

EL CANCIONERO: FLIPPED CLASSROOM Y LA ACTUALIZACIÓN DE LA TAXONOMÍA DE BLOOM EN LA EDUCACIÓN MUSICAL

Autores:

- Antoni Miralpeix Bosch. FPCEE Blanquerna. Universidad Ramon Llull (URL).
- Jordi Simon Llovet. FPCEE Blanquerna (URL)
- Núria Cervera Vila. Escuela Collaso i Gil
- Anna Pérez Sánchez. Escuela Collaso i Gil
- Elena Ojando Pons. FPCEE Blanquerna (URL)
- Eva Martínez Tomè. FPCEE Blanquerna (URL)
- Xavier Àvila Morera. FPCEE Blanquerna (URL)
- Miquel Àngel Prats Fernández. FPCEE Blanquerna (URL)

El Proyecto de creación musical “El Cancionero” surgió con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza/aprendizaje experimentando con el modelo Flipped Classroom (FC) y se realizó en colaboración entre la escuela de primaria Collaso i Gil y la Facultat de Psicologia, Ciències de l’Educació i de l’Esport Blanquerna (Universitat Ramon Llull), concretamente en el grado en educación primària y en la mención en educación musical, ambos de Barcelona. Esta experiencia forma parte de un Proyecto competitivo para la mejora de la formación de maestros “ARMIF” 2014.

El proyecto consiste, bàsicamente, en que los niños y niñas de 5º de primaria crean la letra de tres canciones en forma de poesía, y los universitarios, futuros maestros de música, componen las melodías, crean e interpretan los acompañamientos y dirigen las canciones resultantes. Los alumnos de primaria en la asignatura de lengua castellana, trabajan aspectos lingüísticos como la rima, la métrica y la acentuación. Y los estudiantes universitarios, por su parte, trabajan aspectos musicales como el ritmo, la melodía, la armonía, las formas de acompañamiento y la dirección de las canciones resultantes. Todo el proceso culmina con un concierto abierto a toda la escuela que realizan conjuntamente los alumnos de primaria y los estudiantes universitarios.

Los referentes teòrics principales sobre los que se basa el proyecto son la Flipped Classroom (FC), o “clase inversa”, y la Taxonomía de Bloom para la era digital (Churches, 2009), pero también se tienen en cuenta los postulados de Marc Prensky (2011), que apunta que los profesores adoptan el papel de guía en co-asociación con los alumnos nativos digitales, y las ideas de Ken Robinson (2006) en el sentido de intentar fomentar la creatividad en todos los àmbitos educativos.

La Flipped Classroom o Clase Inversa

Vivimos en un momento històrico en que la pedagogía y la tecnología reclaman cambios profundos en la educación. En este contexto sociodigital en el que se puede acceder a la información desde cualquier lugar y en cualquier momento gracias a los dispositivos móviles, las redes sociales e Internet la manera de aprender es radicalmente distinta a como se aprendía en el pasado. Una de las propuestas que se adaptan en este nuevo escenario es la llamada flipped classroom, según la cual el alumno aprende fuera del aula y se aprovechan al máximo las clases presenciales para experimentar, compartir y aprender de una manera vivencial. Las características principales de este modelo, según Fernández (2014), son:

1. Alumnado es el protagonista
2. Cambio de rol docente.
3. Uso de las TIC.
4. Integrar el aprendizaje formal e informal
5. Base normativa y pedagógica (innovación y aprendizaje autónomo del alumnado)
6. Trabajo cooperativo.
7. Investigación y experimentación.
8. Actividades de aula.
9. Autoevaluación y coevaluación.
10. Invertir EN clase

Cabe apuntar que en la educación musical especializada se suele adoptar un modelo parecido: el alumno estudia música en casa y cuando va a clase es para ensayar conjuntamente con otros músicos o con el profesor. En cambio, en la enseñanza general (primaria, secundaria, instituto, universidad) aún predomina un modelo en el que el profesor explica en clase y el alumno adopta generalmente un papel pasivo, como mero receptor de la información

La experiencia creativa en la escuela: El cancionero

Iniciamos el proyecto con los niños de primaria trabajando "El ritmo de las palabras" del Cancionero, donde se les plantea el reto de crear la letra de tres canciones.

Comenzamos el proceso con el trabajo autónomo de los niños y niñas sobre la acentuación, a continuación, trabajamos la métrica y la rima donde el alumnado debe visualizar diferentes videos tutoriales que les permiten entender estos conceptos. Para apoyar su trabajo les proponemos un foro para resolver dudas entre ellos y actividades autocorrectivas creadas con *Educaplay*. En un segundo momento iniciamos el trabajo colaborativo en el que los niños y las niñas deben hacer una presentación a partir de una canción escogida y deben explicar la métrica y la rima al resto de los compañeros de la clase. Para que la futura canción tenga una estructura similar en cada estrofa trabajamos el ritmo, con diferentes ejercicios rítmicos en la PDI. Por último, en el apartado música y texto, visionamos un tutorial donde se explican los pasos a seguir para crear nuestra canción.

Para hacer la canción, el alumnado se organiza por grupos de trabajo aplicando todo lo aprendido y utilizando Apps y recursos web 2.0 como Google Drive y Sites, diferentes webs (edu365, Los pequeños músicos, incredibox, rimador...), actividades interactivas autocorrectivas (jclíc, educaplay), moodle de la escuela (foro), videotutoriales (Youtube, Powtoon, Videoscribe) y apps para tableta (incredibox, Rimas Multi Lite).

Una vez todos los grupos terminan su estrofa las ponemos en común, hacemos los últimos retoques entre todo el grupo clase y consensuamos un estribillo. Por último, una vez creadas las letras, las pasamos a los estudiantes universitarios para que estos nos las devuelvan (por videoconferencia y vídeos en Youtube) con la música compuesta por ellos y así poder ensayar.

El proceso finaliza con un concierto del alumnado de 5º de primaria conjuntamente con los estudiantes de magisterio ante toda la escuela (direcciones de material utilizado)

La experiencia creativa en la universidad: La Taxonomía de Bloom para la era digital, adaptada a la educación musical

Como ya hemos indicado anteriormente la experiencia universitaria se enfoca hacia el fomento de la creatividad siguiendo la Taxonomía de Bloom para la era digital (Churches, 2009) adaptada a la educación musical universitaria (Miralpeix, 2014).

Una manera de establecer las competencias que tendrían que adquirir los futuros maestros de música en la universidad se puede basar en la Taxonomía de Bloom, según la cual hay una acumulación de habilidades de pensamiento progresiva en los verbos recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear. Adaptados a la educación musical, cambian algunos verbos: un maestro de música debe ser capaz de crear, pero también de cantar, tocar, improvisar, por ejemplo. Si nos fijamos en los futuros maestros de música de primaria además de la dimensión musical se hace imprescindible que esta esté al servicio de la pedagogía. Esta dimensión pedagógica es la que distingue un maestro de música de un músico.

También hay que tener en cuenta que “las TIC facilitan el proceso de crear música sin saber música” (Miralpeix, 2014:441). Esta constatación trae como consecuencia que el verbo *crear* mantiene el nivel elevado pero, en este contexto, pierde fuerza en comparación con otras habilidades superiores pedagógico-musicales como es la capacidad de dirigir una orquesta o una coral. Un docente además de saber tocar o crear tiene que saber hacer que sus alumnos canten, toquen o improvisen. *Dirigir* implica la integración de prácticamente todas las habilidades musicales y además implica ponerlas en práctica y en colaboración con los músicos y/o cantantes. El dominio de estas dimensiones de una manera completa y equilibrada configura la competencia musical ideal, siendo conscientes de que es muy difícil, como en cualquier competencia, alcanzar el nivel máximo en todas sus dimensiones (Miralpeix, 2014:510). Así, la actualización de la taxonomía digital de Bloom adaptada a la educación musical de los docentes de música sería:



Taxonomía de Bloom aplicada a la educación musical (Miralpeix, 2014:683. Adaptada de Bloom 1956 y Churches 2009).

Es evidente que estos verbos no son excluyentes sino que, al contrario, conviven y se mezclan en el acto musical en diferentes niveles y proporciones: podemos cantar mientras bailamos o tocamos. Mientras cantamos escuchamos y, quizás, comprendemos... Coherentemente, nuestros estudiantes siguieron cada uno de estos pasos culminando el proyecto con la interpretación y dirección de sus propias creaciones.

El proceso y sus herramientas musicales

Los estudiantes universitarios han creado sus melodías y armonizaciones de manera individual, fuera del aula, partiendo de las poesías de los alumnos de primaria. Luego las han publicado y compartido para poder escoger entre todas las diferentes opciones. Una vez escogidas se han ensayado en el aula y se han publicado de manera conjunta. En todo este proceso, hemos utilizado instrumentos musicales como guitarras, piano, flautas, instrumentos Orff, batería, etc. Para describir las herramientas tecnológicas digitales 1.0 y 2.0 a la hora de componer y publicar las canciones, tomamos como ejemplo las utilizadas en la canción “*Camino hacia la amistad*” de, Éric Grífol:

- Uso del iPad y el teclado midi para componer con el GarageBand
- Escrito y arreglado la partitura de la canción con Noteflight, editor online
- Exportado a midi del Noteflight y abierto con Cubase 5 en el PC, que proporciona sonidos de sintetizadores y efectos virtuales de calidad.
- Además, ha añadido una guitarra eléctrica real grabada con un amplificador virtual.
- Editado el sonido, con efectos, panorama, etc.
- Compartido y Publicado el sonido en Soundcloud
- Insertado en el sitio web colaborativo hecho con Google Sites
- A la hora de interpretar en directo la canción ha utilizado la aplicación JamUp del iPad, de efectos a la guitarra y emulación de amplificadores.

Diseño y Método

La metodología de trabajo del proyecto *El cancionero* está basada en la investigación-acción (Latorre, 2008) dado que no se conforma sólo con la identificación del problema y su solución, sino que también pone en práctica la solución, evalúa los resultados e identifica propuestas de mejora para la siguiente fase de modificación.

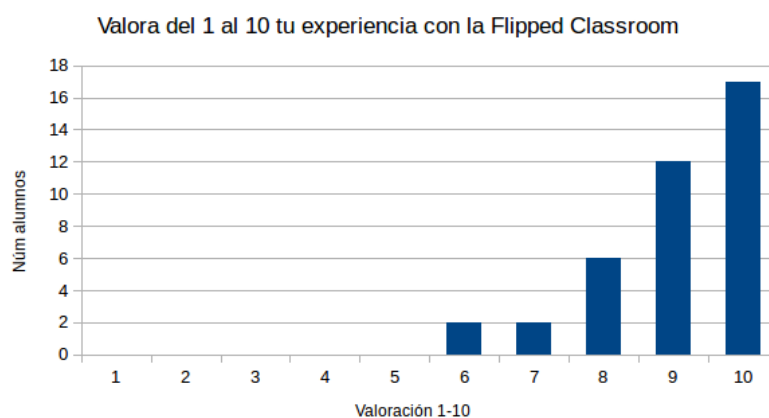
La metodología utilizada ha sido mixta: se han recogido datos tanto cuantitativos como cualitativos. Los instrumentos utilizados con el propósito de recoger la percepción de los protagonistas de esta experiencia han sido:

- En primer lugar un cuestionario basada en el de Driscoll (2012), destinado a los 9 estudiantes del grado de educación primaria.
- En segundo lugar, un cuestionario destinado a los 39 alumnos de la escuela Collaso i Gil.
- El tercer instrumento utilizado en esta investigación fue un focus group en el que participaron 8 alumnos de las escuela Collaso i Gil, elegidos aleatoriamente que nos ayuda a recoger datos cualitativos

Resultados y discusión

De las diferentes dimensiones que se valoraban en los cuestionarios y en el focus group, que se han expuesto ampliamente en otras publicaciones (Simon, De Britos & Ojando, 2015; Simon, Ojando, Avila, Prats, Gonzalez, , ... Perdigués, 2015; Simon, Ojando, Avila, Prats, Gonzalez, Miralpeix, 2015; Ojando, Simon, Prats, & Avila, 2016) destacamos aquí los resultados de las valoraciones generales.

Concretamente cuando a los alumnos de educación primaria fueron preguntados sobre la valoración de la experiencia (valora del 1 al 10 tu experiencia con la Flipped Classroom) los resultados obtenidos fueron:



En la gráfica podemos observar que 29 (74,3%) de los alumnos calificaron de excelente su experiencia y que ninguna puntuación fué inferior a 6

Los comentarios de los alumnos de primaria cuando fueron preguntados en la encuesta y también en el focus group sobre los aspectos positivos de la experiencia, valoraciones respecto a la materia en sí y también respecto a la metodología. Así:

Varios alumnos dijeron simplemente “Me ha gustado el cancionero”, “Me ha gustado mucho hacer la canción”,... Otros valoraron la propia dinámica de clase escribiendo frases como: “Me ha gustado trabajar en grupo”, “Te ayuda a entender que has de confiar en los compañeros”, “Podemos trabajar de forma colaborativa o autónoma y aprender mucho”, “Me ha gustado trabajar en grupo, es más divertido”.

Por otra parte, muchos alumnos de primaria nos han hecho llegar, a través del formulario y del focus group posibles mejoras o quejas, como por ejemplo: “A mi no me ha gustado porque no es tan divertido hacer *flipped classroom*”, “Los aspectos negativos de la *flipped classroom* son que has de trabajar solo, buscando muchas webs de cosas que no sabes (no sabes casi nada)”, “No me ha gustado cuando trabajaba sola”, “Al trabajar solos no podemos pedir ayuda”,... Muchas de ellas, como se puede ver, serían contradictorias con las anteriores, pero muchas hacen referencia al trabajo autónomo.

En el cuestionario dirigido a los estudiantes universitarios, no se les pedía explícitamente una nota de su experiencia sino que se les pedía una valoración:

“Está bien hacer *flipped classroom* siempre y cuando se haga un seguimiento de todos los alumnos....”, “Muy positiva” (3), “10”, “Muy buena, cada vez aparecen más recursos que dan soporte a esta metodología, facilita el aprendizaje activo y significativo..... creo que és el futuro de la educación”, “Creo que la *flipped classroom* se habría de proponer en todas las escuelas ya que prioriza el aprendizaje del alumno antes que la enseñanza del docente”... Sorprendentemente, la mayor parte de los comentarios negativos estuvieron relacionados con sus propias prácticas como estudiantes, destacando problemas como que si no se trabaja suficientemente en casa, luego en clase no se puede seguir el ritmo de los demás, que no se organizan bien y no cumplen con las tareas previas asignadas o sobre el control de éstas al llegar a clase.

Conclusiones

Así, la primera conclusión que podemos esgrimir a partir de los resultados obtenidos es que los estudiantes de primaria y universitarios, tienen una buena percepción de la *flipped classroom*. Como segunda conclusión, podríamos decir que si bien con el trabajo colaborativo, todos los estudiantes mayoritariamente están contentos, la mayor parte de los comentarios de mejora hacen referencia a aspectos del trabajo autónomo.

Los estudiantes universitarios han dirigido, creado, acompañado e interpretado sus creaciones conjuntas con los alumnos de primaria, por lo que hemos llevado a la práctica actividades de nivel superior en la taxonomía digital de Bloom adaptada a la educación musical siguiendo la esencia de la FC.

Un indicador de que la experiencia ha sido exitosa la podemos apreciar en la calidad de la letra, la música y la puesta en escena. En consecuencia, durante el presente curso, se está repitiendo la experiencia.

Bibliografia

Churches, A. (2009). *Taxonomía de Bloom para la era digital*. Recuperado en <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomDigital.php>

Driscoll, T. (2012). *Flipped learning and democratic education: The complete report*.

Fernández, M. J. (2014). *#10clavesparalaFlippedClassroom*. Recuperado en <http://bibliotecaescolardigital.es/comunidad/BibliotecaEscolarDigital/recurso/10clavesparaflippedclassroom/b21f285a-1fd4-4f95-9044-d6a10cc39a62>

Latorre, A. (2008). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Ed. Graó.

Miralpeix, A. (2014). *Aproximació a les competències digitals musicals i la seva didàctica als estudis de grau de mestre en educació primària*. (Tesis doctoral). Recuperada en <http://hdl.handle.net/10803/273977>

Ojando, E. S., Simon, J., Prats, M. À., & Avila, X. (2016). Experiencia de flipped classroom en tres escuelas de Educación Primaria de Barcelona. La percepción de los alumnos de Ciclo Superior. *Comunicación Y Pedagogía*, (285-286). Retrieved from <http://www.jordisimon.com/papers/comunicacionypedagogia2015.pdf>

Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. UE:ediciones SM

Simon, J., De Britos, C., & Ojando, E. S. (2015). Flip your class with the help of your students. *Guix. Elements D'acció Educativa*, (419), 23–27.

Robinson, K. (2006). TED Ideas worth spreading. *Ken Robinson says schools kill creativity*. Recuperado en https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity

Simon, J., Ojando, E. S., Avila, X., Prats, M. À., Gonzalez, L., Coderch, J., ... Perdigués, B. (2015). Flipped Classroom e innovación educativa en Blanquerna. *Educaweb*, (313).

Simon, J., Ojando, E. S., Avila, X., Prats, M. À., Gonzalez, L., & Miralpeix, A. (2015). Project of flipped classroom's incorporation: an experience between primary schools and university. In M. Carmo (Ed.), *END 2015. International conference on education and new developments* (pp. 146–150). Porto, Portugal.