo de Emilio Molina (2011) llamado “Hacer música... para aprender a componer - Composición en grupo”. En él, encontramos maneras de dirigir la clase de composición en grupo, proporcionando recursos y herramientas. Parte de la improvisación, para que en ella aparezcan ideas musicales, y explica procedimientos de composición colectiva en el aula con los diferentes sistemas: tonal, pentatónico y modal.

En segundo lugar voy a comentar “La composición en el aula de secundaria” de Gabriel Rusinek Milner (2005) en la cual utilizando la metodología de investigación cualitativa (Bresler y Stake, 1992; Eisner, 1996), recogió los datos en un contexto educativo real dado que era profesor en un instituto de la Comunidad de Madrid. Rusinek (2005, p. 194) define para su proyecto:

Los alumnos deben componer una pieza de al menos dos minutos de duración, a fin de interpretarla en un concierto público, en el auditorio de un centro cultural cercano. Las piezas compuestas quizás no tengan un valor estético como productos artísticos originales para críticos externos, pero sí tienen un valor para los propios alumnos-compositores y sus compañeros, y ello se comprueba en las actitudes observadas y en sus comentarios.

Era una clase de veinticinco alumnos que dividió en tres grupos de ocho o nueve. Componían dos veces por semana durante 50 minutos en tres sitios distintos para no interferirse acústicamente. Los grupos utilizaron el instrumental disponible en el aula (xilófonos, metalófonos, carrillones, pequeña percusión, flauta dulce), y en algunos casos guitarras o piano. Explica los distintos procesos que han seguido los alumnos para componer y como se distribuyó cada grupo las tareas (en el caso de no hacer todo todos de forma conjunta siempre) y el resultado con sus conclusiones.

En lo referente a la integración de las TIC, nos encontramos en una época donde los alumnos son nativos digitales, pero eso no quiere decir que sepan utilizar las TIC correctamente y que se sepan enfrentar a ellas cuando les supongan un desafío.

Como bien señala Espino y García (2016, p. 2), “de la misma manera que la tecnología nos ha dejado grandes beneficios es posible que esté causando algunas interferencia con el desarrollo de la creatividad de algunos estudiantes, así como problemas sanitarios y sociales”. En su artículo han tratado de medir cómo la tecnología está afectando de manera positiva o negativa al desarrollo de la creatividad de nuestros estudiantes y, lo más importante, cómo usarla para que sea beneficiosa.

Para Bustos y Román (2011, p. 2):

Desde la certeza de que la formación de los ciudadanos de hoy requiere de sistemas y escuelas que incorporen recursos tecnológicos a los procesos de enseñanza y aprendizaje, la integración de las TIC en el ámbito educativo es actualmente un tema capital desde múltiples perspectivas, y en todos los niveles educativos.

Como muy acertadamente según mi punto de vista afirman Casanova y Serrano (2016, p. 3), “la escuela no puede vivir ajena a la realidad de la sociedad en la que vive, su contexto socio-cultural y tecnológico debe necesariamente impregnarle”.

En cuanto a la tecnología musical en secundaria encontramos menos artículos que hablen de ella y se trata de un tema mucho menos investigado. También hay que señalar que el tipo de tecnología necesaria y a bajo precio, es relativamente moderna (y no hace tanto que están extendidos por los institutos).

Entre ellos volvemos a destacar el artículo de Casanova y Serrano (2016, p. 1) en el cual “se sientan las bases sobre la introducción tecnológica en el aula de música universitaria” y donde indican que:

Mediante la aplicación de nuevos modelos activos de enseñanza-aprendizaje, en el día a día del aula, que permitan la mejora del propio proceso educativo universitario así como su aplicación a otros niveles de enseñanza en los que en un futuro el estudiante ejercerá en calidad de docente.

Otra artículo interesante es el de Tejada (2005) sobre el programa ACID Music Studio, que es un programa, no específicamente diseñado para la educación musical, pero que puede facilitar la captura y la estructuración creativa de sonidos y patrones musicales.

Después de explicar por encima sus posibilidades nos habla de las aplicaciones didácticas que puede tener este tipo de herramientas.

Finalmente me gustaría resaltar uno de los beneficios que aportan las TIC y que tiene mucha importancia en este TFM y es su influencia en la motivación como demuestra la investigación de Casanova y Serrano (2016, p. 12):

Respecto a los beneficios de la experiencia, el más resaltado es la motivación. Aumenta en los estudiantes considerablemente cuando se trata de aprender acompañados de tecnología y conlleva un mayor interés y esfuerzo por la adquisición de los conocimientos con ella trabajados.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA SELECCIÓN DE LOS PROYECTOS

Para la elaboración de este TFM, me voy a basar en dos trabajos elaborados a lo largo del segundo cuatrimestre del máster.

En primer lugar en mi proyecto de innovación, como modelo de la función docente de estar en continua mejora en su proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que a través de la innovación el docente puede optimizar el aprendizaje de su alumnado y la propia práctica.

Tengo que señalar que pude llevar a cabo, aunque parcialmente y adaptado por una cuestión de tiempo, este proyecto en mi periodo de prácticas. A pesar de ello, me permitió extraer enseñanzas muy valiosas de cara al futuro. En este proyecto mi objetivo era trabajar la creatividad musical componiendo y produciendo una canción de forma grupal mediante el uso de las TIC en el tercer trimestre en un grupo de 4º de la ESO. El objetivo de este proyecto es analizar los beneficios que aportan en el aprendizaje, el interés del alumnado por la materia y en su creatividad la composición y el uso de las TIC en ese proceso compositivo. Además los alumnos se llevan valiosas enseñanzas musicales en general y en el terreno de la composición y la producción musical en particular. Para evaluar el proyecto creé un cuestionario donde les pregunté a los alumnos acerca de una serie de parámetros para descubrir si a raíz de este proyecto habían trabajado su creatividad y había aumentado su motivación en cuanto al aprendizaje musical y yo también hice un análisis de la evolución de los alumnos en esas cinco semanas. El análisis de los datos mostró resultados positivos en ambos aspectos.

Y en segundo lugar, presento mi programación como medio para ejemplificar la importancia de planificar la práctica educativa y por tanto integrar en ella la innovación perseguida. En la programación está muy presente desde el primer día la composición y la producción tanto por ser la base de algunas unidades como la 3, la 10 o la 12; como por estar presente en actividades de gran parte del resto de unidades diseñadas.

UNIDADES	SESIONES	TRIMESTRE
1. Repaso	3 sesiones	1º
2. La música en el siglo XXI	8 sesiones	1º
3. Técnicas de grabación I	8 sesiones	1º
4. La música latinoamericana	8 sesiones	1º
5. La difusión y comercialización de la música	8 sesiones	2º
6. La profesión de músico	8 sesiones	2º
7. La música sinfónica	8 sesiones	2º
8. El musical	8 sesiones	2º
9. La música en el cine	9 sesiones	3º
10. Técnicas de grabación II	9 sesiones	3º
11. La música en vivo	9 sesiones	3º
12. Composición, grabación y producción de una canción	13 sesiones	3º

Con el diseño de esta programación he pretendido en todo momento captar la atención del alumnado aprovechando el interés del estudiante hacia la música. Al alumno le gusta la música y en su día a día fuera del centro está muy presente. Los profesores debemos aprovechar esta situación para enseñarles y abrirles nuevos horizontes. A partir de la música que ellos escuchan y conocen se pueden explicar gran parte de los conceptos (melodía, ritmo, armonía, forma musical, arreglos, instrumentación, producción musical...), que además de ayudar a los alumnos a comprender la música que escuchan, nos permiten introducirles nuevos conceptos y nuevos tipos de música. Al final todo es música y es el mismo lenguaje. Se pueden explicar conceptos complejos partiendo de

conceptos sencillos y familiares para los alumnos, que les hagan tener, ilusión e interés por seguir aprendiendo e incluso investigar por su cuenta. Y es esto lo que esta programación aprovecha, tendiendo puentes entre el contexto escolar y su tiempo de ocio.

La música tiene mucho valor y el objetivo es que la entiendan. No tiene que ser algo que memoricen (notas, fechas, autores, tipos de formas musicales,...) o automaticen y que pasado el día del examen no se acuerden de nada y se queden con la sensación de desprecio, resentimiento o rechazo hacía las clases de música. El objetivo es que sientan que el conocimiento es útil porque les ayuda a disfrutar más de la música de lo que ya disfrutaban. La música está viva y todo lo que aprendan es algo que pueden usar cada vez que escuchen música.

Como podemos observar, los dos trabajos guardan mucha relación, complementándose entre sí, ya que el proyecto de innovación responde a la necesidad y búsqueda de la mejora constante del proceso educativo y la programación permite planificar e integrar dicha innovación en el día a día del aula.

4. DESARROLLO

4.1. Reflexión sobre programar e innovar: complementariedad de competencias docentes

Programar e innovar son dos competencias fundamentales en un docente y sobre ellas versan los dos trabajos que sirven como base para este TFM.

Como hemos comprobado al hacer un repaso de artículos en el marco teórico, destacando especialmente a Giné y Parcerisa (2003) o Gisbert y Blanes (2013), elaborar una buena programación supone anticipar y estructurar lo que se va a enseñar. Esto lo considero fundamental ya que obliga a meditar en profundidad sobre cuestiones importantes en la enseñanza y por tanto hacerse preguntas como:

- ¿Para qué enseñar?
- ¿Qué enseñar?
- ¿A quién enseñar?
- ¿Cómo enseñar?
- ¿Cuándo enseñar?
- ¿Con qué enseñar?
- ¿Qué, quién y cómo evaluar?

Por tanto la programación va a influir de manera decisiva en nuestra docencia y es una forma de asegurarnos trabajar correctamente todos los contenidos curriculares. En mi programación hay una reflexión profunda a todas estas preguntas que me permitan tener claros los objetivos para el curso (vinculados a los objetivos que marca la ley), los contenidos, la evaluación y la metodología que quiero seguir. En estos elementos se incluye aquello en lo que a lo largo del curso se quiere innovar para tener clara su óptimo trabajo. Me parece muy importante tener claras estas cuestiones porque además de explicar la materia, son la clave para conseguir trabajar las competencias para la vida de las cuales hablaba Carrillo (2015).

Uno de los pilares de mi programación es el trabajo de la creatividad musical por medio de la composición. Se trata de uno de los contenidos curriculares que he observado que

menos se trabaja, pero que me parece muy potente para trabajar muchos aspectos musicales de una forma motivante para el alumnado. La motivación en la enseñanza es fundamental como he comentado en apartados anteriores y comentaré en posteriores.

Otro elemento esencial es la integración de las TIC en la enseñanza y esto tiene que quedar reflejado en la programación. En la época actual las TIC pueden aportar enormes beneficios si se utilizan correctamente, además, como exponen Casanova y Serrano (2016) aumenta la motivación del alumnado. Este es uno de mis mayores objetivos: conseguir alumnados motivados. Considero que el docente tiene que tener muy presente como va a utilizar la tecnología en sus clases buscando siempre que sean beneficiosas para la enseñanza y no utilizarlas sin sentido porque es la “moda”.

Justamente la unión de la composición y la grabación con las TIC, es la base de mi proyecto de innovación. Considero que es una parte del currículo que por lo general se trabaja poco en los institutos cuando bajo mi punto de vista es un recurso muy potente para trabajar muchos aspectos del mismo. Por ello decidí que estos contenidos estuvieran encuadrados en un proyecto de innovación ya que se trata de una de las mejores formas para evaluar el proceso educativo y su mejora. La innovación es una competencia muy importante y considero que un profesor tiene que estar continuamente innovando en su forma de dar las clases y en los contenidos que imparte, como dicen Martínez-Izaguirre, Yániz y Villardón-Gallego (2017), Kämäräinen y Streumer (1998) o Chapa y Martínez (2016).

La correcta planificación del proyecto de innovación es indispensable para su correcto desarrollo. Por ello la innovación y la programación son dos competencias docentes que se complementan perfectamente. E iría más allá, considero indispensable que vayan de la mano para poder llevar a cabo correctamente el proyecto de innovación dentro del curso escolar y que se complemente con el resto de contenidos programados para el curso.

Para finalizar me gustaría señalar que el propio docente, tanto en la innovación como en la programación, tiene que investigar y reflexionar acerca de su sobre su propio rol, como señala Bausela (2014). En el proceso probablemente sea consciente de muchas cuestiones sobre las cuales no había reflexionado nunca y otras que quizás sí, pero no en profundidad y que eran mejorables y de las cuales no era consciente. También le

permite extraer conclusiones de su propia actividad, lo cual es muy enriquecedor porque le permite ser mejor profesor.

Bajo mi punto de vista jamás hay que olvidar cual tiene que ser el objetivo de un docente: dar buenas clases y que el alumno aprenda y esté motivado. Por ello el objetivo de la programación y la innovación, tiene que ser este. Por tanto si en las conclusiones de este proceso aprendes cuestiones que debes mejorar y eso no se transmite en mejorar tu enseñanza, es conocimiento que vale bien poco.

4.2. La motivación en la enseñanza

La motivación considero que es uno de los pilares fundamentales en los cuales se tiene que basar una buena enseñanza. Estoy totalmente de acuerdo con lo que defiende Guillén (2012), y es más, iría más allá basándome en mi propia experiencia: lo que se aprende motivado perdura mucho más en el tiempo e incluso lleva a que los propios alumnos investiguen en su propio aprendizaje. Esta investigación muchas veces implica ser creativos (de lo cual hablaremos en apartados posteriores). En este mundo donde todo el conocimiento imaginable está fácilmente accesible al alcance de cualquier persona con un móvil y una conexión a internet, el docente tiene que ser un guía y un compañero en el proceso de enseñanza aprendizaje y tiene que generar la motivación en los alumnos para que ellos tengan ganas de aprender esos conocimientos.

Además al alumno le gusta la música, viene ya con una motivación intrínseca en el terreno musical. Por ello, en mi programación he buscado aprovechar esta situación para enseñarles y abrirles nuevos horizontes. Ellos con la música ya están motivados por lo que la música del instituto no tiene que ser distinta a la música a la cual ellos le dedican gran parte de su tiempo libre y que tanto les hace disfrutar. Las clases tienen que ser un elemento en sus vidas que les haga amar aún más la música y les haga comprender el porqué, evitando a toda costa que los alumnos piensen que están haciendo un esfuerzo sin sentido y perdiendo el tiempo en las clases de música. Por ello, gran parte de los contenidos parten de elementos que ellos conocen y que les resulten ya de base interesantes, de forma que les motiven y permitan al docente introducirles conceptos nuevos. En el caso del proyecto de innovación, recordemos que uno de sus objetivos era analizar los beneficios que aportan las TIC en el interés del alumnado por la materia. Se trata de un proyecto que además de trabajar contenidos del currículo busca trabajarlos

de una manera en la que los alumnos se impliquen en su propio aprendizaje. Los resultados del proyecto indicaron que así fue.

Como se desprende de lo comentado hasta ahora, la metodología es fundamental en este proceso de motivar a los alumnos. Tanto en la programación como en el proyecto de innovación se han planteado metodologías activas ofreciendo clases dinámicas sin que el alumno esté mucho tiempo parado para que no baje la atención, desconecte y no se entere de las explicaciones. Estas metodologías sitúan al alumnado como protagonista en su proceso de aprender y al docente como guía en su aprendizaje que potencia sus ganas de aprender, dotando por tanto al alumnado de las herramientas necesarias. Este tipo de metodología estimula además las competencias clave.

4.3. La creatividad musical

Como bien señalan en la metodología del campus Nebrija (2016), uno de los retos de la enseñanza actual es formar ciudadanos creativos. Tampoco podemos olvidar las competencias que exponía Carillo (2015) donde para un docente era muy importante el desarrollo de capacidades vinculadas con la creación musical. Por ello, me parece muy importante trabajar la creatividad en nuestras clases.

Volviendo a la idea que he comentado en el apartado anterior sobre la motivación: todo el conocimiento imaginable está fácilmente accesible al alcance de cualquier persona con un móvil y una conexión a internet. Trabajar la memorización sin más para mí no tiene ninguna utilidad, hay que aportar a nuestros alumnos mucho más en la enseñanza.

Por ello considero que es indispensable trabajar la creatividad y la asignatura de música nos brinda muchas opciones de trabajarla. Aunque se trabaje desde un punto de vista musical, enriquece nuestra creatividad en general como demuestra un estudio en el que han colaborado conjuntamente expertos de la Universidad de Radboud y de la Universidad de Sydney, coordinados por Ritter y Ferguson (2017) y en el cual según ellos cuando se escucha “música feliz” generamos soluciones más innovadoras que al estar en silencio. Es decir, escuchar música afecta específicamente a la cognición creativa.

Acerca de las ideas que Amabile (2000) nos dice que influyen en el desarrollo de la creatividad, hacemos la siguiente reflexión en el terreno de la enseñanza musical:

- 1) La música nos brinda además numerosas herramientas para trabajar la creatividad, a partir de la motivación intrínseca que tenemos por ella (en este caso a partir de la composición). Por ello es importante no enfocar las clases únicamente de una forma teórica o memorística, que mata esa motivación y las propuestas de innovación tienen que ser una forma de enseñanza constante en el aula.
- 2) Al alumno hay que explicarle los conocimientos y que practique con ellos para poner en marcha y potenciar su creatividad. Todas las personas creativas basan su creatividad en una base que han aprendido y desarrollado a lo largo de los años y en concreto en las actividades artísticas como la composición, pintura, escultura, escritura,... además de una gran parte creativa, hay una parte grande de conocer el oficio. La técnica y la constancia son muy importantes. Tener solo una idea creativa muchas veces no es suficiente, la técnica te tiene que acompañar.
- 3) Finalmente, las habilidades del pensamiento creativo, también se pueden trabajar a lo largo de la experiencia y de la práctica. Según el compositor Nathan Whitehead: “moverse por una mala idea es mejor que no moverse”. Muchas veces hay que empezar a escribir y ya. Las ideas que surjan pueden ser malas, pero muchas veces, simplemente empezar una idea, aunque después se descarte, a menudo crea un efecto dominó donde una idea lleva a la otra.

Tanto mi programación como mi proyecto de innovación tienen la creatividad como uno de sus objetivos primordiales, como se ha comentado a lo largo del trabajo. Gran parte de los contenidos y la metodología expuesta en la programación tienen ese objetivo. Pero principalmente la creatividad se va a trabajar en el proyecto de innovación, el cual pude llevar a cabo parcialmente en mi periodo de prácticas donde tuve la oportunidad de trabajar la creatividad con los alumnos de 4º de la ESO. Esto me permitió poner en práctica mis ideas acerca de una de las posibles formas de cultivarla en la enseñanza musical a través de la composición.

Para trabajar la creatividad, vamos a aprender diversas técnicas compositivas pero que no exijan grandes conocimientos musicales. Compondremos utilizando principalmente la intuición y la improvisación, partiendo de obras que les gusten a los alumnos. Después de un montón de años escuchando música se genera en un nuestro interior una

“biblioteca” musical interna de frases musicales y de estructuras armónicas que han escuchado miles de veces, aunque ellos no lo sepan. Es decir, si se les pide que improvisen con la voz en base jazzística (que es uno de los estilos actuales donde más se trabaja la improvisación), seguramente al no haber escuchado nunca jazz les sea imposible. Pero ese mismo ejercicio en una base pop-rock seguramente muchos de ellos automáticamente, dejando de lado la vergüenza que podrían tener al principio, serían capaces de improvisar frases dignas.

Teniendo en cuanta estas apreciaciones, como se han comentado en apartados anteriores, es importante tener una parte de conocimientos y de práctica que se irá trabajando a lo largo del curso. Esta se puede dividir en dos grandes apartados:

1) Análisis de canciones:

Fundamental para que vean a partir de canciones que ellos conocen, los elementos que tienen y cómo están construidas. Analizar lo que otras personas han creado ayuda a crear. Además da pie a explicar otros tipos conceptos musicales igualmente importantes y que van a enriquecer enormemente su formación.

2) Métodos de composición:

En clase se explicarán una serie de métodos de composición. El profesor pondrá ejemplos y luego se practicarán todos ellos en clase y se les pedirá que se practiquen también en casa.

No es el objetivo de este TFM explicar con detalle los métodos pero resumidamente serían los siguientes:

- Improvisar una melodía con la voz. Grabar con una grabadora (puede ser la del móvil) las que les gusten.
- Mismo proceso que el punto anterior pero improvisando con instrumentos que los alumnos sepan tocar (instrumentos de láminas, flauta, guitarra, ukelele...)
- A partir de una frase ya escrita, improvisar una melodía y grabarla con el móvil
- A partir de una armonía ya establecida (y que puede salir de los temas analizados en clase), ir improvisando melodías.
- Utilización de aplicaciones musicales para teléfonos inteligentes como *Walk Band* o *Easy Band*, entre otras

4.4. Unión entre motivación y creatividad

Para finalizar con este apartado me gustaría señalar que considero que la relación entre el desarrollo de la creatividad y la motivación es bidireccional y así lo argumentan numerosos artículos como, el varias veces nombrado, de Amabile (2000) donde exponía que la motivación intrínseca es aquella que procede del interior de una persona y que influye de una manera decisiva en la producción creativa. Es decir, la motivación aumenta la creatividad. Pero también considero que crear un clima en el aula donde haya un espíritu creativo y en colaboración entre los propios alumnos (como es componer una canción de forma conjunta), va a aumentar su nivel de implicación en la materia y por tanto su motivación. Estamos dando a los alumnos herramientas y libertad para que exploren y se superen, siendo ellos mismos protagonistas de su propio aprendizaje.

4.5. Importancia e integración de las TIC en la enseñanza

Otro de los retos de la enseñanza actual que señalan en la metodología del campus Nebrija (2016) es formar ciudadanos competentes con las TIC. Estando de acuerdo con su argumentación, utilizar las TIC de una manera que sea beneficiosa y bien empleada puede aportar muchos beneficios a la hora de trabajar la creatividad.

En ambos trabajos base de este documento se utilizan las TIC a la hora de componer bien sea utilizando la grabadora del móvil para grabar las frases musicales que se vayan componiendo y evitar que se olviden o bien porque a la hora de componer los alumnos se ayudan de aplicaciones como EasyBand o Walk Band.

Esta es una forma de utilizar la tecnología muy beneficiosa. Se trata de aplicaciones sencillas e intuitivas que cualquiera de ellos pueden emplear en cualquier momento y a la vez que trabajan su creatividad componiendo, se están motivando en su aprendizaje musical.

Pero además es en la parte de la instrumentación y mezcla donde más se va a emplear la tecnología. En este apartado aunque aparentemente la creatividad se trabaja menos que en la composición, también hay una carga muy grande de creatividad.

La producción es coger la idea del compositor (o compositores) y convertirla en algo que suene con potencia, con brillo, con energía,... Es preguntarse qué instrumentos le

pegan, grabarlos bien, elegir con qué material (micrófonos, amplificadores,...). Es mezclar las pistas grabadas (paneo, cuanto y como comprimir, como lo ecualizamos, cuanta reverb le ponemos,...). Y todas estas decisiones son las que hacen que el producto final suena potente. Explicaremos y practicaremos todos estos conceptos, arañando únicamente la superficie dado que son muy complejos, pero explicando y aplicando un mínimo que va a asegurar una calidad muy aceptable en el resultado final.

De cara a la instrumentación y los arreglos, se explicarán patrones de batería, líneas de bajo, ritmos de guitarra,... en instrumentos virtuales para que solo con el ordenador, los alumnos puedan toquitear, jugar y escuchar como suenan. Además se les mandarán ejercicios diversos para que vayan creando bases que les gusten.

Se va a utilizar material específico, pero fácilmente al alcance de cualquier persona, tanto de software como de hardware. Este material fue el que utilice en mi proyecto de innovación durante las prácticas y no es el objetivo de este TFM ser específico en este aspecto pero resumiendo es necesario:

- Hardware:
 - Un micrófono de condensador
 - Un cable XLR a XLR para conectar el micrófono y que son menos de 10€
 - Una tarjeta de sonido o interfaz de audio
 - Auriculares
 - Altavoces
 - Ordenador mínimamente potente

- Software:
 - DAW: “Digital Audio Workstation” o programas secuenciadores multipista como Cakewalk
 - Además para complementar lo que viene gratuito en Cakewalk, utilizaremos otros instrumentos virtuales (que se utilizan desde el mismo Cakewalk) creados por empresas famosas en este mundo y con productos muy caros pero que ofrecen también una serie de instrumentos virtuales gratuitos

La oportunidad que tenemos ahora para grabar a una calidad muy grande por muy poco dinero no se ha tenido nunca. Puedes llegar a conseguir grabar y mezclar canciones que suenen parecido a una grabación de estudio profesional y que obviamente superan por mucho a una grabación hecha con el móvil y es lo que vamos a enseñar a nuestros alumnos.

5. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS DE FUTURO

La elaboración de este TFM me ha permitido relacionar y hacer una reflexión conjunta de dos trabajos que considero indispensables en la profesión docente: la programación y la innovación.

Y en esta reflexión me he centrado, además de la programación y de la innovación en sí, en unos pilares que considero que tienen que ser fundamentales en una buena enseñanza, aunque no quiero decir que sean los únicos, como son el trabajo de la creatividad, la integración de las TIC en la enseñanza y la motivación de los alumnos.

La programación me parece fundamental porque más allá de programar como va a ser el curso en numerosos aspectos, te obliga a reflexionar de manera profunda sobre qué tipo de profesor quieres ser y cuál crees que es la mejor forma de actuar para que así sea.

El proyecto de innovación te obliga a pensar en formas de mejorar tu docencia, analizando qué han hecho otras personas antes que tú en el terreno en el cual vas a innovar, a partir de ahí pensar cómo lo vas a hacer tú, llevarlo a cabo, y finalmente evaluar su proceso y resultados. Resaltar que tuve la fortuna de poder llevarlo a cabo, aunque parcialmente por una cuestión de tiempo, pero me permitió hacerme una idea bastante aproximada de sus resultados y de mejorar de cara al futuro.

Ambos trabajos son en sí una propuesta de futuro. La programación, como es obvio, únicamente está muy pensada por mí y escrita sobre el papel, pero su función es que sea mi programación de 4º de la ESO cuando consiga trabajo en un instituto. Ese día será la culminación de esta programación pero no por ello el final. Para mejorar en la práctica docente es necesaria una continua reflexión sobre la misma y al final del curso. De esta forma podré mejorar constantemente y podré adaptar tanto los contenidos como las actividades propuestas a las situaciones concretas que puedan ir surgiendo.

El día que pueda observar directamente y hacer un análisis diario de cómo están yendo las actividades, el nivel de implicación del alumnado y un análisis de las calificaciones de los alumnos, para ver dónde han fallado y qué es necesario reforzar o mejorar de cara al futuro me permitirán evolucionar a mejor esta programación cada año, además de adaptarla al contexto que me vaya encontrando.

En cuanto al proyecto de innovación, mi idea es poder llevarlo a cabo en su totalidad tal cual está planteado para poder evaluar más rigurosamente si la creatividad y la motivación de los alumnos ha aumentado. Y al igual que con la programación evaluar que tal ha ido para mejorar el proyecto de cara al futuro y pensando mejores maneras de trabajar la creatividad y la motivación de los alumnos.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, V. y Romero, S. (2007). Formación basada en competencias para los profesionales de la orientación. *Educación XXI*, 10, 15-37.
- Amabile, T. (2000). Cómo matar la creatividad. *Creatividad e innovación*, 1-31.
Disponible en:
http://www.fadu.edu.uy/eucd/files/2015/02/Como_matar_la_Creatividad-Teresa_Amabile.pdf
- Antúnez, S., Del Carmen, L. M. e Imbernón, F. (1992). *Del Proyecto Educativo a la Programación de Aula*. Barcelona: Graó.
- Bauselas, E. (2014). La docencia a través de la investigación-acción. *Revista Iberoamericana de Educación*, 35(1), 1-9. Recuperado el 24 de junio de 2019 de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2871>
- Belver, C. (2013). La importancia de motivar el interés en nuestros alumnos. *Reflexión académica en Diseño y Comunicación*, 20, 155-157. Recuperado el 29 de junio de 2019 de:
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=8918&id_libro=429
- Bustos, A. y Román, M. (2011). La importancia de evaluar la incorporación y el uso de las tic en educación. *Revista Iberoamericana de evaluación educativa*, 4(2), 4-7. Recuperado el 30 de junio de 2019 de:
https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/661644/RIEE_4_2_0.pdf?sequence=1
- Campus Nebrija (2016). *Metodología de enseñanza y para el aprendizaje*. Recuperado el 30 de Junio de 2019 de: <https://www.nebrija.com/nebrija-global-campus/pdf/metodologia-GCN.pdf>

- Carrillo, C. (2015). Competencias profesionales del profesorado de música: de los referentes teóricos a la concreción de una propuesta. *Revista Internacional de Educación Musical RIEM*, 3, 11-21. Disponible en <http://www.revistaeducacionmusical.org/index.php/rem1/article/view/52/18>
- Casanova, O. y Serrano, R. (2016). Internet, tecnología y aplicaciones para la educación musical universitaria del siglo XXI. *Revista de docencia universitaria*, 14(1), 405-421. Disponible en: [file:///C:/Users/Jose%20Angel/Downloads/Dialnet-InternetTecnologiaYAplicacionesParaLaEducacionMusi-5742009%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Jose%20Angel/Downloads/Dialnet-InternetTecnologiaYAplicacionesParaLaEducacionMusi-5742009%20(1).pdf)
- Chapa, P. y Martínez, T. (2016). La importancia de la actualización de conocimientos como parte de la formación del docente universitario. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 3(5), 1-20. Recuperado el 29 de junio de 2019 de <https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/viewFile/420/459>
- Espino, A. y García, L. (2016). Cómo influye la tecnología en la creatividad de los estudiantes. [Blog] *Monografías*. Recuperado el 30 de Junio de 2019 de: <https://www.monografias.com/trabajos108/como-afecta-tecnologia-creatividad-estudiantes/como-afecta-tecnologia-creatividad-estudiantes.shtml>
- Esteve, José Manuel (2009). *La profesión docente ante los desafíos de la sociedad del conocimiento*. España: OEI-Fundación Santillana.
- Gisbert, V. y Blanes, C. (2013). Análisis de la importancia de la programación didáctica en la gestión docente. *Revista Iberoamericana de Educación* 2(3), 2-21. Disponible en: <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/03/PROGRAMACION-DIDACTICA.pdf>
- Guillen, J. (2012). La motivación en el aula. [Blog] *Escuela con cerebro*. Recuperado el 29 de junio de 2019 de: <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2012/05/09/la-motivacion-en-el-aula/>

- Martínez-Izaguirre, M., Yániz, C. y Villardón-Gallego, L. (2017). Competencias profesionales del profesorado de educación obligatoria. *Revista Iberoamericana de Educación*, 74, 171-192. Disponible en: <https://rieoei.org/RIE/article/view/613>
- Molina, E. (2011). Hacer música... para aprender a componer - Composición en grupo. *Eufonía: Didáctica de la música*, 51, 53-64. Recuperado el 6 de abril de 2019 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3583523>
- Pavié, A. (2012). *Las competencias profesionales del profesorado de lengua castellana y comunicaciones en Chile: aportaciones a la formación inicial*. Tesis doctoral, Universidad de Valladolid. Disponible en <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=ugWDjprqsS0%3D>
- Riter, S. M. y Ferguson, S. (2017). Happy creativity: Listening to happy music facilitates divergent thinking. *PLOS ONE. Cognitive Neuroscience Channel*, 12(9), e0182210. Recuperado el 3 de Julio de 2019 de: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0182210>
- Rusinek, G. (2005). La composición en el aula de secundaria. *Musiker: cuadernos de música*. 14, 191-208. Recuperado el 1 de abril de 2019, de: <http://cfiesoria.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Rusinek-La%20composici%F3n%20en%20el%20aula%20de%20secundaria-Musiker.pdf>
- Tejada, J. (2005) Procesos musicales creativos y tecnología en Educación Secundaria. *Música y Educación*. 62, 115-120. Disponible en: <https://revistas.ucm.es/index.php/RECI/article/view/54848/52010>

7. ANEXOS

7.1. Índice programación

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN
2. ANÁLISIS DEL CONTEXTO
 - 2.1. Marco legislativo
 - 2.2. Características del centro / Departamento/ Materia de música/ Horario
 - 2.3. Características de los alumnos/ El grupo-clase
3. EVALUACIÓN INICIAL
 - 3.1. Conocimientos previos
 - 3.2. Características y consecuencias de la evaluación inicial
 - 3.3. Instrumentos para su evaluación
4. OBJETIVOS. VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO Y CON LOS DOCUMENTOS DEL CENTRO
 - 4.1. Objetivos Generales de la Etapa
 - 4.2. Objetivos de la materia
 - 4.3. El Proyecto Curricular y el Proyecto Educativo en el centro
 - 4.4. Objetivos específicos para el curso 4º de la Educación Secundaria Obligatoria
5. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS
6. CONTENIDOS DEL CURSO
 - 6.1. Contenidos en el currículo oficial
 - 6.2. Fundamentos organizadores de los contenidos
 - 6.3. Organización y secuenciación de los contenidos. Contenidos mínimos
 - 6.4. Temporalización
7. TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES
8. METODOLOGÍA. PRINCIPIOS METEDOLÓGICOS
 - 8.1. Modelo de intervención educativa. Principios y estrategias.
Planteamientos organizativos
 - 8.2. Actividades tipo a realizar
 - 8.3. Plan de lectura y desarrollo de la expresión oral y escrita
 - 8.4. Utilización de las TIC, TAC y los contextos digitales
 - 8.5. Materiales y recursos didácticos a utilizar

9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. ADAPTACIONES CURRICULARES

9.1. Diversidad natural. Diversidad en el grupo clase

9.2. Diversidad desde el alumnado. Alumnado con necesidad específica de apoyo educativo

9.3. Concreción del plan de atención a la diversidad. Concreciones a nivel metodológico

10. EVALUACIÓN

10.1. Evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos

10.2. Criterios de evaluación. Criterios de evaluación mínimos.

10.3. Procedimientos e instrumentos de evaluación del aprendizaje de los alumnos

10.4. Criterios de calificación

10.5. Evaluación trimestral y fina

10.6. Evaluación del alumnado con la asignatura pendiente. Medidas de refuerzo y recuperación

10.7. Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente

10.8. Evaluación del Proyecto Curricular y la Programación. Mecanismos de revisión

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PROGRAMADAS

11.1. Concreción de la incidencia de las actividades programadas en la evaluación

12. UNIDADES DIDÁCTICAS

13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

7.2. Índice proyecto de innovación

1. INTRODUCCIÓN

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN (revisión bibliográfica)

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

4. OBJETIVOS

5. CONTEXTO

6. METODOLOGÍA

7. DISEÑO DE LA PROPUESTA
 - 7.1. Secuenciación temporal y descripción de las actividades
 - 7.2. Secuenciación temporal y descripción de las sesiones aplicadas
8. ANÁLISIS DE DATOS Y RESULTADOS
9. CONCLUSIONES
10. BIBLIOGRAFÍA