



PROYECTO DE INNOVACIÓN y DESARROLLO CURRICULAR- CONVOCATORIA 2021

EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL CPM “MÚSICO ZIRYAB”



ÍNDICE

1. Título
2. Resumen del proyecto
3. Justificación del proyecto
4. Objetivos específicos que se pretenden alcanzar
5. Contenido del proyecto
6. Actuaciones y calendario de aplicación
7. Recursos económicos y materiales
8. Criterios e indicadores para la evaluación del proyecto

1. TÍTULO

“EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL CPM MÚSICO ZIRYAB”

2. RESUMEN DEL PROYECTO

El presente proyecto tiene como objetivo principal la construcción de un modelo de educación virtual que se adapte al ámbito de la enseñanza musical profesional. Para ello, se trabajará en el análisis y actualización de las infraestructuras digitales existentes, la Gamificación con el uso del monitor interactivo/tabletas y, por último, el aprendizaje de herramientas que permitan la creación y presentación de contenidos digitales. Por otra parte, el trabajo de investigación que desarrollaremos tendrá también el objetivo de posibilitar la formación del profesorado del centro en los distintos usos y aplicaciones de las TIC en la enseñanza musical, además de promover el trabajo colaborativo y la puesta en común de las experiencias en dicho de éstas dentro del aula.

3. FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

Desde que en el curso 2018-2019 el CPM “Músico Ziryab” se adhirió al Programa de Digitalización de Centros (PRODIG) de la Junta de Andalucía ha logrado impulsar a pasos agigantados su transformación en un centro digitalmente competente. Esta adaptación a los nuevos tiempos ha significado incorporar al proyecto educativo nuevas estrategias y recursos tecnológicos dirigidos a favorecer las experiencias de aprendizaje, facilitar la comunicación entre los diferentes miembros de la comunidad educativa y difundir sus actividades formativas y musicales. Siendo conscientes de que las características de nuestras enseñanzas suponían la definición de un plan de transformación digital que difería sustancialmente de otros centros de Enseñanza General en lo referente a su estructura, objetivos y contenidos, un grupo de profesores pusimos en marcha dos proyectos de innovación educativa y curricular, “En clave de TIC/TAC I y II” (PIN 117/19 y (PIN-089/20). De esta manera, hemos pretendido impulsar la integración de las nuevas tecnologías/metodologías en el ámbito de la enseñanza musical profesional donde es fundamental una formación específica del profesorado más de tipo pedagógica que instrumentalista, que posibilite la integración de las Tics/Tacs de una manera eficaz y adecuada.

Significativamente, en el primer proyecto elaboramos una guía de nuevas tecnologías/metodologías adecuadas a la enseñanza musical profesional y, también, diseñamos estrategias didácticas eficientes que integrasen los recursos digitales en el aula en coexistencia con los procedimientos educativos tradicionales. Seguidamente, en el proyecto actual estamos trabajando en la implementación del uso del Monitor interactivo, Moodle y las Aplicaciones móviles en las áreas de Fundamentos de la composición, Lenguaje Musical e Interpretación. Sin duda, el trabajo realizado durante estos dos cursos se ve reflejado tanto en cambios innovadores en metodologías como en la mejora de los procesos de enseñanza/aprendizaje. No obstante, hay que reseñar que la situación originada por el coronavirus puso en evidencia la necesidad de que los profesores tuviéramos que realizar una digitalización a marchas forzadas en el uso de entornos virtuales de aprendizaje. Por un lado, los docentes hemos ido aprendiendo, de manera autónoma en muchos de los casos, a seleccionar las herramientas y recursos digitales más convenientes para las asignaturas que impartimos. Por el otro, hemos tenido que elaborar una gran cantidad de material con otros enfoques pedagógicos dada la excepcionalidad de la situación. A este respecto, las plataformas Moodle Centros y Google Classroom se erigieron como las herramientas más adecuadas para mantener la enseñanza virtual en los meses de confinamiento de 2020 al servir de punto de encuentro entre profesores, alumnos y familiares. Mediante la creación de aulas virtuales los grupos de alumnas/os lograron mantener con un horario semanal fijo las mismas rutinas de las clases presenciales. Ambas plataformas permitieron también planificar, corregir, evaluar los ejercicios semanalmente. Cabe agregar que el modelo pedagógico conocido como Flipped classroom (Clase invertida) cobró un papel importante con el uso de plataformas de aprendizaje virtual al estar basado en la transferencia del trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula (visionar videos y tutoriales, grabar sus ejecuciones musicales,...). También, Google Suite ha impulsado la enseñanza virtual al ofrecer aplicaciones web con funciones similares a las suites ofimáticas tradicionales, incluyendo Gmail, Hangouts, Calendar, Drive, Docs, Sheets, y Google Classroom, entre otras.

Teniendo en cuenta todo lo anteriormente expuesto, no hay duda de que la educación virtual además de complementar la modalidad académica tradicional, puede mejorar las dinámicas de formación de los estudiantes y ofrecer mayor apoyo a los docentes para el desarrollo y seguimiento académico de los alumnos a cargo. Sin embargo, la metodología online supone un desafío para docentes y alumnos pese a vivir en una era plenamente tecnológica. En la enseñanza virtual el tutor es un guía y orienta al alumno en su proceso de aprendizaje, que, debe dar feedback y asistirle en sus inquietudes. De ahí que nuestro próximo reto sea adaptar y desarrollar los entornos virtuales de aprendizaje Moodle y Google classroom a las áreas de Lenguaje Musical, Fundamentos de la Composición e Interpretación. Igualmente, trabajaremos

en la redefinición de las actividades de aprendizaje implementando el uso de los monitores y dispositivos móviles y tabletas.

4. OBJETIVOS DEL PROYECTO

Los objetivos generales que se pretenden conseguir son los siguientes:

1. Aprender a utilizar las plataformas virtuales de aprendizaje Moodle y Google classroom de manera que nos permitan estructurar contenidos en nuevas metodologías de aprendizaje.
2. Utilizar estrategias didácticas facilitadas por las TIC, que sean flexibles y atractivas, que tengan en cuenta las expectativas e intereses del alumnado, así como su diversidad y que faciliten su creatividad.
3. Posibilitar al profesorado del centro el aprendizaje de los distintos usos y aplicaciones de las nuevas tecnologías en la enseñanza musical profesional.
4. Promover el trabajo colaborativo entre el profesorado y la puesta en común de sus experiencias en el uso de las herramientas y servicios de las TIC.
5. Dotar al conservatorio de la infraestructura y equipamientos necesarios para convertirse en un centro digitalmente competente, en especial, de monitores interactivos para las aulas de Lenguaje Musical y Armonía.

Como objetivos específicos de este proyecto se establecen los siguientes:

1. Conocer los múltiples recursos que hay en la modalidad virtual y utilizar aquellas herramientas didácticas que mejor se adapten a las materias que impartimos en el Conservatorio.
2. Desarrollar metodologías de la enseñanza virtual que motiven al alumno/a a aprender, es decir, que estimulen y fomenten la actitud autodidacta del alumno.
3. Impulsar la capacitación docente en el correcto uso de las herramientas en nube para el desarrollo normal de una clase virtual y en herramientas de colaboración.
4. Actualizar el conocimiento en la infraestructura digital actual profundizando en el uso del monitor interactivo y las tabletas/móviles.
5. Aplicar herramientas de evaluación para comprobar la eficacia de los cambios y mejoras efectuadas a raíz de la introducción de metodologías innovadoras en el aula

5. CONTENIDOS DEL PROYECTO

Los contenidos de este trabajo de investigación se vertebran en cuatro bloques:

A) Infraestructura digital actual

- Sistemas operativos.
- Sistema de visualización: monitor de ordenador, TV led/LCD y proyector.
- Dispositivos de entrada de video: cámara integrada y webcam, capturadores HDMI
- Dispositivo señalador :pantalla táctil, ratón, detector infrarrojos
- Dispositivo de entrada texto: teclados.
- Conectividad en la red :Wifi, 80211 n/ac, Sistema Mesh, Red cableada).
- Protocolos de conexión: interconexión entre dispositivos: Airplay, Chromecast, Stream Anyview/Anycast/Miracast, Dispositivos de enlace.
- Dispositivos digitales :Ordenadores, Smartphone, Tablet, Pantalla o monitor digital interactivo.

B) Gamificación con monitores interactivos:

- KAHOOITS : cuestionarios tipo trivial, posibilidad de trabajar con pantalla digital en directo o de forma asíncrona
- QUIZZIZ :Herramienta para crear cuestionarios en tiempo real. También tiene la función de asignar tareas a una clase. Se puede integrar con google classroom y es muy útil para nuestras actividades gamificadas.
- GENIALLY :quiz's interactivos, infografías, etc
- RULETA DE CLASE de IDoceo :permite combinar varias ruletas y crear contenido.

C) Aplicaciones de la Suite de Herramientas de Google

- G. SLIDES para presentaciones de contenidos
- G. FORMS para cuestionarios autocorregibles
- G. SHEETS para hojas de cálculo.
- G SITES para creación de contenidos web
- G MEET para videoconferencias y uso de pizarra interactiva Jamboard.

D) Presentación de contenidos para hacer Flipped Classroom

- GOOGLE SLIDES (creación de presentaciones interactivas)
- FORSCORE (biblioteca musical, permite el almacenamiento y la escritura sobre los libros de texto)
- EDPUZZLE (creador de video cuestionarios autocorregibles).
- SCREENCASTIFY (creación de vídeo tutoriales).
- LOOM (similar al anterior).

E) Creación de blogs educativos para compartir ideas con la comunidad educativa, así como ofrecer recursos de interés a alumnado y familias.

6. ACTUACIONES Y CALENDARIO DE ACTUACIÓN

FECHAS	ACTUACIONES
Septiembre 2021	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planificación del proyecto y creación de los equipos de trabajo según las áreas de Lenguaje Musical, Fundamentos de la Composición e Interpretación Musical.
Octubre 2021/ Febrero 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis y elección de los recursos que hay en la enseñanza virtual que mejor se adapten a las materias impartidas referidas a Gamificación, Apps de GSUITE y Presentación de contenidos. 2. Profundización en el uso de Moodle y Google classroom por parte de los profesores implicados en el proyecto. 3. Análisis de los diferentes usos de los monitores interactivos y tablets/móviles en el aula. 4. Diseño de blogs educativos en las distintas materias impartidas. 5. Realización de reuniones de carácter informativo (ETCP y claustro) con el fin de favorecer el trabajo cooperativo de los docentes de los distintos departamentos didácticos. 6. Actividades formativas para el profesorado del centro consensuadas con el Cep y de autoformación llevadas a cabo por los profesores del proyecto. 7. Propuesta de actuaciones didácticas de enfoque metodológico innovador basadas en los Tics para las distintas áreas para ser integradas en las programaciones didácticas.
Febrero 2022	Informe del progreso del proyecto por la coordinadora.
Febrero 2022/ Abril 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trabajo individual de los profesores: Experimentación en el aula de las actuaciones didácticas propuestas utilizando el monitor interactivo, Plataformas educativas y Apps móviles. 2. Puesta en marcha de los blogs educativos. 3. Análisis e informe de los resultados obtenidos de la puesta en práctica de dichas actuaciones analizando las dificultades encontradas.
Mayo 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trabajo individual del profesorado: Desarrollo en el aula de las propuestas de mejora derivadas del debate de la fase anterior 2. Análisis de cuestionarios creados para analizar el grado de consecución de los objetivos planteados en el proyecto, además de pulsar el grado de satisfacción de los agentes intervinientes (profesores y alumnos) 3. Presentación de las propuestas de cada profesor.
Junio 2022	Elaboración de la memoria final del proyecto aportando el material didáctico generado durante la realización del mismo.

7.RECURSOS ECONÓMICOS Y MATERIALES

La ayuda concedida para este proyecto de innovación irá destinada principalmente a la compra de 2 monitores interactivos para las aulas de Fundamentos de composición y Lenguaje musical. Estos monitores vienen con el sistema operativo Android incorporado, por lo que su uso se asemeja al de una enorme tableta, con un cristal de seguridad preparado para resistir cualquier tipo de golpe. Por otro lado, para las aulas de composición e improvisación se comprarán teclados electrónicos con sonidos de cuerda, pads o contrabajo, entre otros. Los teclados modernos (que no son excesivamente caros) llevan incorporados gran cantidad de presets con todos estos sonidos y muchos más. Además, suelen traer unidades de USB que posibilitan el uso de pistas de audio (WAV) tipo Play-Along o Karaoke sobre las que el alumno puede improvisar.

RECURSOS NECESARIOS	COSTE ECONÓMICO
2 MONITORES INTERACTIVOS Monitor Multi-Táctil Interactivo Newline TT-6518RS de 65" 4K	1.350 euros ×2= 2700 euros
1 Teclado Portátil Yamaha PSR-F51 - Negro2	120 euros
2 Alesis Q49 MKII - Teclado controlador MIDI USB con 49 teclas de acción sintetizador sensible	90 euros×2= 180 euros
FIBRA ÓPTICA	Instalado por la Junta de Andalucía
SOPORTES DIGITALES propios del profesorado y del alumnado (tablets, teléfonos móviles, ordenadores)	Sin coste
FORMACIÓN del profesorado	Costeado por el CEP
TOTAL	3000 EUROS

8.CRITERIOS E INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL PROYECTO

En el desarrollo de todo proyecto es primordial realizar una evaluación continua con el fin de recoger la información necesaria para corregir y modificar aquellos aspectos que necesiten incorporarse o modificarse de forma que permitan cumplir los objetivos propuestos. En este proyecto los indicadores e instrumentos de evaluación se han establecido atendiendo a las actuaciones programadas y nos permitirán comprobar y valorar el grado de cumplimiento de los objetivos del proyecto, así como detectar las posibles necesidades de mejora a fin de obtener unos resultados óptimos.

CONTENIDO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Asistencia a reuniones online	Horas de sesión presencial	Documento de asistencia generado por moodle (coordinador)
Búsqueda de información sobre los recursos de la educación virtual	1.Aportaciones subidas a la carpeta compartida de documentación 2. Calidad y relevancia del material aportado	1.Informe del coordinador 2. Rúbrica con la valoración de la calidad del material aportado
Elaboración de actuaciones didácticas por áreas y blogs educativos	1.Documento aportado en formato digital 2..Elaboración del blogs	1.Informe del coordinador 2. Informe del coordinador
Formación del profesorado	Evaluación de la actividad por parte del profesorado	Cuestionario de autoevaluación
Aplicación en el aula de las estrategias didácticas	Impacto en el aula	1.Rúbrica de evaluación 2.Cuestionarios alumnos y profesores