

XVII SEMINARIO LATINOAMERICANO DE EDUCACIÓN MUSICAL

EDUCACIÓN Y CULTURA

“Política e ideales para una Educación Musical Latinoamericana.”

27 de noviembre al 02 de diciembre de 2011

Antigua, Guatemala

Taller: “Importancia de la tecnología en la educación musical; uso, experimentación y aplicación”

Víctor Hugo Aguilar Dávila.

- a. **Fundamentación:** Muchas veces hacemos música con instrumentos convencionales, con útiles sonoros e incluso con instrumentos electrónicos pero muy pocas veces incursionamos en el uso de los recursos tecnológicos en la Educación Musical. El presente curso pretende proponer algunas actividades para poder aprovechar la tecnología en la Educación musical y en la composición. Busca cómo el estudiante de educación básica no sea un simple reproductor de música sino que se convierta en un compositor, editor y diseñador de música y videos musicales. Que se desarrolle la creatividad del estudiante a través de la composición.
- b. **Aprendizaje que se espera favorecer:** Este curso permitirá la integración entre la educación musical, la matemática y la cibernética. Permitirá que los educadores que son amantes de la tecnología puedan aprovecharse de ella para incursionar en sus salones de clase y promover así el uso de la música computarizada.
- c. **Cantidad de participantes:** 15 mínimo, 20 máximo.
- d. **Descripción de las acciones:**
 - Resumen (línea del tiempo) del uso de la tecnología en la Música. (con participación de los participantes).
 - Uso de la tecnología en la educación musical.
 - Juego: Musicalizando dramatizaciones. Es un juego que evoca o recuerda la musicalización pianística del cine mudo.
 - Proyecto de integración música-matemática- tecnología. Aquí los participantes tomarán el papel de estudiantes de educación básica y realizaran composiciones dodecafónicas utilizando la matemática. Luego escribirán sus composiciones en pentagramas y por último las introducirán a una computadora en donde sonará su composición. En base a dicha composición realizarán videos con movie maker. En dicho proyecto se utilizan programas como excel, sibelius o finale (puede ser otro programa de edición musical) y movie maker.
- e. **Características del espacio:** Un salón con sillas que se puedan quitar en algún momento y volver a colocar con facilidad.
- f. **Materiales tecnológicos requeridos:** Una cañonera, una bocina para computadora, 3 o 4 computadoras de escritorio (para practicar en grupos, de preferencia que tengan muchas imágenes variadas para hacer montaje de videos) con bocinas, puede variar según el número de participantes. Un

teclado o piano. Una computadora para la cañonera (no necesaria, puedo usar la mía).

- g. Materiales de consumo requeridos: Hojas o cuaderno donde anotar, lápiz o lapicero para escribir. Que le guste la tecnología o que por lo menos le llame la atención innovar. Ser creativo e imaginador.
- h. Recursos que aportarán los responsables: Material escrito. Links e información de páginas que se pueden consultar.