

WebQuest

Colaborando en un estudio de grabación



CONSIDERACIONES PREVIAS

Esta guía pretende ofrecer al profesorado unas directrices de trabajo claras para poder desarrollar esta WebQuest con garantía. Al mismo tiempo, pretende estimular en el profesorado la iniciativa para la utilización de las nuevas tecnologías en el aula de música. Respecto al alumnado, a través del desarrollo de una WebQuest, éste irá experimentado el paso de lo que se considera la Web 1.0 hasta la Web 2.0¹. Sería inútil justificar un trabajo de este tipo teniendo en cuenta que las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) están demostrando su valor educativo, social, integrador, etc. desde hace bastante tiempo.

Por tomar un referente (el más importante, el curricular), podemos leer en el currículo oficial de la asignatura que uno de sus bloques de contenidos está dedicado íntegramente a la música y las tecnologías. Entre los aspectos a tratar, podemos citar:

- El papel de las tecnologías en la música.
- Utilización de dispositivos electrónicos, recursos de Internet y software musical para diferentes fines.
- Aplicación de diferentes técnicas de grabación.
- Sonorización de imágenes fijas y en movimiento (etc.)

¹ Podemos entender el paso de la Web 1.0 a la Web 2.0 como el paso de la web de *lectura* hacia la web de *lectura-escritura*. Antes podíamos acceder a Internet y consultar información, pero era raro el usuario que tenía conocimientos para construir una web o algo parecido. Sin embargo, hoy día millones de usuarios tienen un blog (o participa en alguno), ha colaborado en una Wiki (por ejemplo, en Wikipedia), pertenece a alguna red social o graba vídeos y los cuelga en Internet. Y todas estas herramientas, que se muestran muy eficaces en la enseñanza, requieren mínimos conocimientos tecnológicos para ponerlas en marcha, cosa impensable hace muy pocos años.

WebQuest

Colaborando en un estudio de grabación



Vemos, por tanto, que la utilización de las tecnologías se convierte en un referente educacional que no debe ser pasado por alto. Ciertamente es que la utilización de estas tecnologías exige al docente el desarrollo de ciertas destrezas y conocimientos para su uso, pero no es menos cierto que con la evolución de la Web 1.0 a la Web 2.0 estas barreras se van eliminando a pasos agigantados.

Además de la justificación curricular principal (aunque insisto en lo innecesario de justificar un trabajo tan enriquecedor como éste), está la cuestión de las *competencias básicas* del currículo. Esta WebQuest está pensada para intentar abarcar el máximo número de competencias. Tal vez hubiera resultado más sencillo proponer un dilema o tarea al alumnado y proporcionarles los links necesarios para buscar la información y resolver el dilema o problema planteado, lo cual ya cumpliría ciertos objetivos. Pero la idea se fue transformando a lo largo de la construcción de la WebQuest hasta abarcar un ámbito mucho mayor. Así, con la participación de los alumnos en la creación de un *podcast*, la participación en un *Wiki* y en *blogs*, su participación en *foros*, la utilización de *software musical*, la interpretación musical, etc. el alumnado estará desarrollando competencias muy diversas, entre ellas:

- **Competencia en comunicación lingüística** (al colaborar en la Wiki, en blogs y en foros).
- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico** (al tratar un problema real relacionado con la búsqueda de trabajo en un estudio de grabación).
- **Tratamiento de la información y competencia digital** (al realizar todo su trabajo en Internet, bien buscando información, bien aprendiendo nuevas formas de comunicación digital y otras competencias en este ámbito).
- **Competencia social y ciudadana** (la mayor parte de las herramientas aquí tratadas favorecen el intercambio social, la colaboración, la interacción entre miembros del grupo,...).

WebQuest

Colaborando en un estudio de grabación



- **Competencia cultural y artística** (es un trabajo puramente musical, artístico, favorecido por la utilización de las TIC. El alumnado debe interpretar partituras con un instrumento, informarse sobre estilos musicales, artistas, escribir sobre ellos, etc.).
- **Competencia para aprender a aprender** (o lo que es lo mismo, organizar el propio aprendizaje, controlando eficazmente el tiempo y la información, individual y grupalmente, hechos que son favorecidos en el trabajo de una WebQuest).
- **Autonomía e iniciativa personal** (está claro que una WebQuest es un trabajo grupal, pero donde la autonomía e iniciativa personales conducen a la realización exitosa del trabajo).

Por tanto, vemos que un trabajo de este tipo es un trabajo muy enriquecedor, motivador para el alumnado, favorecedor de todo tipo de experiencias y, por tanto, muy interesante para ser llevado a cabo.

ALGUNAS CUESTIONES METODOLÓGICAS

Sobre la organización inicial de los grupos

Se pueden proponer muchas formas de organizar este trabajo, pero debemos partir de la idea de que el mismo puede realmente empezarse desde cualquier punto. Un alumno puede empezar viendo vídeos sobre cómo trabajar con un editor de partituras mientras otro puede estar buscando información sobre estilos musicales, y al mismo tiempo otro estar investigando sobre cómo colaborar en una Wiki o realizar un artículo para la misma. No hay un orden a seguir.

No obstante, hay algunos pasos que sí debieran darse primero para tener todo el engranaje de la WebQuest puesto a punto en el momento necesario. Por ejemplo, si queremos que nuestros alumnos colaboren en el foro para que ellos puedan ir escribiendo sus dudas, aportando ideas, solucionando las dudas de otros compañeros, etc. es primordial que desde el primer momento

WebQuest

Colaborando en un estudio de grabación



todos los alumnos se hayan creado su cuenta de correo, ya que para colaborar en el foro hay que acceder a Ning (la red social), y aquí sólo se puede acceder por invitación del profesor, y eso se hace enviándole un correo electrónico. Lo mismo ocurre para empezar a colaborar en la Wiki de Wikispaces, hay que hacerlo por invitación a través de correo electrónico enviado por el profesor. No sería lógico que los alumnos tuvieran ya preparada información para incluir en la Wiki y que no pudieran empezar a trabajar en ello porque no hemos solucionado esta cuestión previamente.

Sobre la organización en el aula de informática

Si la clase tiene un número de alumnos en torno a los 30 alumnos, sería ideal disponer de un aula informática con un mínimo de 10 ordenadores. Lo ideal es que de cada tres alumnos que conforman el grupo, dos estén trabajando en un par de tareas –de forma alterna- mientras el tercero realiza un **diario de clase** de cómo se va desarrollando el trabajo, con la idea de optimizar tiempos a lo largo de todo el proceso y dejar constancia de los progresos realizados y de las tareas pendientes. Este seguimiento lo hará el alumno en clase –en papel, y lo trasladará al blog de grupo que –se aconseja- haya creado el profesor/a. Es realmente fácil crear un blog, podemos entrar en Wordpress o Blogger y, con sólo darnos de alta, ya dispondremos de uno. En cada sesión, un miembro del grupo debería asumir esta tarea según quién esté trabajando en esa sesión con el ordenador e ir actualizando este “diario de seguimiento de tareas”.

También es muy importante que los grupos organicen qué tareas pueden desarrollar en clase y cuáles deberán hacer en casa. Así, por ejemplo, la grabación de un *podcast* (programa de audio) no puede hacerse en clase, es un trabajo para casa, lógicamente. En clase sí podemos buscar información y prepararla para, por ejemplo, utilizarla en la Wiki. Si surge una duda, inmediatamente pueden acudir al foro y dejar constancia de esa duda, o ver si a algún compañero le ha pasado lo mismo o alguien ya lo ha solucionado. *Debemos intentar que los alumnos acudan a nosotros lo menos posible*. No quiero decir con ello que nos despreocupemos, sino que con todas las herramientas que les hemos proporcionado, ellos sean capaces de solucionar, en la mayor medida posible, los inconvenientes y problemas que puedan ir surgiendo.

WebQuest

Colaborando en un estudio de grabación



También es importantísimo que los alumnos lleven a clase, desde el primer día, unos auriculares, aunque sean de muy mala calidad (auriculares que incluso pueden compartirse – auricular derecho y auricular izquierdo para cada pareja de alumnos) si el cable tiene una longitud razonable. Esto es imprescindible si no queremos convertir el aula en un auténtico “infierno de sonidos”.

Sobre algunos programas

Si echamos un vistazo rápido a la WebQuest, veremos que muchos documentos para descargar están en PDF. Por lo tanto, es imprescindible desde el primer momento bajarse el Adobe Reader (gratuito) y que los alumnos lo instalen en casa para cualquier documento en este formato que puedan necesitar. Se supone que en el aula de informática siempre está instalado un programa que lea estos documentos.

Última consideración metodológica

Al principio, el trabajo de esta WebQuest puede parecer complejo, pero realmente lo único que necesitamos es el estímulo suficiente y las ganas para proponer un trabajo que resulta muy estimulante para el alumnado.

Si a un profesor o profesora le gusta la idea pero piensa que son muchas herramientas las que hay que desarrollar al mismo tiempo, también puede coger cada una de las tareas de forma independiente e ir probando sus resultados. Por ejemplo, una de las tareas es:

Realizar una partitura con un *editor* debiendo quedar ésta idéntica a la partitura propuesta.

Esta tarea se realiza con el siguiente proceso:

- Descargar el programa e instalarlo
- Descargar la partitura
- Imprimir la partitura
- Analizar qué aspectos de la partitura hay que saber resolver

WebQuest

Colaborando en un estudio de grabación



- Ver los vídeos sobre edición de partituras para resolución de la misma
- Realización de la partitura
- Guardar la partitura y enviarla por correo electrónico al compañero que tenga que interpretarla

Vemos que una única tarea puede convertirse en una actividad corta para un par de sesiones. Por parejas de alumnos podemos hacer un trabajo que sea:

Alumno 1: se encarga de la edición de la partitura y enviarla a su compañero por e-mail

Alumno 2: una vez recibida la partitura, el alumno 2 debe leerla e interpretarla

Y a continuación el proceso inverso:

Alumno 2: realiza la partitura con un editor

Alumno 1: interpreta la partitura recibida

Podemos hacer cada una de las tareas de esta manera aislada, tomándonos nuestro tiempo para preparar la siguiente tarea y ponerla en práctica. En cualquier caso, se ha intentado incluir todos los tutoriales y vídeos posibles –todo paso a paso– para que el profesor o profesora sea el primero en animarse en llevar este trabajo a la práctica en su totalidad.

Por último, elegir que el alumnado exponga el trabajo en algún tipo de presentación o no, debe ser decisión del profesor o profesora. En este proyecto prácticamente todos los trabajos tienen su reflejo directo en la utilización de las diferentes plataformas propuestas, ya se trate de escribir en un blog, en una Wiki, colaborar en una red social, etc. Aunque nunca está de más establecer un debate final sobre el proceso y sacar una serie de conclusiones sobre el mismo.

TEMPORIZACIÓN PARA EL DESARROLLO DE ESTA WEBQUEST

La duración estimada para desarrollar esta WebQuest es de 3 semanas (máximo un mes). Se aconseja mentalizar bien a los alumnos sobre lo importante que es terminar todo el trabajo en este

WebQuest

Colaborando en un estudio de grabación



tiempo. Teniendo en cuenta que este proyecto está pensado para 4º de E.S.O. –que tienen 3 horas de música a la semana-, en unas diez sesiones se puede realizar esta WebQuest. Aunque siempre deberemos ser un poco flexibles en función de variables como la preparación tecnológica de nuestros alumnos, posibles problemas organizativos que puedan surgir durante el desarrollo del trabajo, etc.

OBJETIVOS

1. Conocer la dinámica de trabajo de una WebQuest
2. Trabajar con espíritu colectivo
3. Saber realizar una partitura con un editor de partituras
4. Realizar un montaje de audio con un editor de audio
5. Afianzar la lectura e interpretación de una partitura
6. Saber cómo hacer un podcast y distribuirlo
7. Colaborar en una Wiki
8. Conocer la importancia de un foro como fuente valiosa de información
9. Manejar con soltura el correo electrónico

CONTENIDOS

1. La WebQuest como estrategia de aprendizaje a través de la Red
2. Los editores de partituras: una imprenta al servicio de todos
3. Editores de audio: una gran herramienta para montajes musicales
4. Podcast: crea tu programa de radio desde casa y muéstralo a través de Internet
5. La Wiki, o la creación de páginas web colaborativas a través de Internet
6. Foros: un mundo de posibilidades informativas al alcance de todos
7. El correo electrónico y otras formas de comunicación e intercambio de materiales

WebQuest

Colaborando en un estudio de grabación



No detallaré ni desglosaré los contenidos en la, hasta ahora, habitual clasificación de conceptuales, procedimentales y actitudinales. La misma WebQuest muestra a través de sus diferentes apartados los contenidos a desarrollar, los procedimientos a seguir y las actitudes necesarias para completar con éxito un trabajo de este tipo.

EVALUACIÓN

También la evaluación está contemplada en la WebQuest. Por lo tanto anexo aquí la rúbrica de evaluación para este proyecto. Los criterios para puntuar están en la WebQuest.

WebQuest: Colaborando en un estudio de grabación

Nombre del profesor/a:

Nombre del estudiante:

	4 Muy bien	3 Bien	2 Regular	1 Deficiente
EVALUACIÓN DEL TRABAJO GRUPAL	El grupo consigue terminar todas las tareas del trabajo propuesto.	El grupo consigue terminar casi todas las tareas del trabajo propuesto.	El grupo consigue terminar algunas tareas del trabajo propuesto.	El grupo termina muy pocas tareas del trabajo propuesto.
	El grupo participa con gran ilusión en el proyecto.	El grupo participa con cierta ilusión en el proyecto.	El grupo muestra una moderada ilusión en el proyecto.	El grupo no muestra gran ilusión por este proyecto.

	El grupo se organiza muy bien en clase durante la duración del proyecto.	El grupo acostumbra a organizarse bien en clase durante la duración del proyecto.	El grupo es organizado en clase, pero sólo a veces.	El grupo no se organiza bien y pierde mucho tiempo.
	Consigue terminar la tarea o tareas que se le han encomendado en la totalidad de sus aspectos.	Consigue terminar la tarea o tareas dejando algún cabo suelto.	Las tareas están a medio terminar dejando cabos sueltos.	Las tareas están a falta de muchos elementos para poder terminarlas.
EVALUACIÓN DE CADA MIEMBRO DEL GRUPO	Trabaja con gran independencia durante todo el proyecto.	Trabaja con bastante independencia durante todo el proyecto.	Logra cierta independencia pero necesita bastantes ayudas puntuales.	Tiene muy poca independencia y necesita mucha ayuda.
	Trabaja con mucha ilusión durante el proyecto.	Muestra ilusión durante el proyecto.	Muestra escasa ilusión por el proyecto y por su realización.	No muestra ninguna ilusión por el proyecto ni por su realización.
	Siempre ayuda a su compañero/a en alguna tarea si fuera necesario.	Ayuda a su compañero/a en alguna tarea si fuera necesario.	No acostumbra a ayudar a su compañero/a en las tareas propuestas.	No ayuda nunca a ningún compañero/a si a éste/a le hiciera falta.
COMPETENCIAS TECNOLOGICAS DE LOS MIEMBROS DEL GRUPO	Maneja muy bien un editor de partituras.	Maneja bien un editor de partituras.	Tiene un manejo regular del editor de partituras.	No maneja bien un editor de partituras.
	Maneja muy bien un editor de audio.	Maneja bien un editor de audio.	Tiene un manejo regular de un editor de audio.	Tiene un manejo deficiente de un editor de audio.
	Se maneja muy bien con los podcast.	Se maneja bien con los podcast.	No entiende bien la dinámica y realización de un podcast.	Su conocimiento de los podcast es muy deficiente, por no hablar de su realización o colaboración.

COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS DE LOS MIEMBROS DEL GRUPO	Se maneja muy bien con una Wiki.	Se maneja bien con una Wiki.	Tiene un conocimiento bajo de la Wiki y su colaboración en la misma.	Su conocimiento de las wikis es muy deficiente, por no hablar de su realización o colaboración.
COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS DE LOS MIEMBROS DEL GRUPO	Participa con mucha soltura en blogs, wikis, foros, chat, etc.	Participa con soltura en blogs, wikis, foros, chat, etc.	Participa superficialmente en blogs, wikis, foros, chat, etc.	No participa en blogs, wikis, foros, chat, etc.
COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS DE LOS MIEMBROS DEL GRUPO	Domina el uso del correo electrónico (mensajes, adjuntos, etc.).	Se maneja bien con el correo electrónico (mensajes, adjuntos, etc.).	No controla demasiado las opciones básicas del correo electrónico (mandar mensajes, adjuntos, etc.).	No controla nada la utilización del correo electrónico.

CONCLUSIONES

Podríamos preguntarnos sobre las ventajas del trabajo de una WebQuest. Está claro que ésta se ha convertido en una de las metodologías más eficaces para incorporar Internet como herramienta educativa en el aula para todos los niveles y para todas las materias.

Por otra parte, y respecto a las conclusiones a incluir en la WebQuest, se ha optado por hacer una valoración general en la vista principal de la web y siempre presente en todas las páginas de la misma. Se ha evitado –no por ningún motivo en concreto- establecer las conclusiones en términos de: “el alumno al finalizar esta WebQuest ha aprendido a..., por lo que el uso de estas herramientas...”. He preferido mostrar un par de mensajes a modo de conclusión que sirvan para estimular al alumnado en la utilización de las TIC, con todas las ventajas que aporta, además de sugerir que su dominio abre muchas posibilidades no sólo a nivel educativo –que son muy importantes-, sino también dentro del mundo laboral, y más concretamente en el mundo de la música, donde cualquiera que domine estas tecnologías podría encontrar en las mismas salidas profesionales en un futuro cada vez más tecnológico.