

LAS APPS COMO RECURSOS PARA LA EDUCACIÓN MUSICAL

León-Garrido, Antonio¹; Duarte-Hueros, Ana²

¹ orcid.org/0000-0002-4850-596X, antonio.leon002@alu.uhu.es

² orcid.org/0000-0002-3819-5857, duarte@uhu.es

Resumen

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) son herramientas muy interesantes para adaptar la enseñanza y conseguir una mayor motivación en los alumnos y alumnas. Entonces, por qué no utilizarlas en la educación musical. Este estudio se centra en identificar, evaluar, categorizar y comparar diversas *apps* para determinar su aplicación como recurso de gamificación para la Educación Primaria. Se seleccionaron 20 *apps* y 4 docentes especialistas de música del ámbito universitario para realizar sus valoraciones sobre estas herramientas. Se utilizó y adaptó un instrumento de evaluación para medir el grado de idoneidad de las *apps*. Finalmente, se pudo determinar que el 70% de las *apps* son idóneas para integrarla en un contexto educativo de la educación musical, pero no solo para el ámbito de Primaria, sino para todas las etapas donde se integra esta área: Conservatorio, Universidad, etc.

Palabras clave

Apps, educación musical, recursos, aprendizaje.

Introducción

Se han producido múltiples cambios en la educación, debido a la inclusión de las TIC en los contextos de enseñanza-aprendizaje (López et al. 2019). Los docentes necesitan comenzar a usar tablets, *smartphone* y *apps* para cambiar roles y modificar metodologías de enseñanza y evaluación (García y Valle, 2015). En paralelo, se debe destacar la música como un elemento natural y poderoso para las personas (Giménez, 2017), configurándose como un excelente recurso pedagógico terapéutico (Terán et al., 2018), gracias a los grandes beneficios que produce tocar un instrumento musical (Collins, 2013).

Si la TIC se han adentrado en la educación ¿también se encuentran integradas en la educación musical como indican varios autores? (Muñoz, 2018; Simón, 2018). Asimismo, se pueden utilizar las *apps* para el aprendizaje de la música tomando como

referencia la existencia de videojuegos educativos (Correa-García et al. 2016) como recursos de gamificación para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Ortíz-Colón et al., 2018).

Ante estos interrogantes, se planteó seleccionar, evaluar, categorizar y comparar las *apps* enfocada a la educación musical para determinar su aplicación como recurso de gamificación para el aprendizaje en la Educación Primaria.

Método/Descripción de la experiencia

Descripción del contexto y de los participantes, se seleccionaron 20 *apps* relacionadas con los elementos teóricos-prácticos de la educación musical y que funcionaban en sistemas Android.

Se contó con la participación de 4 docentes especialistas de música del ámbito universitario; tres de ellos, especialistas en el campo tecnológico-musical.

Instrumentos

El instrumento para la recogida de datos de evaluación de las *apps* seleccionadas se diseñó en base al instrumento desarrollado por Masdeu (2018) como una adaptación al contenido y a nuestro contexto. Se incluyeron ítems de respuesta cerrada relacionados con cuestiones como los destinatarios, las funciones de las *apps*, etc.; y, elementos abiertos para recoger las opiniones de retroalimentación y comentarios por los evaluadores. Además, se añadieron las temáticas que habitualmente se abordan en la educación musical.

Procedimiento

Siguiendo una metodología mixta, se realizó una revisión literaria exhaustiva para justificar la investigación. Se determinaron los criterios de selección de las *apps*, los participantes claves, adaptación del instrumento y realización de la práctica musical con las *apps* para su posterior evaluación.

Resultados

De las *apps* analizadas y evaluadas se observó que el 70% de las *apps* eran idóneas para la educación musical, mientras que el 30% restante (6) requieren mejorar algunas de las dimensiones propuestas: técnica-estética, pedagógica-funcional y musical. Asimismo, se determinó que una misma *app* puede estar enfocada a varios destinatarios. También se estableció que se pueden desarrollar una o varias funciones, al igual que la temática principal y central.

Discusión y conclusiones

Es una realidad que las TIC se han integrado en el contexto educativo (López et al., 2019; García y Valle, 2015). Sin embargo, no se puede olvidar que la utilización de estos recursos tiene que ayudar en la formación integral del alumnado para adquirir mejores beneficios (Collins, 2013) para el aprendizaje de la música a través de estos recursos, ya que existen recursos considerados idóneos para la adquisición del contenido musical para conseguir tocar un instrumento musical al completo. Sin embargo, aunque hay *apps* que han tenido buenas valoraciones por los participantes, es necesario destacar que ninguna de ellas ha causado un gran impacto en los mismos, debido a que deberían existir otros recursos que ayude a asimilar el contenido musical.

Referencias

- Collins, A. (2013). Neuroscience meets music education: Exploring the implications of neural processing models on music education practice. *International Journal of Music Education*, 31(2), 217–231. <https://doi.org/10.1177/0255761413483081>
- Correa-García, R. I., Duarte-Hueros, A., y Guzmán-Franco, M. D. (2016). Horizontes educativos de los videojuegos. Propuestas y reflexiones de futuros maestros y educadores sociales. *Educación*, 53(1), 67–88. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.849>
- García, A., y Valle, F. (2015). Nuevos retos de la Documentación en los medios de comunicación. *Revista Científica de Comunicación Aplicada*, 5(3), 11–15. <https://bit.ly/2JNVlyl>
- Giménez, T. (2017). *Homo Musicalis. Somos seres musicales*. n/a (2ª ed.). <https://bit.ly/2RfBkVT>

- Holguín, E., y García, R. (2018). Educación musical en México: Una metodología para la enseñanza de la música a través de una aplicación en tecnologías móviles. *Educación Musical y Tecnología Móvil*, 65, 49–60. <https://bit.ly/3e8w9km>
- López, J., Pozo, S., Vicente, M. R., y Díaz, M. T. (2019). Herramientas robóticas para la dinamización de nuevos espacios educativos. *Campus Virtuales: Revista Científica Iberoamericana de Tecnología Educativa*, Huelva, 8(1), 63–73. <https://bit.ly/2V5ixgP>
- Muñoz, J. D. (2018). *Apps para músicos*. Redbook Ediciones.
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0), 1–17. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Simon, V. (2018). Guided by Delight: Music Apps and the Politics of User Interface Design in the iOS Platform. *Television & New Media*, 21(1), 60–74. <https://doi.org/10.1177/1527476418794634>
- Terán, C. D. C., Ramírez, J. M., y Hill, L. (2018). La Música, Herramienta para el Fortalecimiento de Valores en la Educación Básica. *Revista Scientific*, 3(7), 78–98. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2018.3.7.4.78-98>