«Los Muros del Juglar»

Tutora

Marta Libedinsky

Alumno

Guillermo Luis Stösslein

Título a obtener

Magister en Tecnología Educativa

Facultad de Tecnología Informática

Julio de 2021

Índice

Prólogo 4

Resumen 8

Introducción 9

Objetivos 21

Descripción de «Los Muros del Juglar» 22

- Los instrumentos 25
- Los cotidiáfonos 26
- Las voces 27
- Canciones 28
- Juegos musicales 30
- Haciendo memoria 32
- Selección para escuchar 33
- Aplicaciones imperdibles 34

Fundamentación 38

- La educación musical en la primera infancia y en los profesorados 38
- Desde la Didáctica 51
- Construcción conjunta de un repertorio 55
- La curación de contenidos 60

Estado de la cuestión 63

- Sitios de construcción colectiva 63
- Wikis educacionales 67
- Eduwikis 68
- Libros y revistas con recursos artístico-expresivos 70
- El repertorio en Internet 73
  - Plataformas de *streaming* 73
  - Plataformas para compartir vídeos 77
  - Blogs y sitios web 80

Observatorio tecnológico 82
Metodología 84
Análisis 85
Diseño 87
Desarrollo 91
Implementación 91
Evaluación 92
Descripción del desarrollo de la experiencia 94
Ámbito de aplicación inicial 94
Protagonistas 95
Etapas 96
Tareas realizadas 97
Observaciones sobre la experiencia 100
Matriz FODA 101
Conclusiones 103
Epílogo 106
Índice de figuras 108
Bibliografía 110
Documentos consultados 114

Prólogo

El compositor Arnold Schönberg comienza su *Tratado de Armonía*, en el que explica las bases del atonalismo[1], con la frase "este libro lo he aprendido de mis alumnos". Estos eran nada menos que, entre otros, Anton Webern y Alban Berg. Me atrevo a parafrasearlo en el comienzo de este trabajo ya que yo también siento las bases de este desarrollo en mis alumnos. Sin embargo, a diferencia de Schönberg, mi aprendizaje se basa específicamente en mi incapacidad —o, cuanto menos serias dificultades— para encontrar soluciones a lo largo de mi carrera docente como formador de profesores, que me permitan enseñar música en un período acotado a estudiantes que, en su mayoría, no poseen conocimientos previos sobre este lenguaje, más allá de sus disímiles experiencias como oyentes o consumidores de música.

La principal dificultad siempre radicó en abrir sus posibilidades de acceder a materiales nuevos, de calidad y facilitadores de aprendizajes; no solo durante el cursado específico de la materia que nos ha vinculado, sino a lo largo de su trayectoria de estudios y laboral. Hace unos años esta dificultad se centraba, por un lado, en la escasez de discos infantiles en las bateas de las disquerías y, por otro, en el material específico impreso en formato de partituras, lenguaje que requiere un largo proceso de aprendizaje y práctica para su manejo.

Tradicionalmente, las compañías discográficas limitaban la oportunidad de grabar este tipo de canciones a unos pocos artistas. Abundaban los excelentes discos de María Elena Walsh, el Pro-música de Rosario, Ruidos y ruiditos de Judith Akoschky, que a la vez compartían espacio con las exitosas grabaciones de programas televisivos de turno, muchas de ellas de escaso vuelo artístico. Ahora bien, eran muy limitadas y hasta inexistentes las ofertas de música infantil nueva y menores aún las posibilidades de nuevos cantautores o grupos musicales, dedicados a este género, de grabar un disco.

La evolución de tecnologías que hicieron más accesible la producción musical y, poco más tarde, la difusión de estas en canales de comunicación antes impensables cambió este paradigma. Hoy se puede acceder de forma gratuita a producciones completas de artistas, tanto reconocidos como ignotos. El material disponible es inagotable. Sin embargo, esta abrumadora posibilidad de acceso plantea otros problemas.

[1]Sistema musical en el que no existen relaciones jerárquicas del sonido con respecto a una tonalidad.

En la realidad actual, los servicios de *streaming*[2], ampliamente difundidos, se han convertido en la manera habitual de acceder a la música. Con versiones gratuitas y acceso a cientos de miles de obras ofrecen listas de reproducción basadas en los gustos del suscriptor, que se pueden establecer de antemano al registrarse y se van ajustando mediante algoritmos. Estos pequeños programas indican a la plataforma, por ejemplo, qué tipo de canciones se escuchan completas o cuáles se pasan de largo con el botón "siguiente". Hoy la música es en gran medida descartable y es poco probable, a no ser que se transformen en grandes éxitos, que escuchemos varias veces la misma canción. No puedo dejar de preguntarme cuántos indicarían "siguiente" en los primeros segundos de canciones como "*Bohemian Rhapsody*" de Queen, "*Trilogy*" de Emerson, Lake & Palmer o el estudio Op. 25 N° 11 "El viento invernal" de Frédéric Chopin, entre tantas otras con introducciones muy distintas a lo que continúa en el resto de la obra. La música actual tiene que gustar de entrada y ajustarse a lo que el mayor promedio de usuarios suele escuchar; sus autores deben procurar que pueda ser fácilmente comprendida para que tenga éxito y no sea descartada.

Así es como nuestros futuros profesores de inicial y primario escuchan música y su repertorio rara vez incluye música infantil. Una gran parte de las canciones infantiles que tienen en su acervo corresponden a canciones utilitarias: para guardar, para sentarse, para hacer silencio, para hacer una fila. Incluso en la experiencia realizada sobre la puesta en marcha de este artefacto —que se describe en las páginas siguientes—, ante la consigna de compartir cantando una canción infantil a elección de cada miembro de la comunidad virtual, uno de ellos decidió cantar el Himno Nacional Argentino. Procurar comprender por qué lo consideró como una canción infantil merecería una investigación aparte del tema que se desarrolla en este trabajo.

La idea que intentaré plasmar en las siguientes páginas presenta una herramienta que podría facilitar la enseñanza de música, así como también de distintos lenguajes artístico-expresivos y lúdicos, a través de un artefacto cuyo objetivo es ampliar en forma colaborativa el repertorio de recursos para el abordaje de los distintos lenguajes, tanto en la instancia de estudiantes como de futuros docentes.

Como elaboración colectiva de una comunidad virtual, que puede editarse desde cualquier navegador y cuyos usuarios crean, modifican, corrigen o eliminan contenidos que

[2] Se refiere a cualquier contenido de medios, ya sea en vivo o grabado, que se puede disfrutar en computadoras y aparatos móviles a través de Internet y en tiempo real.

comparten, el artefacto responde a la definición de “wiki”, por ello su nombre original fue “La Wiki del Juglar”. Sin embargo, no es una “wiki” en cuanto a la codificación específica que deben poseer este tipo de sitios web. Esto se debe a mis limitaciones como programador, al hecho de que las plataformas disponibles para el armado de este tipo de estructuras están orientadas fundamentalmente al texto, a las imprescindibles necesidades multimediales del proyecto y también a la falta de presupuesto, en esta instancia, para armar una estructura que responda por completo a la mencionada tipología.

Con el objeto de no tipificar erróneamente el artefacto es que titulo al trabajo como **«Los Muros del Juglar»**.

Agradecimientos

A mis profesores del Conservatorio Municipal de Música “Manuel de Falla”, muy particularmente a Rodolfo Caracciolo y Carmelo Saitta. Pese a los años que han pasado desde mi paso por sus aulas mantengo vívidas imágenes de sus clases y sus enseñanzas.

A cada uno de los profesores de la Maestría en tecnología educativa de la UAI, en especial a mi conductora en el proceso de escritura del presente trabajo: Marta Libedinsky.

A nuestro recordado Daniel Tedini, ingeniero de profesión y docente de alma, cuyas devoluciones mostraban de modo invariable el profundo respeto que nos tenía como estudiantes.

A mi compañera y esposa Andrea, por su apoyo y aguante en este proceso.

A mi hija María Laura, por nuestras charlas sobre muchas de las ideas que pueblan este trabajo y, especialmente, por sus correcciones de estilo y su amplio conocimiento de nuestro idioma y del inglés.

A mis once hijos de cuatro patas perrunas y gatunas, que me acompañaron estos meses desde mi regazo o echados alrededor, atentos a mis momentos de pausa de escribir o leer, que reclamaban de inmediato para el juego. Entre ellos mi siamés Franela, que luego de compartir diecinueve años con nosotros tuvo que marcharse el 3 de junio a contemplar otros cielos.

Resumen

«Los Muros del Juglar» consiste en la elaboración colaborativa de un repertorio de recursos artístico-expresivos, centrados en la educación inicial, a través de la construcción de una comunidad virtual de aprendizaje, por medio de una estructura web basada en muros interactivos cuyas páginas son creadas, compartidas, editadas y comentadas por sus miembros y a la que puede accederse desde cualquier navegador.

Este trabajo procura describir este artefacto mediante referencias de distintos autores sobre aprendizaje colaborativo, comunidades de prácticas, sitios similares, educación inicial, formación docente, como así también aportes desde los lenguajes artístico-expresivos.

La propuesta está dirigida fundamentalmente a estudiantes de profesorado y docentes, para quienes la necesidad de acceder a materiales, tanto nuevos como clásicos, es una constante. El desconocimiento del lenguaje musical los excluye del acceso a gran parte del material específico y los lleva a recurrir a otras fuentes, entre ellas la transmisión oral a través de colegas, amigos o familiares.

«Los Muros del Juglar» pretende incentivar el autoaprendizaje, la interpretación, la autocrítica, la práctica, la búsqueda y el análisis en un ámbito de aprendizaje colaborativo donde la retroalimentación de los distintos miembros contribuya al crecimiento común.

Se presenta el artefacto en sus diferentes secciones y sus respectivas características y se fundamenta la propuesta desde distintas ópticas. Se establecen los objetivos y el modelo metodológico empleado. Luego de describir el estado de situación en el acceso a materiales y en este tipo de desarrollos en la web 2.0, se incluyen además reflexiones sobre la experiencia de su aplicación en el ámbito del profesorado de educación inicial.

La propuesta puede crecer como herramienta y nutrirse con crecientes aportes, instancias y especies, para luego transformarse en un lugar al que no solo se recurre para la búsqueda de materiales sino también para compartir con alumnos, colegas o simplemente en familia.

Palabras clave: muros colaborativos, formación docente, música en el nivel inicial, recursos artístico-expresivos, repertorio musical para nivel inicial, instrumentos cotidiáfonos, *c*omunidades virtuales de práctica, aprendizaje colaborativo.

Introducción

Mary had a Little lamb,
little lamb, little lamb.
Mary had a little lamb,
whose fleece was white as snow.[3]

21 de noviembre de 1877.

Al comenzar a rotar la larga manivela un estilete escribió sobre el papel de aluminio, que cubría el cilindro, las vibraciones que el diafragma le transmitía. El diafragma vibraba excitado por las palabras de la canción infantil "*Mary Had a Little Lamb*" (Mary tenía un corderito) y sus oscilaciones creaban un surco helicoidal, símil a un arado sobre un campo de aluminio y cera.

En los surcos de este artefacto patentado por Thomas Alva Edison (1847-1931), crecería la simiente de uno de los eventos más importantes en la historia de la música, equiparable a la aparición de la polifonía en el Renacimiento, la escritura musical en el pentagrama, el desarrollo de las cuerdas de la orquesta sinfónica o la aparición de las imprentas musicales en las primeras décadas del siglo XIX.

El surco en el cilindro se transformó, en 1893, en una espiral sobre un disco plano de cera —posteriormente laqueada— gracias a la idea de Emile Berliner (1851-1929) plasmada en el gramófono. En esta nueva etapa, si bien se ganaba en calidad de sonido, se perdía la posibilidad de grabar con el mismo dispositivo, lo que solo podía hacerse con equipos mucho más complejos y costosos. De todos modos el formato plano permitía duplicar y multiplicar las grabaciones, tarea que antes era imposible con el cilindro. Al utilizar un disco positivo[4] y prensar un material de goma laca o "pasta", podían hacerse miles de copias de un mismo disco, y es así que, a finales del siglo XIX, surgieron las compañías discográficas.

Gracias a las compañías discográficas hoy podemos apreciar grabaciones de figuras irrepetibles. Podemos escuchar a Debussy ejecutar "*Clair de lune*", a Gershwin tocar "*I got Rhythm*", a Enrico Caruso interpretar "*Vesti la Giubba*", a María Callas en el papel de Floria Tosca y su "*Vissi d´arte*", a Arturo Toscanini conducir a Jascha Heifetz en el Concierto para Violín Op. 61 de Beethoven, a Carlos Gardel quedar "Mano a mano" o a Don Atahualpa

[3]Canción infantil de Sarah Hale y Lowell Mason ~1830.

[4]Los discos positivos solían hacerse de oro, material no corrosible y del cual la pasta se separaba con facilidad. Luego de diez mil copias, perdían calidad y debían reemplazarse. Décadas más tarde, surge la costumbre de premiar al artista que había vendido esa cantidad de discos con el obsequio del descartado "disco de oro" como reconocimiento.

Yupanqui justificar por qué no engrasa "Los ejes de (su) mi carreta". Gracias a ellas el mundo se enamoró de Los Beatles, Los Rolling Stones, Aretha Franklin, Queen, Frank Sinatra, Edith Piaf y miles de autores, intérpretes, solistas o grupos musicales surgidos a lo largo del siglo XX.

Sin embargo, también surgió con ellas la industria del disco y fue entonces cuando se empezó a contraponer la idea comercial, inherente a cualquier actividad industrial, con la absoluta libertad de la creación artística. Las decisiones de qué grabar pasaron a depender no de curadores artísticos, melómanos o críticos especializados, sino de productores comerciales con el objetivo primordial de ganar dinero a través de estas. Lo feo, lo raro, lo nuevo, lo distinto se constituyeron en riesgos comerciales inviables y tendieron a desaparecer.

Nunca se había dado tanta distancia entre la música del circuito "comercial", centrado en canciones de tres minutos y una letra con estribillo pegadizo, y los caminos seguidos por la música artística, con las búsquedas fuera de la tonalidad de Alban Berg, el dodecafonismo de Arnold Schönberg y su discípulo Anton Webern, la magnificación en el serialismo integral de Oliver Messiaen, la música aleatoria de John Cage, las exploraciones de Pierre Schaeffer en la música concreta, la inclusión de la electrónica en la obra de Karlheinz Stockhausen y Luciano Berio. Tendencias que también fueron elaboradas por los argentinos Juan Carlos Paz, Hilda Dianda, Francisco Kröpfl y José Maranzano, todos ellos artistas prácticamente desconocidos para el público, por encogerse sus canales de difusión.[5] Había obras musicales repetidas hasta el hartazgo en las bateas de las "disquerías" y obras musicales imposibles de conseguir.[6]

Si la idea del primer disco de Los Beatles hubiera sido *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*[7], es probable que nunca se hubiera grabado. Pudieron hacerlo porque ya su fama vendía *per se*. En estos últimos meses, gracias a la difusión de una película, se hicieron famosas las objeciones a la canción "*Bohemian Rhapsody*" de un Queen que se animaba a rebelarse contra la duración máxima de tres minutos que debía tener cualquier canción, según los cánones de comercialización.[8]

[5]Las tendencias o formas de composición mencionadas, cada una con sus particulares características, aparecen a lo largo de las décadas del 20 al 60 del siglo XX.

[6] Siempre recuerdo mi infructuosa búsqueda allá por los años 70 de una grabación de "Un Sobreviviente de Varsovia" de Schönberg.

[7]Este es el octavo disco grabado en estudios de la famosa banda inglesa en el año 1966.

[8]La mencionada canción aparece en el cuarto disco de estudios grabado por la banda en el año 1975. Pese a su inusual duración de más de seis minutos, se convierte en poco tiempo en uno de sus mayores éxitos.

De todos modos el peor de los efectos de la proliferación de la industria del disco es que la humanidad pasó de hacer música —ya sea al crearla o interpretarla— a solo consumirla. Las reuniones familiares en las que siempre había algún pariente que las animara musicalmente con su guitarra, acordeón o piano, muy frecuente en los hogares, pasaron a ser animadas por el Winco[9] y el sistema de recambio automático, o algún "DJ" (Disk Jockey) en ciernes. El pariente que antes traía el violín, su clarinete o la armónica, ahora venía con una serie de discos bajo el brazo. Los lugares de baile dejaron de contratar pequeñas orquestas de distintos géneros y optaron, en cambio, por un —muchísimo más económico— equipo de sonido que reproducía música grabada.

Se perdió el papel de "Productores", ya sea creadores o intérpretes, y pasamos a ser solo "Consumidores", tal como se plantea en la teoría del "Paréntesis de Gutenberg"[10], que postula la existencia de una primera oralidad, desaparecida con la llegada de la imprenta. Según vaticina Alejandro Piscitelli (2011): "el período de quinientos años comprendido entre finales del Renacimiento hasta principios del siglo XXI, se verá dominado e incluso como definido por el significado cultural de la imprenta, que es prácticamente sinónimo de la cultura occidental" (p. 26). Para el autor, este período se caracteriza por la composición original, individual y estable, mientras que el período anterior a la imprenta estaba dominado por la recreación, lo colectivo y cambiante (p. 35).

Con la grabación de sonido comenzó nuestro "Paréntesis de Edison".

En la actualidad, todos poseemos algún sistema de reproducción de música en nuestras casas y vehículos y esto es así desde hace décadas. Desde el lanzamiento del Walkman por la empresa Sony en julio de 1979, pasando luego por el Discman, el IPod, el formato MP3[11] y otros *gadgets* tecnológicos, los dispositivos se hicieron portátiles. Hoy ya vienen incluidos dentro de todos los equipos de telefonía celular, "dispositivos que todos llevamos en el bolsillo, que tienen tanta fuerza psicológica, que no solo cambian lo que hacemos, sino que cambian lo que somos"; según los define Sherry Turkle (2012, 2m36s). Con ellos la reproducción musical alcanzó nuevos niveles, dentro de dispositivos ubicuos que permiten escuchar música en todo momento y lugar.

[9]Tocadiscos automático portátil de la empresa Wincofón fabricado a partir de 1954.

[10]Es una teoría en la cual postula que el período desde la aparición de la imprenta, hasta el predominio de internet actual y la sociedad de la información, es un paréntesis entre una primera y una segunda oralidad, en el cual se perdió el papel de productores de texto para ser consumidores.

[11]Se hace referencia a distintos sistemas de reproducción portátil e individual de sonido.

Ahora bien, gracias a la conexión a Internet que posibilitan los sistemas de *streaming* ya no debemos limitarnos a la música que compramos, que bajamos, o que hayamos grabado en la memoria del equipo, sino que existe una oferta cambiante y que no es decidida o cribada por algún productor con miras en lo "comercial". Es absolutamente libre. A través de sitios web dedicados a compartir audio y videos como YouTube o aplicaciones como Spotify, YouTube Music o Tidal, podemos acceder a millones de obras, algunas en múltiples versiones, de todo tipo de obras musicales de cualquier época de la cual haya registros.

Sin embargo a pesar de esta magnífica abundancia, puede objetarse que para apreciar la música hay que comprenderla y esto es raro que se logre con una sola audición. En el proceso hacia la comprensión musical, se suceden una serie de estadios, cada uno necesario para acceder al siguiente. El proceso comienza por oír, que es involuntario y hasta inevitable, ya que no poseemos "párpados auditivos" que nos permitan bloquear el acceso a este sentido. El segundo estadio es escuchar, que implica enfocar nuestra audición a alguna fuente específica. Más complejo es el tercer estadio: entender. Si se hace una analogía con los lenguajes del habla, podemos oír y escuchar a un orador que se expresa en otro idioma, pero no podremos entenderlo a no ser que conozcamos el lenguaje. Por último, el estadio más alto es el de la comprensión, que nos permite interpretar el inherente mensaje sensorial y emocional, comunicado por el compositor a través de su obra.

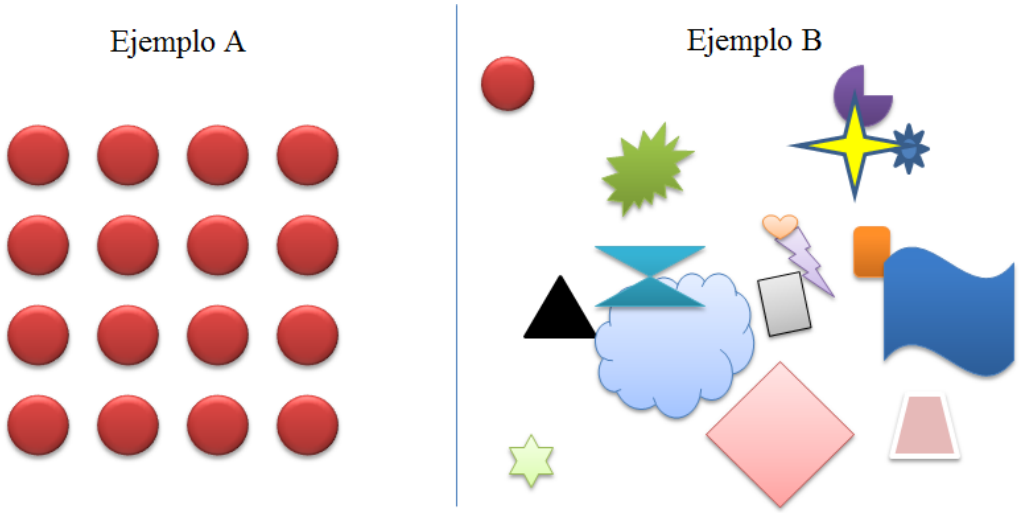
Para explicar mejor esta diferencia entre entender y comprender, escribo el siguiente ejemplo:

$$a^2=b^2+c^2$$

Seguramente se entiende que es una ecuación, en la que cada término es elevado al cuadrado. Ahora bien, quien haya pensado "¡es el teorema de Pitágoras que dice que el cuadrado de la hipotenusa es igual a la suma del cuadrado de los catetos!" ha logrado comprenderla.

Llegar a este estadio requiere de muchas audiciones de cualquier obra musical, cuya cantidad aumenta de acuerdo con su complejidad. Hay obras musicales que requieren docenas de concentradas escuchas para comenzar a comprenderlas, e incluso obras que nunca se llegan a comprender por completo. Otras, en cambio, son realizadas por el compositor de modo tal que puedan comprenderse con facilidad.

Figura N° 01
Ejemplos de estructuras.



En los ejemplos de la figura N° 1, pueden observarse dos estructuras muy distintas. Ante la pregunta ¿cuál de ellas está organizada?, gran parte de los que respondan optarán por el ejemplo A. En él, las dieciséis figuras son del mismo color, forma y tamaño; se ubican a distancias iguales entre sí, en forma lineal y simétrica, y forman entre todas un cuadrado de 4 figuras por lado. Sin embargo, la estructura del ejemplo B también tiene sus pautas de organización. Las dieciséis figuras son de distintos colores, formas y tamaños; las distancias entre cada una son diferentes; no forman estructuras lineales, ni constituyen en su conjunto una forma simétrica o identificable. Ambas están organizadas, pero la organización del ejemplo A se comprende de inmediato, en cambio se necesita más tiempo para comprender el ejemplo B.

El compositor mexicano Carlos Chávez (1961) postula que “La repetición es agradable y cómoda, y mientras más repetición, menos esfuerzo será exigido a nuestra memoria y nuestras otras facultades receptivas. La repetición tiene el poder de volver viejos nuestros nuevos conocimientos” (p. 66). Chávez señala además que, aunque no es la única condición, la música rica en repeticiones, que permite mayor pasividad por parte del que escucha, es también la más rica en éxito. Para sostener esta hipótesis, brinda docenas de ejemplos entre los que se destaca su deconstrucción de una de las obras más populares de Beethoven, su “Quinta Sinfonía”, cuyo motivo de cuatro notas que la caracteriza se repite en 298 compases de los 502 que la obra posee en total (p. 69).

Cuando teníamos acceso a una limitada cantidad de discos, por el costo de adquisición que implicaba obtener cada uno, los escuchábamos repetidamente e íbamos comprendiendo

en base a sucesivas audiciones cada una de las canciones contenidas. Con las múltiples escuchas nos enamoraban canciones poco difundidas incorporadas al disco. Por ejemplo, en el caso de Los Beatles, enseguida escuchábamos con placer las canciones más difundidas *"Please, please, me", "Help", "Back in the URSS", "Twist & shout"* y tantas otras. Ahora bien, al escuchar los discos varias veces, canciones más complejas como *"When I'm sixty-four", "A day in the life", "Blackbird", "Eleanor Rigby"* —¡con su maravilloso cuarteto de cuerdas!—, *"Here comes the sun" o "Julia"* nos demuestran por qué este grupo musical ha pasado a la historia.

Los que componen música —que a lo largo del tiempo han tenido muy pocas probabilidades de dar a conocer su obra— hoy pueden hacerlo en múltiples plataformas pensadas y diseñadas para esto, aunque el objetivo de ganar dinero con ello sea tan intangible como lo fue siempre.

Hoy como nunca se han desarrollado por la pandemia COVID 19[12], plataformas que permiten hacer música en conjunto, pero sin presencialidad; se puede grabar la misma obra con músicos de Nueva Delhi, Ulan Bator, Nueva York y Buenos Aires en un estudio digital con presencialidad virtual. La vieja e irónica frase, de orígenes difusos, que decía que "la música es el arte de combinar los horarios"[13] hoy va perdiendo sentido y se abren caminos impensados hasta hace poco y que seguro nos sorprenderán en los próximos años por su enorme potencialidad de unir procesos creativos de realidades, culturas y costumbres tan diversas. Si bien la música siempre ha sido definida como "el idioma universal", hoy lo es más que nunca.

El paréntesis de Edison se está cerrando.

Sin embargo como contrapartida, cada vez hay menos instrumentos musicales en los hogares. En los comienzos de mi carrera docente, en los años 80, en cada grado de primaria o curso de nivel medio en el que trabajaba tenía uno o varios estudiantes que tocaban formal o informalmente un instrumento musical: casi siempre guitarra o teclado y, con menor frecuencia, violín o flauta. Una gran parte participaba en el coro, al punto que debían hacerse selecciones, e incluso muchos lo hacían en otros coros ajenos a la escuela. En la actualidad, son pocas las instituciones que mantienen este tipo de agrupación por falta de participación y cada vez hay menos estudiantes de música que lo hagan desde su niñez o adolescencia.

[12]La pandemia Covid 19, ocasionada por el virus SARS-CoV-2, se inicia en China en diciembre de 2019, y provoca casos de neumonía de un tipo, hasta entonces, desconocido. La Organización Mundial de la Salud la reconoce como una pandemia el 11 de marzo de 2020.

[13]Hace alusión a la definición más tradicional de la música como "el arte de combinar los sonidos".

Cada vez se canta menos en general, pero lo más preocupante es que cada vez se canta menos a los chicos. Fabrizio Origlio (1999) en su libro “Los bebés y la música” ya da cuenta de esta problemática:

> Las culturas, más allá de sus diversas ubicaciones geográficas, han creado formas musicales específicas para acompañar a los bebés en su encuentro con el sueño. Estas formas musicales son conocidas como “canciones de cuna”.
>
> Sin embargo, la realidad nos ha demostrado que los padres actuales tienen este tipo de expresiones en menor cantidad. Los motivos son varios: sociales: la falta de tiempo tanto materna como paterna que todos conocemos; musicales: la rigidez de la educación musical en las escuelas, que durante muchos años frustró las posibilidades de cantar a muchas personas por “desafinadas”; tecnológicas y comerciales: la invasión del aparato comercial, con posibilidades técnicas y producciones musicales con las cuales es imposible compararse. (p.27)

También Luis María Pescetti (2018) en el prólogo de su libro *Una que sepamos todos* enfatiza al respecto:

> Los mejores restaurantes de cualquier ciudad, los mejores chefs del mundo no necesariamente desplazaron la comida casera, ni la mano de la abuela, de mamá o papá para cocinar algo que es irrepetible.
>
> Pero con la música sí ocurrió una hiperespecialización que dejó a todos, salvo a los profesionales, sentados en una butaca o relegados a cantar bajo la regadera.
>
> Nada reemplaza la voz de una madre o de un padre cantando una canción mientras acuna, pero todos están convencidos de que “no hay que cantar desafinado”. la música, más que la danza, la literatura o la plástica, quedó reservada al club de los dotados e iniciados...

> Por no ser el mejor jugador de la selección en el mundial no vamos a privarnos del placer de un picadito con amigos todas las semanas. (p.13)

Acompañan a esta desaparición de la canción de cuna —cantada a capela, a veces desafinada, pero hecha con mucho amor— la desaparición de las rondas infantiles, los juegos con música, los juegos de palmas, las típicas canciones de campamento. Todas ellas se aprendían por tradición oral o por imitación de la voz de los hermanos mayores y a su vez de los papás, tíos, abuelos (y con suerte bisabuelos) que se los enseñaron a estos.

La canción infantil ahora viene envasada en casetes, en CD[14], en MP3[15], y la voz familiar y cercana se reemplaza por cantantes de profesión que lucen sus voces en tesituras alejadas de la voz infantil y acompañadas por una parafernalia de acompañamiento rítmico e instrumental, que ha dejado a la simple canción cantada a capela en el olvido. Incluso muchas de ellas se suelen presentar con complicadas coreografías que hacen imposible cantar mientras se las ejecutan por el aire requerido para tal exigencia física.

Como un palimpsesto[16], sobre la misma canción que haya resultado exitosa en los niños, se hacen docenas de versiones de calidad variable, inundada de sonoridades ajenas a la intención original del autor.

Al respecto, Judith Akoschky (2016) considera:

> Hablemos de ciertos modelos que la sociedad acerca a los niños. Por ejemplo, lo que los medios de comunicación masiva les destinan —y también a los adolescentes y adultos— que se componen básicamente de la ausencia de tiempo. Los conductores —salvo raras excepciones— se comportan agitados, con una sobreoferta de estímulos superpuestos —coreográficos, escénicos, de indumentaria— que paradójicamente no propician el crecimiento, dado que una vez instalada la estructura esta se estanca y no se desarrolla. La repetición es incesante y los acontecimientos

[14]El CD o disco compacto almacena datos digitales en formato óptico. Si bien pueden contener cualquier tipo de información, se han utilizado ampliamente en la distribución de música.

[15]Sistema de compresión de audio digital que reduce en forma considerable el tamaño de los archivos musicales para su distribución y uso en computadoras y sistemas de reproducción portátiles.

[16]Manuscrito en el que se ha borrado, mediante raspado u otro procedimiento, el texto primitivo para volver a escribir un nuevo texto.

> sólo permiten variaciones mínimas —anécdotas ocasionales, sucesos triviales y edulcorados— porque los niños deben ser felices pero rápido, no sea que se den cuenta de que están preocupados o tristes.
>
> Y todo ese conjunto de condiciones se traslada en la televisión a la denominada "música infantil" o a la idea —prejuiciosa y muy difundida— que se tiene de ella. Por lo tanto, la música tiene que ser "movida" y "pegadiza", es decir de muy rápida aceptación —y digestión— y tener mucho ritmo, entendiendo por "ritmo" determinada velocidad y una reiteración incesante —sin variación, obviamente— de ritmos envasados en circuitos automáticos carentes de sutilezas tímbricas. (p.120)

Volvamos a cantar.

Hay canciones maravillosas, tanto tradicionales como actuales, que merecen ser cantadas, que merecen ser "interpretadas" para darles nueva vida.

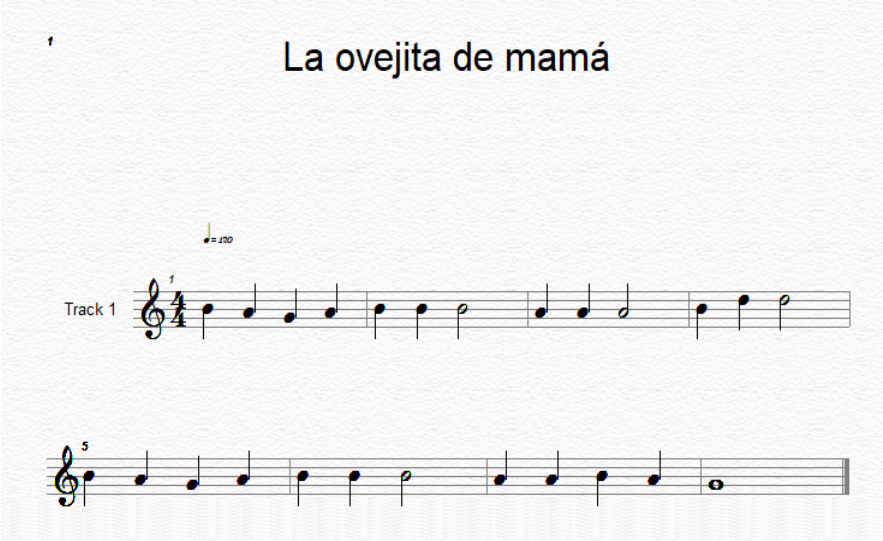
Las canciones tradicionales han sobrevivido al paso del tiempo y a su filtro. También hay autores contemporáneos que nos brindan hermosas melodías e historias desde una mirada actual de nuestro mundo o de otros mundos imaginarios. Es fundamental sacar a pasear nuestra voz por hermosas melodías, como la imagen que presenta Paul Klee al definir la melodía como "sacar un sonido de paseo" (como se citó en Schafer, 1967, p.29); tal vez desafinados y seguramente a capela, pero con el entusiasmo que brinda el hacer música y escucharnos a nosotros mismos.

Aquellos a quienes está dirigido en principio este proyecto, los futuros maestros de sala y grado, están en una posición privilegiada para trabajar sobre lo mencionado: al hacer escuchar su propia voz e interpretación a sus estudiantes, ellos los escucharán con atención y luego los imitarán, de forma que serán sus propias voces las que salgan a pasear.

Este trabajo comienza con la mención de una canción infantil que, por los giros del destino, se constituyó en la que muchos consideran la primera grabación musical realizada. Es una canción extremadamente conocida en gran parte del mundo y, como es obvio, ha sido traducida a múltiples idiomas, aunque su sentido poético original ha sufrido mucho en este proceso. En nuestro país la conocemos como "La ovejita de mamá" (o a veces de papá). La letra dice:

"La ovejita de mamá,
de mamá, de mamá
la ovejita de mamá
muy contenta está"

Figura N° 02
Mary had a little lamb.



Si se conoce la melodía es muy sencillo reproducirla; pero, para aquellos que jamás la han escuchado, se introduce la partitura que indica cómo es la melodía y el ritmo de la canción.

Este sistema de notación es el que con mayor frecuencia se utiliza para dar a conocer una canción. Por desgracia, para poder comprenderlo y transformarlo en sonido, hay que conocer el lenguaje musical y el significado de cada símbolo, lo cual requiere una curva de aprendizaje compleja. Son muy pocos los futuros docentes que manejan este lenguaje y esto dificulta enormemente el encuentro con nuevo material y la actualización constante del repertorio.

Es por esta problemática, observada a lo largo de mi trayectoria de veinticinco años de docencia en la educación superior, que surge este proyecto. Tanto en los libros y revistas educativas, como en los diversos sitios que pueden encontrarse, el material está dirigido casi siempre al educador y, de manera específica, al docente de música. En su mayoría hechos por docentes calificados centran las distintas propuestas en los objetivos, la fundamentación, la secuencia de actividades, las competencias, la transversalidad; pero casi no le dedican espacio a cómo es la canción, el juego, el cuento, la rima o el juego de palmas a los que hacen referencia. Queda clarísimo para qué sirven, pero ¿cómo son?

En muchos casos (casi siempre en los libros impresos) son inútiles para el que no es un profesional de la música, ya que sólo incorporan una partitura musical incomprensible para el que no haya estudiado lecto-escritura musical, solfeo, o ejecute un instrumento. Mucho material disponible en la web aprovecha la capacidad multimedial e incorpora audios o videos, pero no siempre es así. Además, como ya se dijo, las canciones suelen ser cantadas por profesionales, en tonalidades difíciles de alcanzar por el cantante no entrenado.

En el caso de juegos o rondas, explicar la dinámica de estos mediante palabras resulta harto confuso. Utilizando una analogía: ¿cómo explicar el fútbol de esta forma? El reglamento puede ser sencillo, pero los caños, las gambetas, las rabonas, las chilenas que le dan vida y lo convierten en una pasión sólo pueden entenderse al verlo jugar.

Si se considera el juego del elástico, ¿cómo podemos explicarlo? Tal vez el texto sería:

Con un elástico de 1 cm de ancho comprado en la mercería, que tenga por lo menos 6 (es aconsejable 8) metros de longitud, debe hacerse un buen nudo entre ambos extremos. Se ubicará entre dos compañeros que harán las veces de postes, y sostendrán el elástico en posiciones cada vez más altas, lo que redundará en una creciente complejidad: piso, tobillos, rodillas, cadera, cintura, pecho y axilas. Los jugadores deberán saltar con el objeto de pisar simultáneamente ambos lados del rectángulo formado por el elástico y que este quede firme contra el piso. Luego ejecutarán una serie de variantes acordadas al comienzo del juego en las cuales deberán cruzar el elástico, extenderlo, etc…

Los aspectos mencionados limitan sobremanera el acceso a materiales para los futuros docentes, y muchas veces se termina haciendo una cantidad limitada de actividades circunscrita siempre a las mismas fuentes. Los estudiantes de Música en la educación inicial, taller perteneciente a la carrera de Profesorado para la Educación Inicial[17] que se suele cursar al comienzo de la carrera, llegan con poco conocimiento de música infantil: no es habitual que la escuchen y conocen muy pocas canciones, sobre todo canciones utilitarias, que ayudan a guardar, a sentarse, a caminar en fila, como canes pavlovianos ante el sonido de la campana.

De la conjunción de estas ideas surge **«Los Muros del Juglar»**, que tiene como premisa que nuestros futuros maestros canten, jueguen, practiquen, se graben, se escuchen, se

[17] La carrera de profesorado de educación inicial se desarrolla en Escuelas Normales Superiores pertenecientes a la Dirección de Escuelas Normales y Artísticas del Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

editen, transmitan, decidan, juzguen, discutan, integren a otros, busquen información y que, a lo largo del proceso, realicen un registro de lo hecho a través de un sitio web colaborativo para compartir con quien desee verlo —especialmente otros (futuros o no) "maestros juglares"— lo que aprendieron a hacer en esa ruta.

Objetivos

Que a través de “Los Muros del Juglar» se logre desarrollar en forma colaborativa un depósito de ideas en el que se puedan encontrar materiales didácticos diversos, presentados de manera que sean comprensibles y repetibles para cualquiera que lo visite y no solamente para el conocedor de los lenguajes específicos.

Objetivos específicos (que los miembros de la comunidad virtual logren):

- Buscar en distintas fuentes, seleccionar, aprender, practicar e interpretar canciones y juegos, y plasmarlos en un registro grabado o escrito del resultado final; ampliar su repertorio musical e incentivar el desarrollo de actividades musicales.
- Desarrollar la voz, sus aptitudes artísticas y la adquisición de dinámicas lúdicas, necesarias para su participación en las instancias de prácticas docentes del profesorado de educación inicial, y en su futura labor como docente.
- Adquirir actitudes críticas ante su propio trabajo y el de los demás, reajustar sus interpretaciones a parámetros convenidos grupalmente a partir del *feedback* generado en la comunidad virtual de aprendizaje.
- Brindar a los futuros docentes recursos necesarios para el proceso de enseñanza y ahorrar tiempo en la preparación de material similar al posibilitar el acceso a un repertorio que contenga gran cantidad de ejemplos de distintas especies.
- Adquirir nociones de pertinencia del material encontrado, de acuerdo con el nivel educativo y a la edad a la que estará dirigido, lo que facilitará la adecuada elección de materiales de trabajo en su instancia de intervenciones de práctica y en su labor docente.
- Comprender la filosofía del proyecto colaborativo y específicamente qué es y cómo funciona una comunidad virtual de aprendizaje. Tomar parte en decisiones grupales, a través de argumentos y justificaciones que pongan de manifiesto sus acuerdos o discrepancias con el grupo general.
- Generar una oportunidad de difusión del trabajo institucional a través de un sitio web asequible para todo aquel que desee recorrerlo.

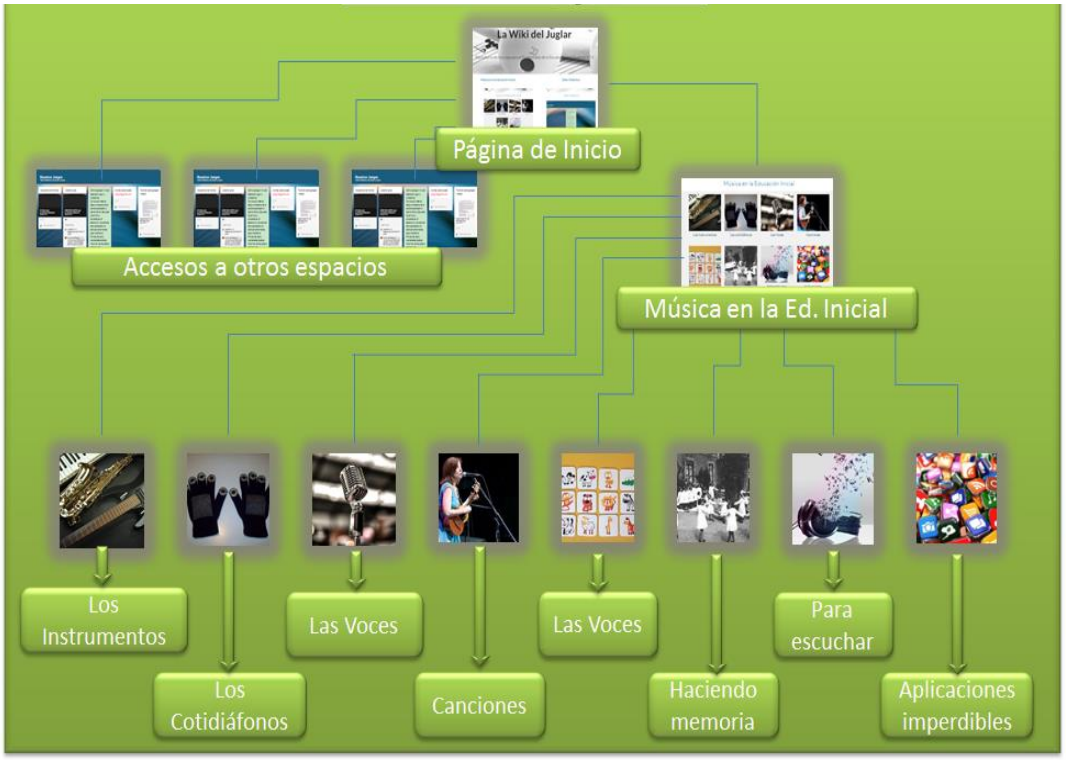
Descripción de «Los Muros del Juglar»[18]

Se sugiere la visualización del siguiente video explicativo:

"Los Muros del Juglar»	"Los Muros del Juglar»
Enlace a video en YouTube (menor calidad)	Enlace a video de mayor calidad

El artefacto ha sido elaborado mediante la utilización de Google Sites, una herramienta para la creación de páginas web en línea. Es gratuita, ofrecida por la empresa estadounidense Google desde el año 2008 como parte de la suite de productividad de G Suite.

Figura N° 17
Mapa del sitio «Los Muros del Juglar»[19]



En el año 2016, la empresa realizó un cambio de versión de la aplicación, que le otorgó la posibilidad de realizar interfaces gráficas más agradables estéticamente y acordes a las nuevas tendencias. Sin embargo, en esta nueva versión, por problemas relacionados a la seguridad de los sitios, no está contemplada la posibilidad de añadir comentarios o reacciones.

[18] En el video el artefacto es denominado "La Wiki del Juglar", nombre que luego fue modificado por no responder totalmente a la tipificación de este tipo de sitios web.
[19] Puede visitarse cada sección de «Los Muros del juglar» a través de hipervínculos desde las figuras insertadas.

Si bien se promociona como una aplicación que permite crear un sitio web o una intranet de forma muy sencilla su uso requiere un entrenamiento básico y cierta curva de aprendizaje. También debe tenerse en cuenta el espacio que ocupará la suma de entradas multimediales que requiere el proyecto. Por ello el artefacto incorpora en las distintas páginas del sitio muros interactivos realizados colaborativamente mediante la aplicación Padlet y embebidos en la página.

La aplicación Padlet fue fundada en el año 2012 por la empresa Crunchbase, y según su propia definición:

> Padlet es una aplicación de Internet que permite a las personas expresar sus pensamientos sobre un tema común fácilmente. Funciona como una hoja de papel en línea donde las personas pueden poner cualquier contenido (por ejemplo, imágenes, vídeos, documentos, texto) en cualquier lugar de la página, junto con cualquier persona, desde cualquier dispositivo. Considéralo como un wiki multimedia amigable, de forma libre y en tiempo real. (p. s/n)

Esta aplicación permite en forma gratuita la realización de hasta tres muros interactivos. Sin embargo, como el proyecto requiere de una cantidad mucho mayor, se optó por la versión pro, que ofrece muros ilimitados y admite archivos de hasta 250 Mb de capacidad.

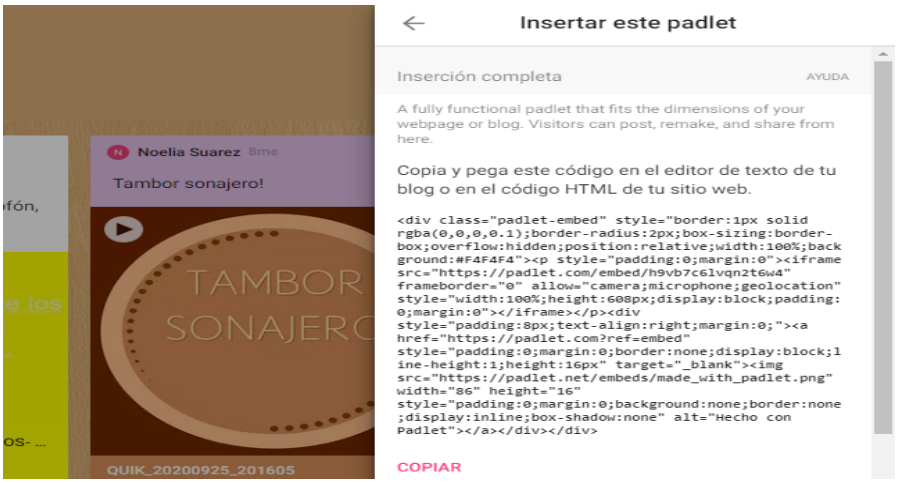
Una vez armado el muro interactivo, este es embebido en la página correspondiente del *site* de Google utilizando código HTML[20], que es provisto por la aplicación Padlet. Ver figura N°18.

Este procedimiento no solo pega el muro sino que mantiene una conexión constante entre su origen en la aplicación Padlet y su destino en la página de Google Sites. Los cambios que se realicen desde cualquiera de ellas se verán reflejados de inmediato en la otra.

En la página de inicio de «Los Muros del Juglar», se seleccionará el lenguaje artístico-expresivo que quiero visualizar, explorar o colaborar.

[20]HTML es un lenguaje de marcado de hipertexto (sus siglas en inglés) utilizado como estándar para la construcción de páginas web.

Figura N° 18
Código para embeber el muro en la página del Site



En el caso de optar por música en la educación inicial se despliega la página correspondiente, que posee enlaces a ocho sub-páginas con las siguientes temáticas: los instrumentos, los cotidiáfonos, las voces, canciones, juegos musicales, haciendo memoria, selección para escuchar y aplicaciones imperdibles. Ver figura N° 19.

Figura N° 19
Página de música en la educación inicial de «Los Muros del Juglar»

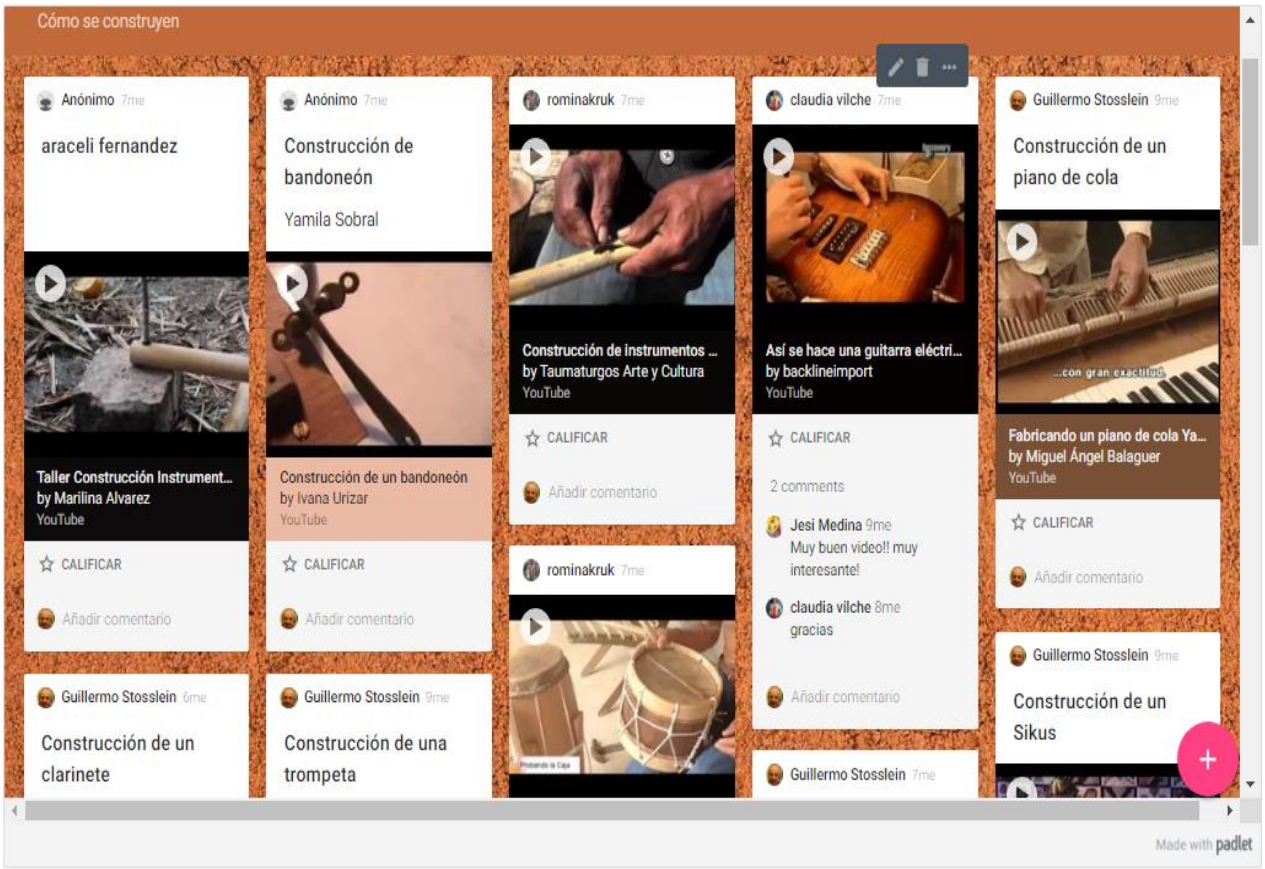
Ver página de música en la educación inicial en «Los Muros del Juglar»

Los instrumentos

En esta sección se plantea en primer lugar cómo se construyen los instrumentos musicales, ya sea de la orquesta, folklóricos o de música popular. Posee un muro colaborativo en el que los miembros de la comunidad virtual comparten enlaces a vídeos en los que se desarrolla la construcción del instrumento mencionado. Está abierto a la participación de cualquiera que quiera colaborar y agregar su propio aporte. También admite *feedback*, y permite comentarios y puntuación de agrado de cada intervención. Ver figura N° 20.

Luego se agrega una presentación en la que se explica un modo de clasificación de los instrumentos musicales y características principales de cada familia instrumental. Ver presentación.

Figura N° 20
Muro interactivo de los instrumentos de "«Los Muros del Juglar»"

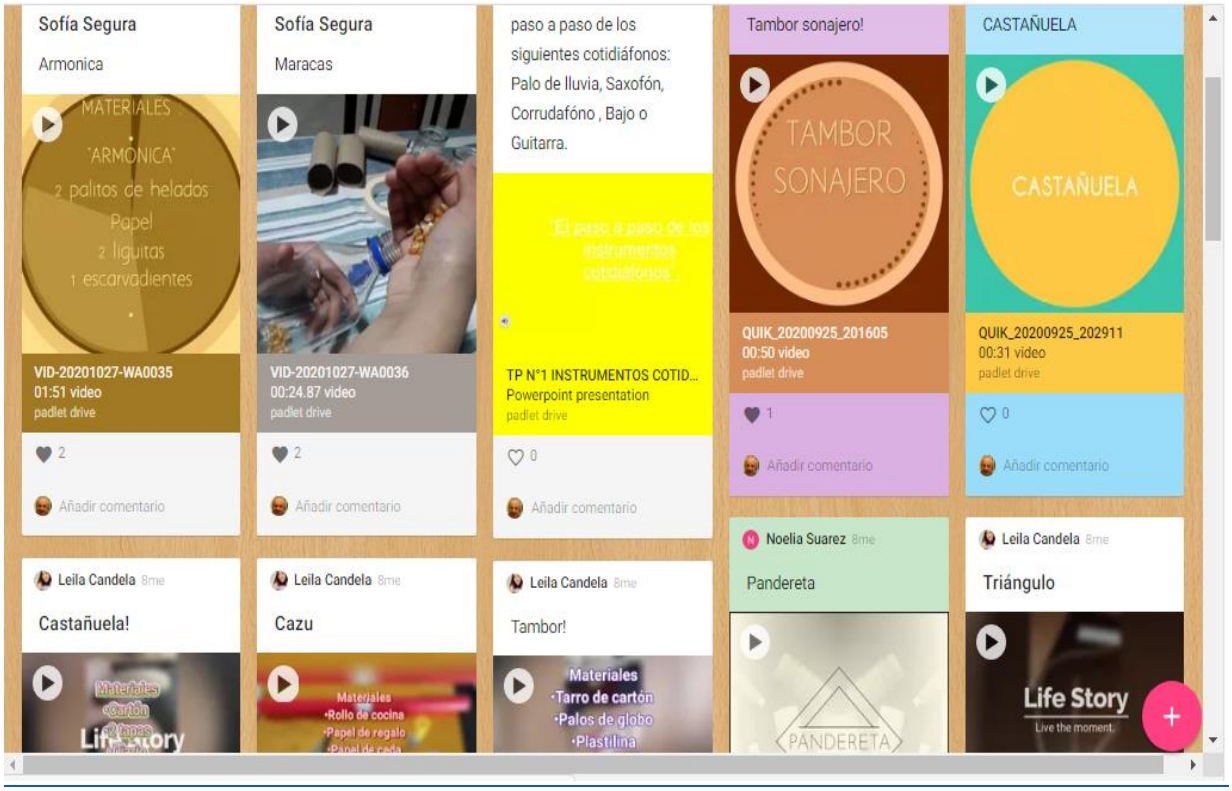


Ver el muro "los instrumentos" en «Los Muros del Juglar»

Los cotidiáfonos

En esta sección, se continúa con el tema de instrumentos musicales y se trabaja sobre los cotidiáfonos, que se definen como instrumentos musicales confeccionados a partir de materiales cotidianos que pueden encontrarse en cualquier hogar. Encontramos dos muros interactivos distintos. El primero de ellos contiene vídeos —o presentaciones a partir de fotografías— realizados por la comunidad virtual, que explican paso a paso cómo confeccionar un instrumento cotidiáfono. Ver figura N° 21.

Figura N° 21
Muro interactivo de cotidiáfonos confeccionados por la CVA

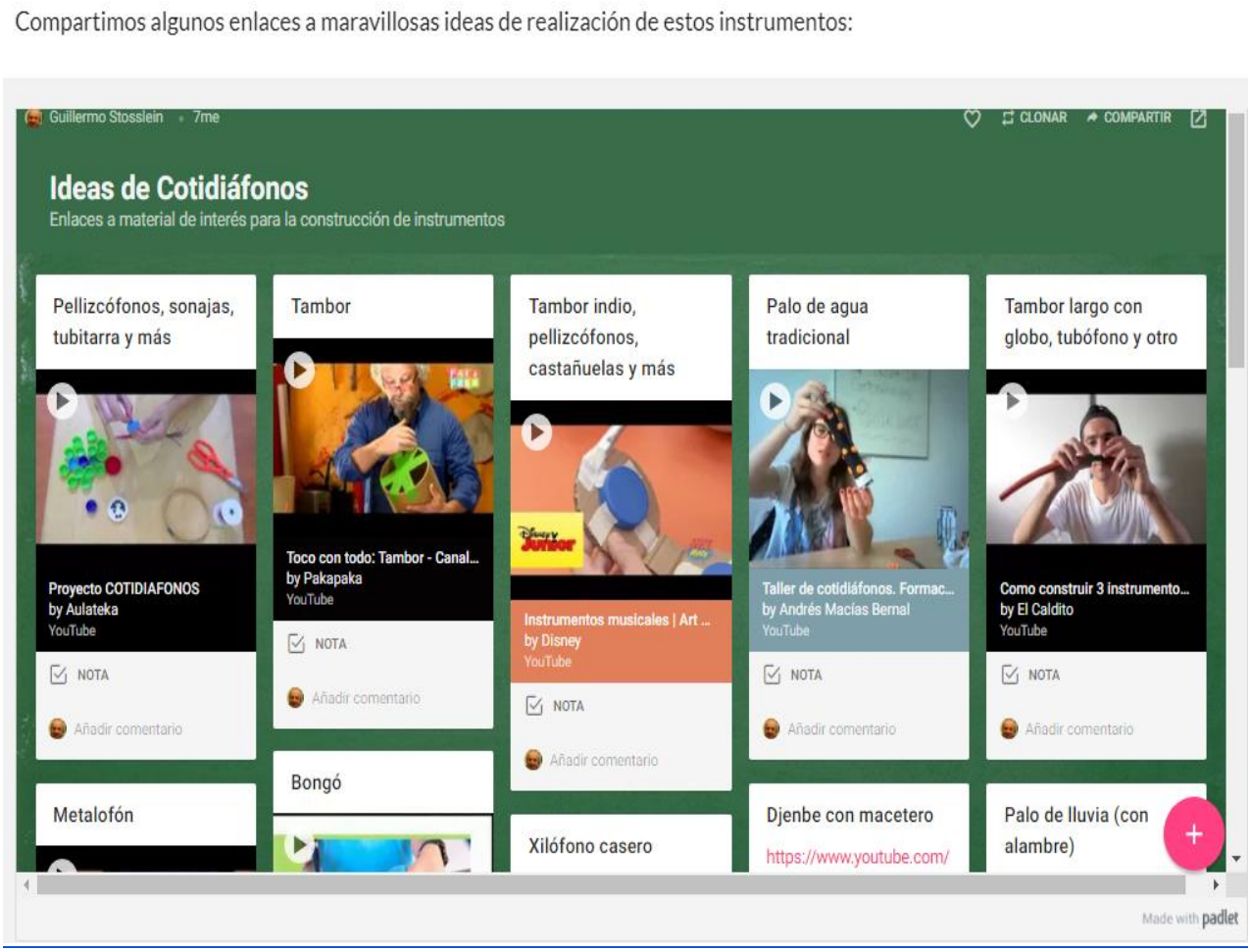


Ver el muro interactivo de “nuestros cotidiáfonos” en «Los Muros del Juglar»

En el segundo muro de esta página, la consigna para la CVA es “Compartimos algunos enlaces a maravillosas ideas de realización de estos instrumentos”. El objetivo es buscar material sobre esta temática, ya sea en forma de vídeos o tutoriales gráficos y escritos, y pegar el enlace obtenido.

En ambos muros se permite el ingreso de puntuación y de comentarios. Los muros, asimismo, están abiertos a la colaboración de otros visitantes. Ver figura N° 22.

Figura N° 22
Muro interactivo de ideas de cotidiáfonos



Ver muro de interactivo de “ideas de cotidiáfonos” en «Los Muros del Juglar»

Las voces

Luego de desarrollar en las dos primeras secciones el tema de los instrumentos musicales, en las dos páginas siguientes se trabajará sobre el tema voces.

En un primer muro se realiza un recorrido por el instrumento fonador, con sus características y funcionamiento. Se clasifican las voces humanas según su género y altura y

se brindan ejemplos notables de cada una de las variedades. Este padlet está cerrado a comentarios y participación.

Es en el segundo muro de esta sección en el que colaboraremos en la incorporación de voces sorprendentes: se proponen ejemplos en forma de audio puro o vídeos de interpretaciones vocales que nos hayan conmovido de alguna manera, ya sea por su habilidad, coloratura, tesitura, interpretación o sentimiento. Esta sección está abierta a la comunidad y pueden incorporarse valoraciones y comentarios. Ver figura N° 23.

Figura N° 23
Muro expositivo sobre las voces humanas

Ver sección “las voces humanas” en «Los Muros del Juglar»

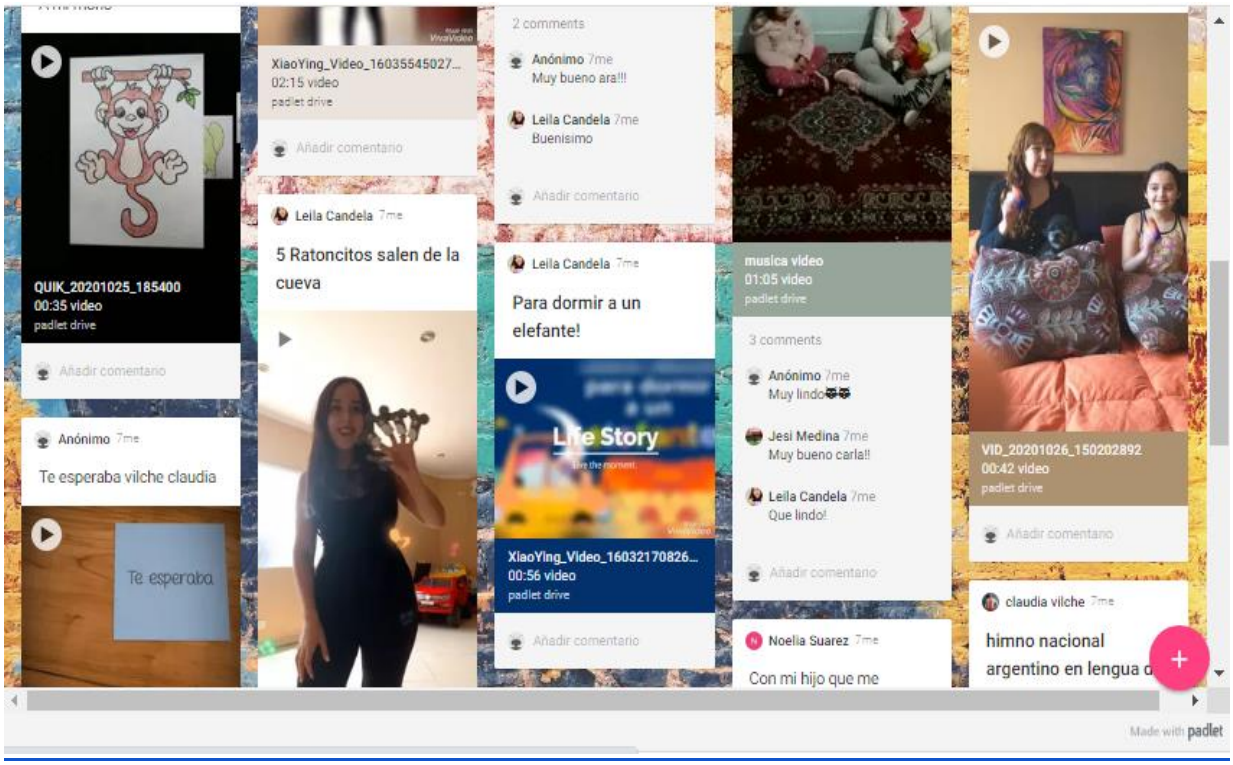
Canciones

Esta es una de las secciones más ricas de «Los Muros del Juglar», ya que en estos muros se comparten las producciones realizadas por los miembros de la comunidad virtual referidas al hacer música con sus propias voces. En algunos casos, optan por hacerlo

cantando frente a la cámara, otros prefieren no aparecer en el video de la canción y la acompañan con secuencias de imágenes relacionadas a la temática de su letra. También pueden participar grabando solamente el audio de la canción.

Las ofertas que presentan son muy diversas y están dirigidas a edades distintas dentro del nivel inicial. Al incrementarse la participación de otros miembros se buscará clasificar las canciones en distintos tipos ya sea por la edad a la que se dirigen, o bien si son canciones para cantar, solamente escuchar o participar de ella mediante gestos. Ver figura N° 24.

Figura N° 24
Muro interactivo de canciones interpretadas por la comunidad virtual

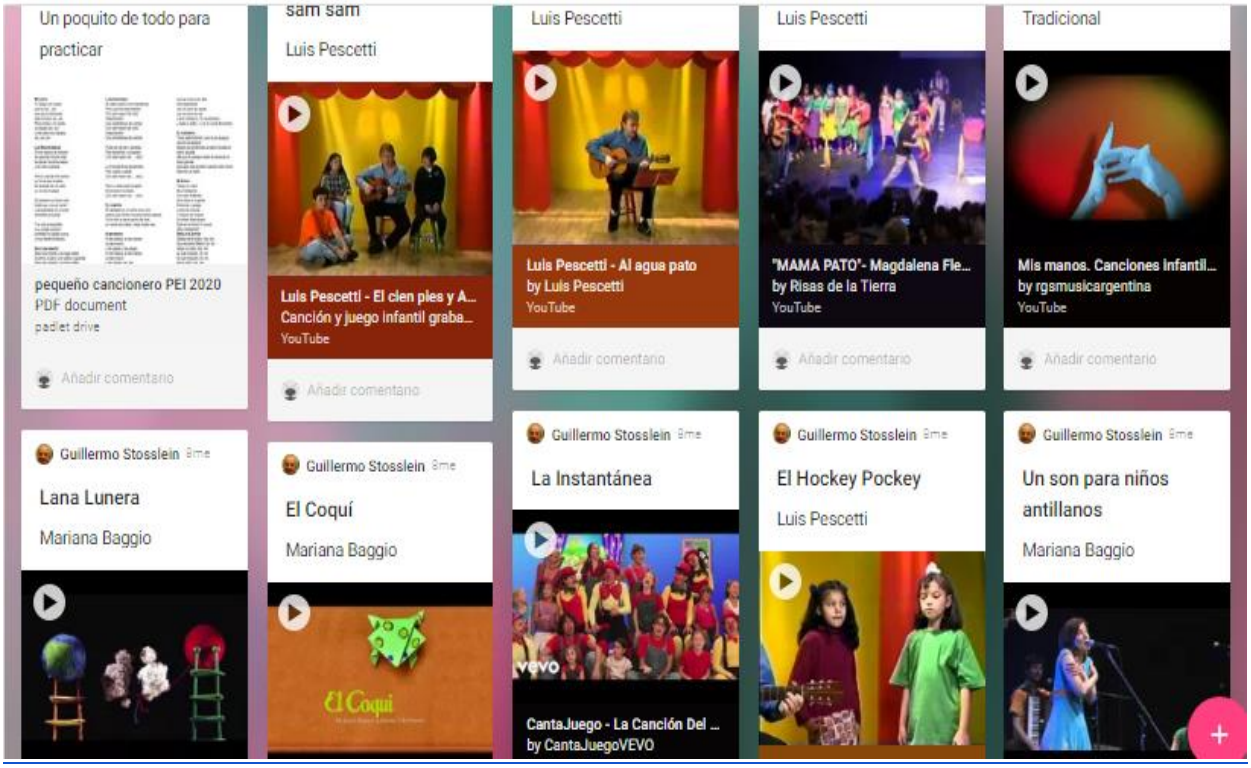


Ver sección “canciones” en «Los Muros del Juglar»

Dentro de la sección “canciones” se incluye un segundo muro interactivo, pero en este caso la idea es compartir enlaces a archivos de audio o video de versiones de canciones diversas que se adecúan al trabajo en la sala. Al igual que en las producciones realizadas por los miembros, aquí también al incrementarse la participación las canciones serán clasificadas según sus características para un mejor ordenamiento. Ver figura N° 25.

Igual que en otras secciones, la participación está abierta a todo aquel que desee colaborar con vídeos, enlaces o archivos de audio.

Figura N° 25
Muro interactivo de canciones elegidas por la comunidad virtual



Ver sección “canciones elegidas” en «Los Muros del Juglar»

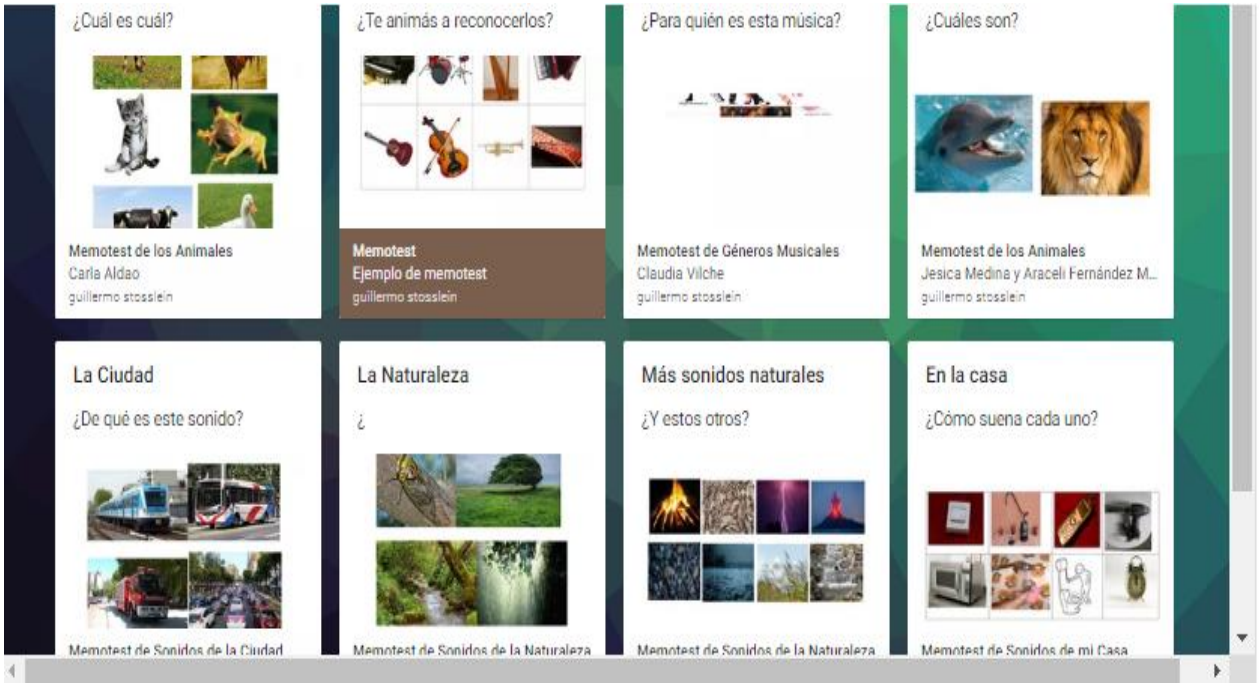
Juegos musicales

En el muro embebido en esta sección se incorporan diversos juegos musicales que han sido confeccionados por miembros de la comunidad virtual. En esta instancia, específicamente por la imposibilidad de realizar juegos colectivos por la situación de aislamiento social derivada de la epidemia de COVID 19, debieron realizar un juego de “memotest”. Este tipo de juego suele incluir dos conjuntos de imágenes idénticas, en forma de tarjetas o fichas, que son distribuidas sobre la mesa o superficie de trabajo de modo tal que la imagen no pueda verse, ya que queda hacia arriba el dorso de cada imagen. La cantidad de imágenes es variable y se relaciona con la complejidad que se quiera establecer: a mayor

cantidad de imágenes o tarjetas usadas, mayor será la dificultad y, por consiguiente, el tiempo que demandará el desarrollo y resolución del juego.

En el caso de estas versiones realizadas por la comunidad se reemplazó uno de los tableros de imágenes por sonidos grabados, de modo tal que cada sonido está representado por una imagen. Los sonidos e imágenes no son elegidos al azar, sino dentro de las siguientes posibilidades: sonidos del entorno social (elementos que poseen un sonido característico dentro de los hogares la ciudad), sonidos del entorno natural (voces de animales o sonidos de la naturaleza), sonidos de instrumentos musicales ya conocidos por los niños a quienes está dirigido el juego. Ver figura N° 26.

Figura N° 26
Muro interactivo de juegos de reconocimiento auditivo



Ver sección en «Los Muros del Juglar»

Cada uno de los juegos presentados posee ocho sonidos y su correspondiente imagen. Se incorpora una lámina que se puede imprimir y luego recortar para armar así el tablero de imágenes que estará invertido al comienzo del juego. En el caso de no poseer una impresora, se sugiere dibujar las distintas imágenes, en base a las sugerencias de la lámina. Ver figura 27.

Los sonidos están grabados cada uno en forma separada y sin identificarlos por su nombre, para otorgar al juego la porción de azar imprescindible. Es importante que estén separados para que no aparezcan siempre en una misma secuencia, lo que haría que el juego perdiera sentido luego de pocos intentos. Cada sonido puede ejecutarse tantas veces como sea necesario hasta completar el emparejamiento entre lo que suena y su imagen respectiva.

Figura N° 27

Estructura de los juegos de reconocimiento auditivo

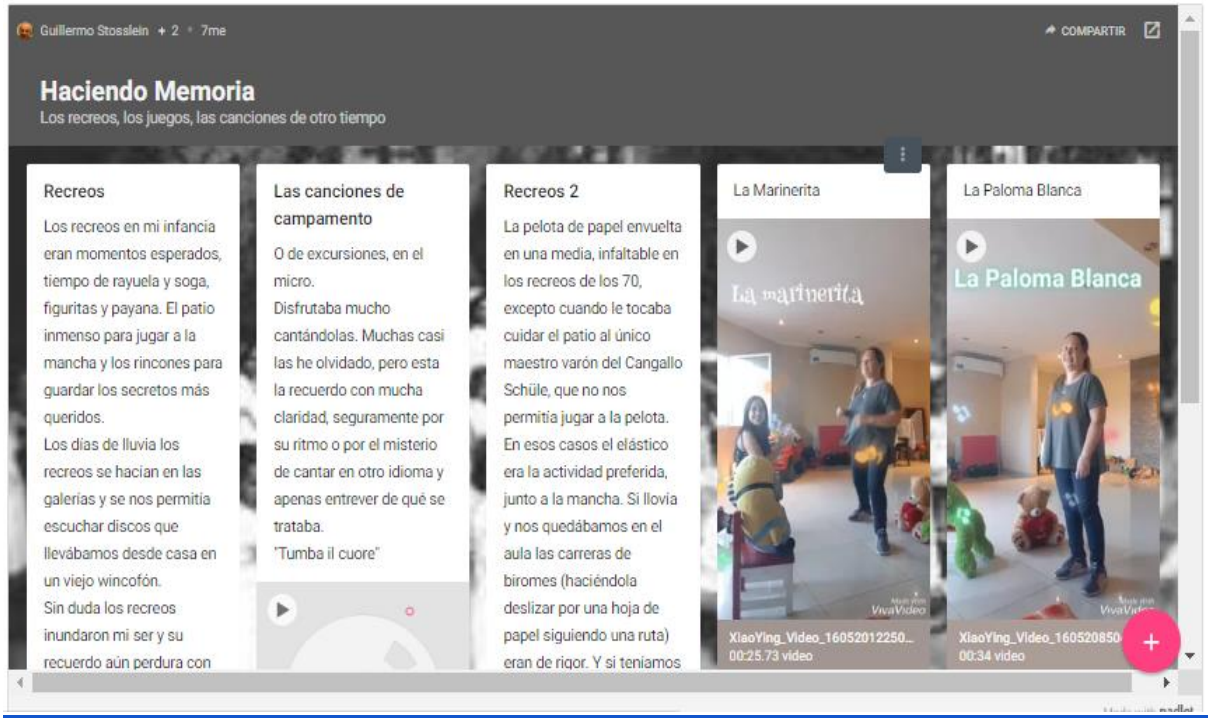
Ver juego de reconocimiento auditivo en «Los Muros del Juglar»

Haciendo memoria

Esta es una de las secciones más emotivas de “Los Muros del Juglar». Está abierta a la participación de quien desee hacerlo para contar sus propias experiencias y recuerdos escolares referidos a los juegos, la música y todo aquello que quieran compartir. Pueden escribir, subir imágenes, grabarse en audio o video, hacer una presentación o publicar en el formato que elijan. Es uno de los desafíos para la comunidad virtual la búsqueda y convencimiento a familiares, amigos, conocidos, colegas, de introducir su aporte en esta sección. Ver figura N° 28.

También está abierta a todo visitante que quiera brindar sus aportes, simplemente oprimiendo el ícono con el signo + de la parte inferior derecha del muro y agregando en la nueva entrada sus palabras, grabando audio, insertando un enlace, subiendo un archivo de vídeo y otras posibilidades que nos brinda el muro interactivo.

Figura N° 28
Muro interactivo de juegos y canciones tradicionales



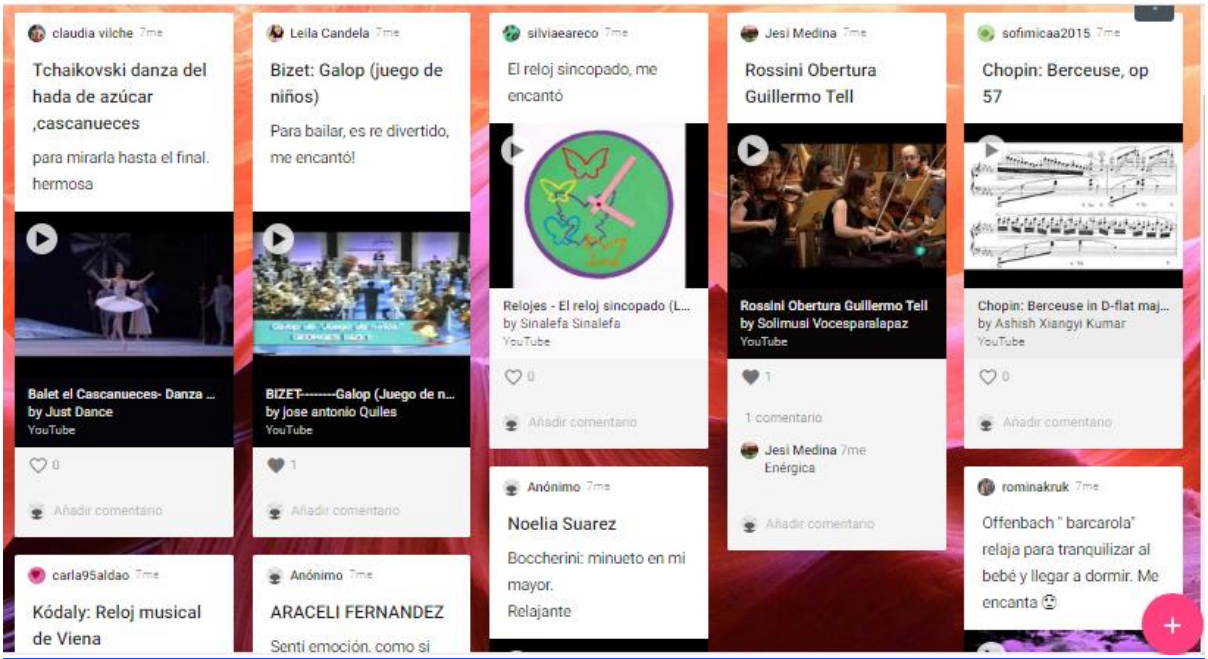
Ver sección “haciendo memoria” en «Los Muros del Juglar»

Selección para escuchar

A diferencia del muro incorporado en la sección canciones, la idea principal de este es introducir enlaces o archivos con música para escuchar. Preferentemente obras musicales sin letras, que pueden ser de música clásica, folklórica, jazz, electrónica y, por qué no, realizadas por la comunidad misma a través de aplicaciones como Chrome Lab, Grove Pad o similares.

También pueden introducirse grabaciones de paisajes sonoros o sonorizaciones realizadas a partir de imágenes o pequeñas narraciones respectivamente. Ver figura N° 29.

Figura N° 29
Muro interactivo de música para escuchar seleccionada por la comunidad



Ver muro interactivo de “música para escuchar” en «Los Muros del Juglar»

Aplicaciones imperdibles

En la descripción de la sección “para escuchar” se hace alusión a dos aplicaciones que podrían utilizarse para la creación musical: Chrome Lab y Groove Pad. Por supuesto, no son las únicas. Aparecen a diario aplicaciones para diversas plataformas que pueden ser muy útiles para trabajar determinados contenidos musicales, jugar con ellos, crear, improvisar y simular. Ver figura N° 30.

Merece la pena detenernos en algunas —presentes en esta sección— que pueden constituirse en excelentes recursos y generar una serie de actividades que desarrollen diversas competencias artísticas y musicales.

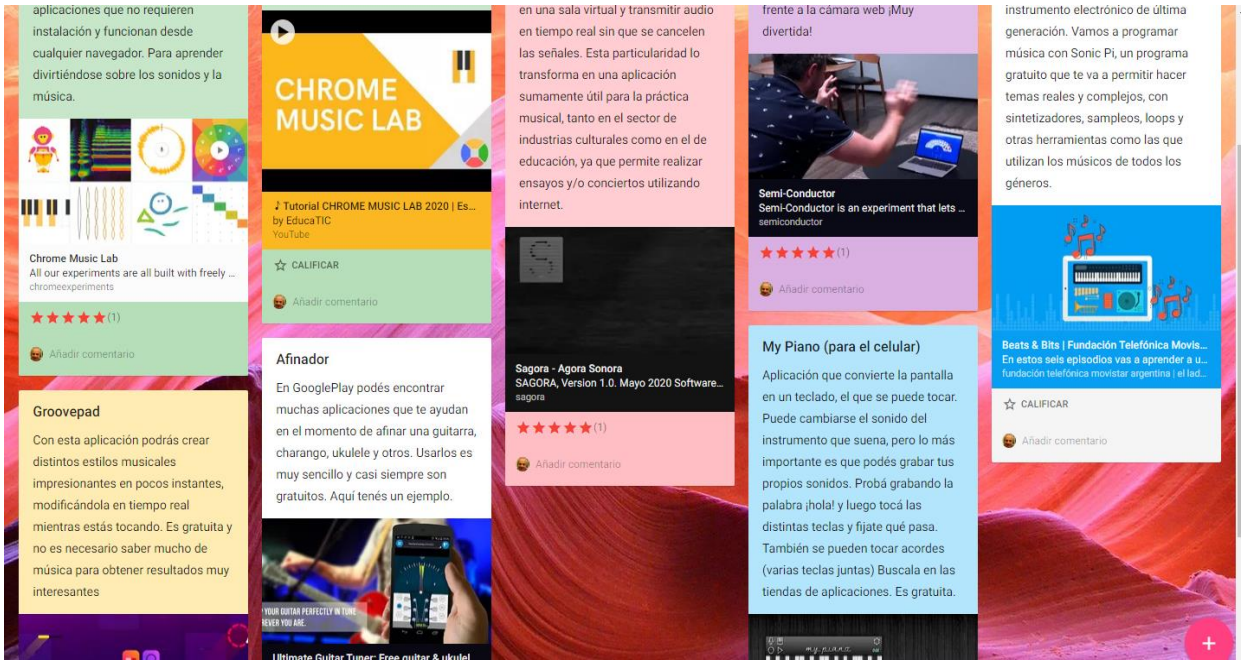
Este es el objetivo de este muro: brindar sugerencias de este tipo de aplicaciones, con sus respectivos enlaces y una breve descripción, procurando que sean gratuitas, para que quien visite nuestra wiki pueda acceder a ellas y enriquecer sus recursos para el trabajo específico con TIC.

Algunas de las aplicaciones que encontramos, hasta el momento, son:

Sagora: software libre y gratuito, desarrollado en la Universidad de Quilmes que permite conectar múltiples usuarios en una sala virtual y transmitir audio en tiempo real. En

aplicaciones para videoconferencias de uso habitual, como Zoom o Meet, se suele utilizar una tecnología que, cuando muchos hablan al mismo tiempo, sólo una se escucha nítidamente y el resto distorsionadas y con volumen reducido. Esto es muy útil para que los participantes se entiendan, pero no sirve para hacer música, en la que todos los instrumentos se deben escuchar en simultáneo. En esto radica la importancia de Sagora.

Figura N° 30
Muro interactivo de aplicaciones imperdibles



Ver sección “aplicaciones imperdibles” en «Los Muros del Juglar»

Chrome music lab: desarrollada por Chrome en el año 2016. Según afirma Arturo de la Rosa Cuadrado (2019), “es un conjunto de herramientas en línea desarrolladas por Google. Pretende acercar conceptos y desarrollar destrezas musicales a través del juego con una apariencia amable” (p. 3). El autor menciona que este centro de actividades posee múltiples posibilidades; entre ellas, la creación de melodías, aproximación al sonido como fenómeno físico, desarrollo de la creatividad uniendo pintura y música, y se pueden encontrar vínculos interdisciplinarios con otras áreas o ciencias. Menciona además una serie de ventajas, como que se puede usar desde pantallas táctiles, no es necesario crear una cuenta, es gratuito, posee compatibilidad con varios navegadores, entre otras.

En su trabajo, de la Rosa resalta que esta es una gran herramienta por su versatilidad e interactividad, ya que puede usarse en distintos niveles educativos empleando diferentes metodologías, en un entorno virtual, o combinarse con el mundo físico: “estas dos características favorecen la ampliación de conocimiento, el desarrollo de destrezas, y la mejora de la creatividad y la imaginación, utilizando la música como fin y como medio” (p. 7). El autor sugiere además un paseo por distintas experiencias a través del sitio web Midnight Music: 50 ideas para utilizar Chrome Music Lab.

Director de orquesta: permite dirigir una orquesta de acuerdo a movimientos y gestos frente a la cámara web.

Beats & bits: tutoriales para aprender a utilizar tu computadora como un instrumento electrónico de última generación.

Groovepad: para crear distintos estilos musicales impresionantes en pocos instantes y modificarlos en tiempo real mientras estás tocando.

My Piano: convierte la pantalla táctil en un piano. Se puede cambiar el sonido del instrumento y también grabar tu propio sonido para realizar melodías con él.

Sampulator: convierte el teclado en una batería, y permite grabar y reproducir secuencias.

Incredibox: brinda acceso a distintas atmósferas musicales que se pueden manipular, con ritmos de hip-hop, ondas electro, voces pop, swing de jazz, ritmos brasileños y otros.

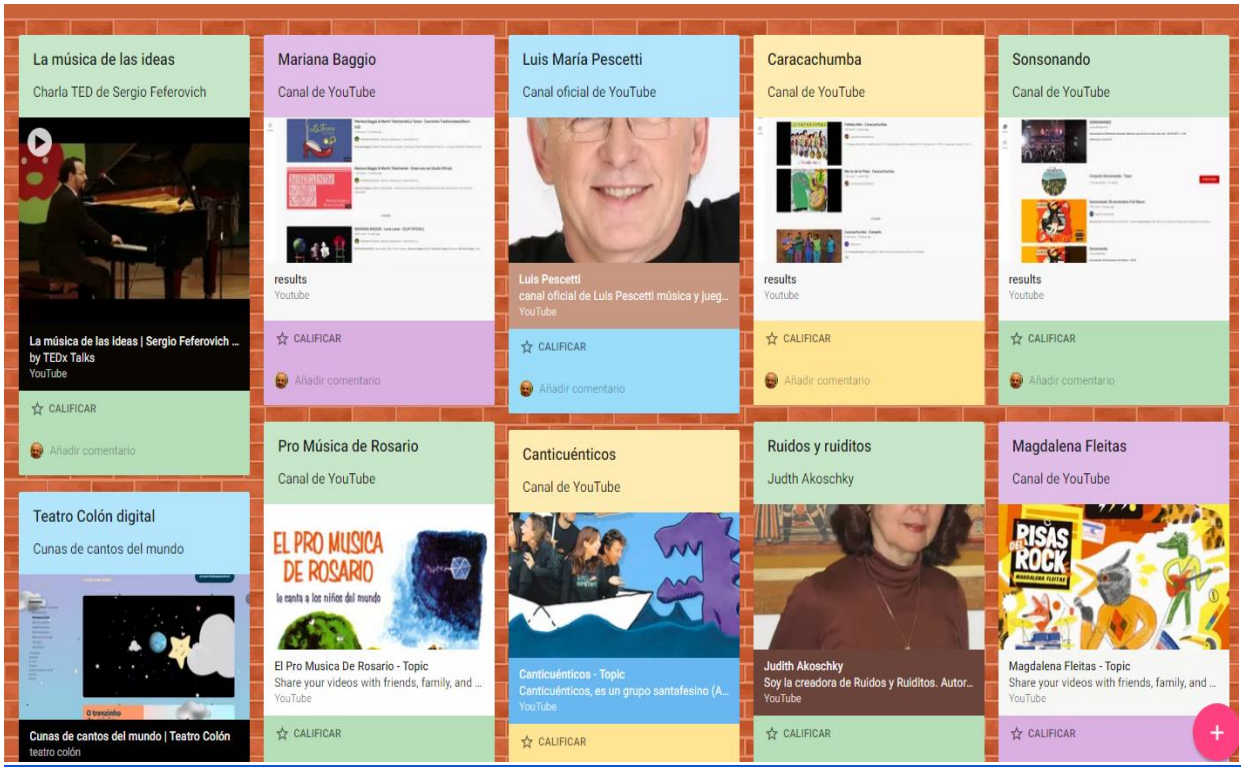
Audiotool: es un estudio colaborativo de producción musical en línea directamente en el navegador.

Soundtrap: vinculado a Spotify permite grabar, editar y colaborar desde cualquier dispositivo y lugar; afinar, modular y modificar grabaciones de voz; producir sonidos y conectar un micrófono u otro instrumento. La producción se puede compartir en la comunidad de Spotify.

En esta página se incorpora, además, un segundo muro para la inclusión de enlaces a diversos tipos de sitios web que contengan material de interés, como canales de YouTube de diversos artistas, conferencias TED, explicaciones y otras. Ver figura N° 31.

Figura N° 31

Muro interactivo de enlaces a sitios web donde se encuentra material de interés



Ver sección enlaces útiles en «Los Muros del Juglar»

Fundamentación

El desarrollo de este artefacto presenta varios aspectos que se conjugan en ella, cada uno igualmente relevante y cuya fundamentación merece ser observada de manera individual.

La educación musical en la primera infancia y en los profesorados

Las autoras Claudia Soto y Rosa Violante (2016) describen a la experiencia estética como un proceso comunicativo o metacomunicativo, que se entabla entre el observador y la obra o la naturaleza, proceso en que el tiempo se detiene y la obra desata una conmoción en el sujeto porque vincula al observador con la magia, el encantamiento y la belleza entendida como una construcción cultural contextualizada histórica y socialmente. En una experiencia estética los participantes se conmueven desde lo sensible y se detienen en el tiempo. Los sentidos perciben algo que estaba, pero que no se veía, o para crear algo nuevo. Las experiencias estéticas permiten salir de "la percepción cansina e instrumental" de lo que nos rodea y conectarse con lo bello, ubicado en esa frontera entre nuestro espacio interior y exterior (pp.36-37).

Ahora bien, las autoras no limitan la experiencia estética al arte, sino también a la apreciación de la naturaleza:

> Cuando por ejemplo la textura de un tronco en un bosque húmedo nos hace detener la mirada para ver los mil colores que lo habitan, o bien cuando observamos un puente que se abre grácilmente entre dos orillas y genera una línea ondulante, lisa y continua, que nos lleva a detenernos y mirar ese paisaje. Sentir la magnificencia de la obra humana increíblemente equilibrada, increíblemente armoniosa, fuerte y grácil como un movimiento de baile, como un pasaje musical de una obra sonora o como las palabras de un hecho poético. (p. 38)

Para Soto y Violante pensar en las experiencias estéticas es pensar en instalar tiempos de fiesta, de contemplación, de goce. Un tiempo no apurado, un tiempo demorado, un tiempo que comparte notas con el tiempo de juego y este es el tipo de experiencias que deben propiciarse a los niños. Al producirse una experiencia estética, los sujetos sienten una

conmoción del alma y se ven atravesados por la apaté y la catarsis (p.36). Profundizan Soto y Violante (2016):

> La apaté es la ilusión, la magia, el encantamiento que produce una obra. Esta no muestra la realidad, sino que la recrea, la trasciende y así tal vez permite elevar a los hombres hacia los cielos o los infiernos. La catarsis (purificación) se produce en el sujeto cuando las emociones internas mutan en otras que permiten liberar, en parte, el tumulto emotivo interno. Estos fenómenos de apaté y catarsis permiten "poner afuera" nuestros miedos, las preguntas que tenemos, la desesperación, la soledad, la fascinación, y construir un espacio de ideas, imágenes y sonidos que conmueven y a veces comunican. Nos permiten formar parte de situaciones y sentimientos y transitar vivencias de una manera no literal en el espacio interior y exterior del ser humano. También el juego produce apaté y catarsis pero nos gusta marcar una diferencia sustancial con la experiencia estética: el juego no se propone para ser "leído" por otros, mientras que las artes siempre se cierran en el observador, aunque éste sea el propio productor que deviene en observador de su obra. (p.36)

La importancia de promover experiencias estéticas en los primeros años también fue desarrollada en el trabajo de Elliot Eisner (1972), quien lo justifica desde los siguientes puntos de vista. Por un lado, el contextualista: en el cual puede incluirse el arte dentro del currículo como una oportunidad para expresarse, para hacer que el niño libere emociones, como una forma de ayudar a desarrollar el pensamiento creativo, así también como un modo de colaborar al entendimiento de contenidos de otras asignaturas. Contribuye además al desarrollo de la coordinación de movimientos precisos. Por otro lado, el esencialista: la experiencia del arte aporta aspectos únicos a las personas, por sus valores implícitos y sus características específicas. Lo propio del arte es ofrecer a la educación del hombre precisamente lo que otros ámbitos no pueden ofrecer.

Enfatiza Eisner (1972): "en mi opinión, el valor principal de las artes en la educación reside en que, al proporcionar un conocimiento del mundo, hace una aportación única a la

experiencia individual" (p. 9). Para el autor la contemplación estética aborda un aspecto único de la conciencia humana, y postula que "podemos descubrir la justificación del arte en la educación examinando las funciones que desempeña el arte en la experiencia humana" (p. 9).

Desde el aspecto musical son múltiples los aportes de investigadores y pedagogos musicales que fundamentan la importancia de la canción, como así también del juego en la niñez. Como se cita en Herbert Read (1943), Platón (401) decía en *La República*: *"*el ritmo y la armonía se sumergen hasta los más profundos recovecos del alma y toman potente posesión de ella, trayendo en su séquito la gracia y dotando al hombre de donaire si se lo educa adecuadamente; más, si no, todo lo contrario" (p. 82)

Las canciones infantiles asociadas al juego fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes. Las rondas permiten que los niños conozcan su esquema corporal, lo interioricen, desarrollen su equilibrio y su coordinación psicomotriz. Al formar una ronda aprenden a relacionar su cuerpo con el espacio físico; al cantar y reír, el niño expresa de modo espontáneo sus emociones, vivencias, sentimientos e ideas. En el capítulo "La forma natural de la educación" de su maravillosa tesis denominada *Educación por el Arte,* en la que traduce las opiniones de Platón sobre la función del arte en la educación, Herbert Read (1943), analiza que las variedades del juego de los niños pueden ser coordinadas y desarrolladas en cuatro direcciones, correspondientes a las cuatro funciones mentales básicas:

Desde el punto de vista del sentimiento, el juego puede evolucionar mediante la personificación y objetivación hacia el DRAMA.

Desde el punto de vista de la sensación, el juego puede evolucionar mediante los modos de autoexpresión, hacia el diseño visual o plástico.

Desde el punto de vista de la intuición, el juego puede evolucionar mediante ejercicios rítmicos hacia la DANZA y la MÚSICA.

Desde el punto de vista del pensamiento, el juego puede evolucionar mediante las actividades constructivas, hacia la ARTESANÍA.

> Estos cuatro aspectos del desarrollo, drama, diseño, danza (incluyendo música) y artesanía, en su conjunto constituyen una unidad que es la unidad de la personalidad en desarrollo armonioso (p. 222)

Para Soto y Violante (2016) el sujeto puede conmoverse o no al contactarse con diferentes hechos del mundo exterior:

> La experiencia estética se refiere al proceso individual a través del cual se percibe, se aprecia, se contempla, se crea, se participa de actos que conmueven, en tanto resultan para el sujeto particularmente impactantes. Son actos de percepción y de producción-generación en los que los sujetos participan según sus posibilidades individuales y sociales, así como también según sus historias de vida. (p. 36)

La canción, como expresión sintética del lenguaje musical permite trabajar todos los contenidos que establece el Diseño Curricular de Educación Musical del Nivel Inicial de la CABA (2019), distribuidos en los cinco bloques que lo componen: la escucha sonora y musical, el sentido del ritmo, la melodía y el canto, la creación musical y el laboratorio sonoro (p. 215). En la introducción a la sección de Educación Musical el diseño curricular establece:

> Resulta fundamental sensibilizar a los niños y las niñas sobre el mundo sonoro y, para eso, propiciar el reconocimiento de las diferentes expresiones musicales con el fin de ampliar y enriquecer su repertorio cultural. En ese sentido, el Jardín asume el compromiso de ofrecer una educación que aporte vivencias musicales que se enriquezcan a través del diálogo con la comunidad y las familias en proyectos compartidos. Cuando el/la docente integra las expresiones culturales de la comunidad, sus cantos, danzas, poesías, cuentos, etcétera, se nutren y amplían las experiencias musicales de la sala. Así, la educación se piensa a partir de un desarrollo integral con el contexto al cual pertenece ampliando su intencionalidad pedagógica (pp. 209-210)

Según Judith Akoschky (2007), una de las especialistas que ha participado en la elaboración del Diseño Curricular para la Educación Musical, destaca que las canciones se enseñan a partir de la buena disposición de escucha, y es fundamental para esto el canto entusiasta del maestro. La convicción en la interpretación es fundamental. Menciona además que será necesario diseñar distintas actividades para lograr la repetición necesaria para el aprendizaje de la canción, sin que resulten fatigosas, sino logrando distintas reinterpretaciones en cada iteración (pp. 1-3).

También la autora enfatiza la importancia de la riqueza artística, de procurar evitar las muy frecuentes propuestas infantilizadas de música, plástica, bailes y literatura y reconocer la capacidad que tienen los niños desde muy pequeños de conectarse con expresiones de riqueza artística, sin necesidad de que se neutralice o infantilice para hacerla más accesible. Indica que es preferible seleccionar obras ricas y variadas, procurar que sean de diversos patrimonios culturales, y no preferir las sencillas y adecuadas para la edad pero con escaso contenido poético (pp. 3-4).

Desde la premisa que la educación musical en el jardín puede resumirse en el postulado *"*la música debe ser un hecho amable, es decir pasible de ser amada*",* Delia Capurro y María Cristina Castro (2001) destacan algunos motivos que resumen la importancia de la canción en el nivel inicial:

> Por considerarla una manera natural de tomar contacto con los chicos; porque nos relaciona rápidamente con la música y el juego; porque es un buen vínculo entre los dos protagonistas del aprendizaje: el que enseña y el que aprende; porque el cantar es una actividad irreemplazable dentro del proceso de Educación musical; porque la canción nos da el placer de cantar por cantar; porque proporciona elementos para desarrollar temas específicos dentro del aprendizaje; porque puede servir para combinar múltiples actividades de exploración Sonora, ejercitaciones auditivas, rítmicas, de movimiento, de instrumentaciones. En síntesis de concreción de un hecho musical valioso. (p. 6)

Los niños aprenden las canciones y los juegos a través de sus maestros. Para esto sus docentes deben saberlas cantar y saberlos jugar. Es esencial que lo hagan con confianza, con

ganas, con honestidad. Nada es mejor para acercar una canción a un grupo de niños que la voz de un docente entusiasta. No importa si desafina un poco o su voz es cascada. Es real; no es un ejemplo hecho por un profesional, editado, mezclado, orquestado en un estudio. Es una voz igual que la del niño, sin procesar, sin filtrar, sin acompañamientos y que se puede reproducir de una manera sencilla, con un resultado similar al escuchado, lo que reconforta y nos hace sentir que somos capaces.

Fabrizio Origlio (1999) da a conocer al referirse a las canciones de cuna y los motivos por los cuales los padres cada vez las cantan menos que muchos padres ni siquiera intentan balbucear algunos sonidos para sus bebés. Sugiere que el jardín puede ofrecer alternativas y estimular a los padres a tener presente este tipo de comunicación al brindar un espacio musical desde el docente. Además destaca que todo maestro o auxiliar de sala en el jardín debe contar con un repertorio de canciones de cuna, las cuales pueda cantar sin inhibiciones y en forma emotiva (p. 27).

Desde el punto de vista estético, la obra musical, en cualquiera de las especies mencionadas (canción, juego musical, rimas, canción de cuna, etc.) se constituye en el eje central de la actividad estético-musical. La canción posee una estructura formal, un estilo que se vincula a una historia o tendencia artística, un lenguaje basado en melodía, armonía y ritmo, y raíces que la arraigan a determinada cultura y folklore. La conjunción de un compositor y un mensaje que se quiere transmitir, que puede ser pura y exclusivamente musical o contener un texto poético, le dan contención.

Desde lo educativo, se pueden abordar distintos modos de aproximación a la obra musical. Una de ellas es a través de la apreciación, en la cual el eje pasa por lo que hacen otros; la recreación es otra, al interpretar con estilo propio la obra musical y, por supuesto, la creación musical, en la que se pone en juego qué puedo manifestar a través de este lenguaje.

Según Herbert Read (1943), existen tres modos de expresión estética en los individuos: a) La actividad de la autoexpresión, la necesidad innata del individuo de comunicar a otros individuos sus pensamientos, sentimientos y emociones; b) La actividad de la observación, el deseo del individuo de registrar sus impresiones sensoriales, de clarificar su conocimiento conceptual, de construir su memoria, de elaborar cosas con las cuales ayudar a sus actividades prácticas; c) la actividad de la apreciación, la respuesta del individuo a los modos de expresión con que otras personas se dirigen o se han dirigido a él, y la respuesta del individuo a los valores del mundo de los hechos, la reacción cuantitativa a los resultados cuantitativos de las actividades a) y b) (pp. 163-164).

Figura N° 05

Esquema conceptual de la educación musical donde la obra es el centro

Los distintos elementos que conforman la obra musical y, a través de un mensaje a transmitir por un compositor que le da forma —que la compone—, nos llevan a escucharla, a recrearla y a crear otras obras originales.

El juego es para el niño como el trabajo para el adulto. Es la reafirmación de su yo y la puerta que abre el conocimiento del mundo que le rodea; el juego es el puente que le lleva a relacionarse con los otros. Para Herbert Read (1943):

> El juego no es solamente el medio en el cual el niño llega a descubrir el mundo: es sobre todo la actividad que le confiere equilibrio psíquico en los primeros años. En sus juegos, el niño externaliza y elabora hasta cierto grado de armonía las

> diferentes tendencias de su vida psíquica interna. Los educadores han apreciado desde hace mucho tiempo la gran importancia del juego, y numerosos aspectos distintos de su valor han sido expuestos por distintos pensadores. (p. 165)

Según expresa Read las formas de expresión estética son las artes visuales y plásticas (dibujo, pintura, modelado) y los modos no visuales de expresión (juego, invenciones verbales, música) (p.166).

Al referirse a este tema, también Akoschky (2016) considera que "Los juegos tradicionales y las rondas son experiencias estéticas integrales, en las que se combinan el canto, el recitado, el juego y el baile, de un modo exquisito lleno de belleza" (p. 131). Los juegos musicales y las rondas divierten y movilizan, son experiencias compartidas que son repetidas una y otra vez. Continúan esta visión de la importancia del juego Delia Capurro y María Cristina Castro (2001): "el juego activa y reestructura las relaciones humanas, otorgando seguridad y confianza, jugando se aprende más y mejor, se siente alegría, se es más participativo" (p. 5). Las autoras relacionan al juego con la canción al expresar que "cantar es una actividad irremplazable dentro del proceso de educación musical, puede servir para combinar múltiples actividades: exploración sonora, ejercitación auditiva, rítmica, de movimiento e instrumentaciones y porque nos da el placer de cantar por cantar" (p.6).

Las instituciones educativas deben promover espacios y propuestas para favorecer este tipo de vivencias estéticas, tanto en los niños como en sus futuros educadores. Muchas veces los espacios artísticos son abordados con propuestas empobrecidas, limitadas, donde se "hace poco" en materias donde el "hacer" debe ser fundamental. Es haciendo como podremos desarrollar la sensibilidad, lograr propuestas emotivas en una institución muchas veces banalizada, donde las artes se han acartonado. Se recurre siempre a una dinámica en la que suele ser más importante cumplir la currícula que el transitar por las experiencias artísticas.

Sería deseable garantizar que niños y futuros educadores, cuanto menos, transiten esta conexión sensible con el arte, brindar la posibilidad de ampliar su repertorio cultural, de comunicarse a través del lenguaje musical estético y de producir materiales ricos, de calidad y emotivos.

Citando nuevamente a Pescetti (2018), el docente *"*como un Robin Hood de claves de sol y corcheas quiere devolver el gusto por la música, en un sentido amplio, de manera que enriquezca el ambiente en el que crecen nuestros niños" (p.33).

Dentro de la oferta educativa para la formación de profesionales de la docencia en la ciudad autónoma de Buenos Aires, se encuentra el profesorado para la educación inicial RM Nº 6626/ MEGC 2009.

Esta carrera se dicta en Escuelas normales superiores (ENS), Institutos de enseñanza superior (IES) e Institutos superiores de profesorado (ISP). La ciudad de Buenos Aires cuenta con veintinueve instituciones estatales, dependientes del Ministerio de Educación, que ofrecen carreras de formación docente de nivel terciario.

Elaborados por la dirección de currícula cada carrera de profesorado posee su diseño curricular, en el que se establece la justificación de la propuesta, el plan de estudios y estructura curricular, finalidades y objetivos, organizadores curriculares, las unidades curriculares correspondientes a cada espacio, la carga horaria de cada espacio curricular, el régimen de cursada y evaluación, como así también la fundamentación particular, propósitos y ejes de contenidos de cada uno de los espacios curriculares incluidos.

El diseño curricular para la educación inicial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires fue renovado en el año 2019. Como se declara dentro de su justificación: "el curriculum ocupa un lugar central en las políticas definidas para el sector. Como proyecto cultural es el resultado de un proceso que implica tensiones y negociaciones entre actores e instituciones, con mayor o menor grado de autonomía, dando lugar a un marco prescriptivo a partir del cual se legitima un proyecto cultural y político" (p. 4).

En la misma sección, se agrega más adelante que "pensar y tomar decisiones acerca de cómo se prepararán los futuros docentes en la jurisdicción, es una cuestión central, puesto que de ellas depende no sólo el subsistema formador, sino el conjunto del sistema educativo al cual la formación docente debe responder" (p. 5). Concluye: "desde esta perspectiva, se procurará la formación de docentes críticos y reflexivos que sostengan y acompañen con sus propuestas pedagógicas la educación de sus alumnos, y puedan fortalecer sus prácticas con las contribuciones de los diferentes marcos conceptuales proporcionados" (p. 6).

Dentro de las finalidades y objetivos, se mencionan, en el mismo documento, por lo menos tres que se vinculan de manera directa con el presente trabajo:

- Crear espacios donde se afiance el intercambio y el trabajo colaborativo
- Ofrecer herramientas pedagógicas y didácticas para la práctica docente

- Construir un espacio de formación que promueva el pensamiento crítico y la apertura a las innovaciones (p. 7)

El marco general del diseño curricular para la educación inicial (2000) declara que:

> El nivel inicial es el ámbito propicio para desarrollar actividades musicales significativas: desde la exploración de la voz en sus primeras vocalizaciones hasta el canto colectivo de los niños mayores; desde los juegos musicales tempranos seguidos por las rondas y, a lo largo del nivel, la audición de música de diferentes estilos. (pp. 162 y 163)

En el espacio del currículo dedicado a "Música en la educación inicial", se establecen como propósitos los siguientes: 1) favorecer la sensibilización musical mediante prácticas significativas que repliquen aspectos vitales y auténticos de la música; 2) desarrollar los medios de expresión y los modos de comunicación de este campo disciplinar; 3) enriquecer y diversificar la experiencia cultural, ampliando el repertorio musical a los variados estilos y géneros que hoy se difunden y coexisten; 4) proveer a los futuros docentes las herramientas necesarias para desarrollar la capacidad selectiva y el juicio crítico; 5) alentar y potenciar los procesos de análisis y reflexión para la adecuación de las prácticas docentes a las necesidades y posibilidades de los alumnos de nivel inicial; 6) propiciar en los alumnos un marco de confianza en sus propias posibilidades musicales.

Concluye la sección de propósitos de este espacio curricular señalando la necesidad de que los futuros docentes "tengan acceso a la transmisión de estos saberes en forma práctica y significativa, poniendo en juego todos los recursos didácticos para la apropiación de los mismos y para la adecuación posterior a la enseñanza en la educación inicial" (p. 97).

Para Elizabeth Burba (2001), los niños pasan más tiempo con sus maestros que con sus familiares, por lo que la acción del maestro tiene cada vez mayor peso: "cantarles canciones es una manera de entregarles, además de ternura y calidez, un bagaje cultural, un elemento de identificación, y esto, en tiempos de globalización, de padres o abuelos ausentes, es muy importante" (p. 25).

Para concluir la sección de la currícula referida al espacio música en la educación inicial, se expresa que:

> Se ha privilegiado la necesidad de los alumnos de acceder a experiencias musicales sensibilizadoras que acrecienten su posibilidad de acción musical, vocal e instrumental, a la vez de incrementar la capacidad de escucha sonora y musical. Al goce de por la actividad musical se sumará la posibilidad de utilizar el lenguaje sonoro y musical de forma creativa, accediendo a la discriminación de aspectos de la música en el cancionero infantil y en un repertorio musical de diferente género y estilo. (pp. 98 y 99)

La inclusión de las tecnologías de comunicación e información es prioritaria en la educación actual, ya que no puede desconocerse que han modificado profundamente la forma en que nos relacionamos, nos comportamos y nos comunicamos en una forma constante y ubicua.

De acuerdo con Manuel Área Moreira (2009), las nuevas tecnologías obligan a los adultos a esforzarse por adquirir este tipo de competencias, ya que al no hacerlo pasan a ser analfabetos tecnológicos. Al referirse a la educación, plantea que "Se sigue desarrollando en muchas aulas un modelo de transmisión cultural tradicional, propia de la escuela decimonónica". Sostiene la necesidad de modificar estas estructuras "desde la concepción destinada a instruir para una sociedad industrial a la de enseñar en y para una sociedad de la información" (p. 11).

Su incorporación a las prácticas educativas, luego de varias décadas desde su aparición, ha sido despareja y aún provoca múltiples temores, avivados muchas veces por el concepto discriminatorio de nativos o inmigrantes digitales, denominaciones acuñadas por Marc Prensky (2001) que adjudican mayor conocimiento tecnológico a las nuevas generaciones, frente a los docentes, pertenecientes al grupo etario calificado como inmigrantes.

Ana María Rolandi (2015) afirma que:

> Nadie puede desconocer el impacto que las tecnologías han tenido en cada uno de los ámbitos y esferas de la sociedad y en cómo han modificado nuestros comportamientos y nuestras formas de percibir el mundo. No obstante, la mayoría de

> las tecnologías mencionadas no han penetrado con facilidad las paredes de la escuela, ni tampoco han incidido fuertemente en las prácticas escolares. (p. 24)

Al referirse a la formación del docente, Rolandi (2015) destaca:

> Si partimos de la relación que el futuro docente adquiere en su etapa de formación de grado con la propia tecnología nos encontramos frente a un problema, dado que, hay poco en la capacitación formal y en los primeros años de la carrera de un maestro que pueda contribuir al empleo de las nuevas formas de tecnología en sus prácticas de enseñanza; incluso hoy en día, son pocos los programas de las distintas unidades curriculares de los planes de estudio de los profesorados que relacionan sus contenidos con el uso de alguna tecnología particular. (p. 26)

La autora sostiene que la escuela debe preparar a los futuros ciudadanos no sólo en lectura, escritura y cálculo, considerados los saberes básicos, sino además en el concepto de alfabetizaciones múltiples, en el que se incluyen la alfabetización visual, televisiva, cinematográfica y la alfabetización en información. Surgen así "nuevas prácticas comunicativas" con géneros (e-mail, chat, página Web), estructuras (hipertexto, intertextualidad), registros y formas lingüísticas particulares. También evolucionaron en los sujetos los procesos cognitivos implicados en la interacción, la lectura y escritura, a la vez que se aventuran cambios significativos en la cultura y en las formas de pensamiento (p. 37).

Además, Rolandi (2015) invita a reflexionar sobre la práctica de "buena enseñanza", para la que es necesario "un docente crítico y reflexivo, que sea capaz de abordar metacognitivamente a la situación de enseñanza, evidenciando el manejo de un pensamiento complejo, que se exprese a través de una diversidad de articulaciones que abarquen múltiples sentidos y direcciones" (pp. 53-54). La autora enfatiza que para esto es necesario contemplar diversos aspectos, entre ellos, que el contenido a enseñar se transforme en contenido aprendido sin que pierda rigurosidad. Destaca que es necesario también no perder de vista que lo que puede ser claro y obvio para el docente tal vez no lo sea para sus alumnos, y que se debe tener suficiente flexibilidad para utilizar conocimientos previos para la resolución de situaciones nuevas.

De acuerdo con Nicolás Burbules (2012), los profesores ya usan desde hace tiempo los proyectos grupales como modelo de trabajo, para promover la cooperación. Sin embargo, se sigue premiando el esfuerzo individual como métrica de éxito. Para Burbules, debiera centrarse en las necesidades y los objetivos de las circunstancias contextuales, lo que denomina aprendizaje ubicuo.

> En esas condiciones, la colaboración es una ventaja y, de hecho, para muchos propósitos es indispensable. La potencialidad de un recurso ubicuo a menudo reside en las contribuciones que hacen varias personas. La información sobre un lugar que estoy visitando viene de muchos que lo visitaron antes; mi tendencia sería confiar más en la sabiduría colectiva de muchas opiniones que en la de un solo individuo… Sugiero que sería provechoso que los educadores consideraran este espíritu de colaboración más amplio como un recurso educativo y una oportunidad. Una de las funciones de los profesores en este contexto es ayudar a fomentar y facilitar la creación de estas comunidades de aprendizaje distribuido… El beneficio simultáneo sería un sistema mucho más comprometido y enérgico de motivación para impulsar el aprendizaje, no que obligaría a los educadores a pensar en estimular, fomentar y evaluar la fuerza de la colaboración como un objetivo educativo más importante en sí mismo. (pp. 9-10)

Citando nuevamente a Ana María Rolandi (2015), el uso innovador de la la tecnología, generado a partir de propuestas innovadoras, creativas y significativas con clara intencionalidad pedagógica:

> Permite crear un marco social mucho más amplio que las otras formas tradicionales de comunicación al poder romper los espacios cerrados de las aulas, haciendo que la información pueda volverse accesible para todo el mundo y que llegue a lugares y personas que su propio autor jamás hubiera imaginado… hace que se alcance una

> adaptabilidad social a la innovación tecnológica, avanzando en términos de alfabetización digital, a la vez que se facilitan los modos de expresión dentro de este tipo de cultura. (pp. 157-158)

La inclusión de las tecnologías de la comunicación e información se ha ido transformando en un recurso imprescindible, y debe atravesar transversalmente cualquier tipo de formación de docentes para cualquiera de los niveles educativos.

Desde la Didáctica

El trabajo se fundamenta desde la didáctica en el aprendizaje colaborativo, el cual se plantea dentro de una comunidad de aprendizaje integrada por estudiantes de profesorado de educación inicial, aunque abierta en algunas instancias a todo aquel que quiera participar de la misma mediante diversos aportes.

El aprendizaje colaborativo se basa en estrategias pedagógicas apoyadas en la tecnología de comunicación e información, que generan verdaderos ambientes interactivos sincrónicos o asincrónicos donde el estudiante es el responsable de su aprendizaje. En esta interacción se ponen en marcha procesos mentales como el pensamiento crítico y el razonamiento, los cuales llevan a una mejor comprensión de las temáticas planteadas. La construcción de su propio aprendizaje enriquece al estudiante, pero lo hace aún más en un entorno de cooperación y de intercambio de ideas con sus compañeros y profesores. Además, fomenta la solidaridad en el trabajo en equipo, la responsabilidad dentro del grupo y la necesaria intercomunicación.

En la conferencia de presentación de su libro *Profesionalismo colaborativo*, Andrew Hargreaves (2020, 13m45s) señala que al trabajar colaborativamente se alcanzan niveles de innovación más importantes, como también niveles de cambio trascendentes. Sostiene además que es normal sentir cierto nivel de resistencia al cambio cuando este viene desde afuera, pero se toma el cambio en forma natural si somos parte de esa innovación (2020, 14m41s). Hargreaves afirma que “colaboración implica trabajar juntos y desarrollar juntos nuevas estrategias y herramientas que no existían antes y que son creadas a partir de esta conexión” (2020, 16m35s).

En la opinión de Hargreaves, la colaboración logra que el aprendizaje sea más profundo y que tenga más significado; se imbrica en lo que los alumnos necesitan y van a desarrollar en el futuro. Es importante que en estas interacciones no nos quedemos solamente con la intención de discutir cada quien su propósito, sino que encontremos y diseñemos soluciones juntos, armando redes de aprendizaje que nos permitan potencializar nuestra capacidad (2020, 59m25s).

Para María Luisa Carro Pastor (2007), el aprendizaje colaborativo es "una propuesta de enseñanza-aprendizaje basada en los conceptos de cooperación, trabajo en equipo, comunicación y responsabilidad. La cooperación se realiza mediante tareas que son realizadas y supervisadas por todo el grupo, cuyos miembros deben actuar como ejecutores y evaluadores" (p.3). La autora expresa que en este tipo de aprendizaje la memorización, repetición y observación pasiva son rechazadas; se promueve en cambio la confrontación de opiniones, el compartir conocimientos y la multidisciplinariedad; se fomenta la discusión de las cuestiones y la búsqueda de consensos. Considera además que este tipo de trabajo exige una mayor preparación de las tareas y que los miembros del grupo se involucren completamente. Se incrementa así su motivación al compartir responsabilidades, lo que contribuye a desarrollar su autoestima.

En palabras de José L. Rodríguez Illera (2001): "el aprendizaje colaborativo, en una primera lectura, tiene pues una doble dimensión: colaborar para aprender y aprender a colaborar" (p.64). El autor también sostiene que "una de las maneras habituales de establecer entornos colaborativos es mediante herramientas de comunicación que les permitan compartir experiencias, puntos de vista, como así también discutir los resultados" (p.71). Además, destaca la importancia de la motivación como motor del entorno colaborativo, que redundará en una participación activa y responsable. Por último, expresa que el compartir los mismos objetivos genera una motivación grupal.

Una comunidad virtual puede definirse como un grupo de individuos que concentran sus esfuerzos y se relacionan, a partir de un objetivo común, en un entorno virtual. El objetivo común, en este caso, es la construcción de un depósito de actividades y recursos artístico-expresivos para el nivel inicial. El entorno virtual está contenido en el artefacto "Los Muros del Juglar», a través del cual se relaciona el grupo y vuelcan sus distintas participaciones.

Para Etienne y Beverly Wenger-Trayner (2015), "las comunidades de práctica se forman por personas que se comprometen a participar en un proceso colectivo dentro de un

dominio o ámbito compartido de esfuerzo humano" (p.1). Los autores afirman que, a diferencia de comunidades como la de un barrio, una comunidad de práctica debe poseer tres características cruciales: el dominio, la comunidad y la práctica. Definen el dominio como un ámbito de interés común, por lo que implica un compromiso que distingue a sus miembros de otras personas. Por su parte, la comunidad hace referencia a las relaciones que construyen los miembros, que les permiten aprender los unos de los otros. Etienne y Beverly Wenger-Trayner brindan un claro ejemplo mediante la analogía con los pintores impresionistas, que se reunían periódicamente en un café o un estudio, pero que era usual que pintaran solos. Por último, la práctica, tercera característica crucial, consiste en el desarrollo de un repertorio compartido de recursos, como experiencias, historias, herramientas que interactúan entre sí.

Si bien el término "comunidad virtual" fue acuñado por Howard Rheinhold en 1994 en su libro *La comunidad virtual*, estas existen desde tiempo antes y fueron desarrolladas ampliamente a través de los BBS[21], muy populares en las décadas de 1980 y 1990, antes de la aparición de la web. En ellos un grupo de participantes compartían, leían y publicaban información sobre el tema de interés del BBS, la mayoría de las veces dependiente de un centro académico o de investigación. A diferencia de las comunidades virtuales actuales no podían hacerlo en forma sincrónica, ya que cada usuario debía esperar su turno de participación que comenzaba cuando el anterior se desconectaba. En la actualidad las enormes posibilidades de socialización e intercambio que proporcionan las tecnologías de la comunicación e información han mudado este tipo de comunidades desde el ámbito académico y de investigación original a todo tipo de ámbito e interés, ya sea empresarial o particular.

De acuerdo con Joaquín Gairín Sallán (2006), una comunidad virtual aparece cuando un grupo de personas físicas utiliza las redes telemáticas para mantener y ampliar la comunicación. Estas comunidades virtuales emergen de la red si un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo y crean sentimientos mutuos de permanencia y cohesión. Sin embargo, el autor remarca que son comunidades personales, con intereses individuales, afinidades y valores, por lo que serán más exitosas cuanto estén más ligadas a tareas, a hacer cosas, o a perseguir intereses comunes (pp.51-52).

[21] El Bulletin Board System es un sistema de conexión en red para ordenadores, a través de la línea telefónica, permitiendo compartir textos entre los usuarios participantes.

A modo de clasificación de las comunidades virtuales de aprendizaje, César Coll (2001) declara que estas pueden ser de muchos tipos, según su naturaleza y características de la tarea o contenido, del contexto socio-institucional y de los motivos e intereses de los participantes. Cita algunos ejemplos como la formación inicial y permanente impartida por instituciones educativas, universitarias y no universitarias; la formación profesional y ocupacional; la formación de futuros profesionales; actividades de trabajo colaborativo entre profesionales; actividades más o menos informales entre estudiantes de diferentes niveles educativos (p.12).

Para Coll (2001) el movimiento de las comunidades virtuales de aprendizaje abre nuevas perspectivas y ofrece alternativas concretas a algunos de los problemas con los que se enfrenta la educación actual, ya que introducen una nueva visión de la enseñanza y el aprendizaje, para abrir el camino a prácticas docentes alejadas de los modelos transmisivos dominantes. Estas comunidades ofrecen ejemplos concretos de cómo los alumnos pueden llevar a cabo aprendizajes significativos y culturalmente relevantes. Además, muestran que es posible crear una cultura del aprendizaje, y permiten identificar algunos de los factores y procesos decisivos para conseguirlo. Las comunidades virtuales apuntan a nuevos modelos de organización de la educación basados en el compromiso y la corresponsabilidad de los agentes sociales y comunitarios, e ilustran cómo las tecnologías de la información y comunicación pueden ser utilizadas con provecho tanto para la configuración de redes de comunicación e intercambio como para promover el aprendizaje entre los usuarios de estas redes (p.13).

Retomando a Etienne y Beverly Wenger-Trayner, también es interesante su aporte con respecto a las comunidades virtuales de aprendizaje. Los autores expresan que “en el sector educativo, aprender no es sólo un medio para llegar a un fin: es el producto final” (p.5). Para ellos, una comunidad de práctica en una empresa, si bien añade complejidad, no modifica su esencia. En cambio, “en las escuelas, cambiar la teoría del aprendizaje conlleva una transformación mucho más profunda” (p.5). Manifiestan que las comunidades de prácticas afectan a la educación en tres dimensiones: a) interna: en el sentido de organizarlas sobre las materias de estudio; b) externa: si se conecta la forma de participación de los estudiantes con comunidades más amplias que sobrepasan las paredes de la escuela; c) en la vida de los estudiantes: al organizar comunidades de prácticas que trascienden su período de permanencia en la escuela.

Construcción conjunta de un repertorio

La necesidad de acceder a materiales, tanto clásicos como novedosos, en la educación artística y específicamente en la educación musical, es una constante para profesores tanto de sala como curriculares de materias especiales. Símil a los libros escritos en otro idioma, que son inaccesibles para los que no lo dominan, los que no comprenden el lenguaje musical y su notación específica quedan excluidos del acceso a gran parte del material impreso y distribuido por las editoriales dedicadas al tema. Deben entonces recurrir a otras fuentes más amigables para ellos, como la tradición oral, canciones y juegos recordados de su infancia, o los compartidos por colegas, amigos o familiares.

De la maravillosa idea que se transcribe a continuación, propuesta por Luis Pescetti (2018)[22], nace la idea original de este proyecto:

> En torno a la idea de animación y música fue agrupándose un material de recursos muy sencillos en los que estaban incluidos aspectos rítmicos, melódicos y sonoros divertidos y que era posible enseñar aun cuando no se supiera nada de música, de la misma manera que se puede enseñar a ir en bicicleta o a esquiar, sin saber física.
>
> A ese manojo de recursos se me ocurrió ponerle un nombre: "La bolsa del juglar". En ella cabían rimas, rondas, adivinanzas, trabalenguas, canciones, refranes, coplas, chistes, juegos de palmas, de animación, musicales. Se trataba de actividades que cualquiera pudiera enseñar o hacer ya que eran estímulos muy ricos; que casi no precisaban de ningún recurso material en especial; que se nutrían de elementos muy cercanos a todos: tradición oral, juegos de padres o amigos, canciones de la infancia, música de la radio, todo eso era convertido en estímulo, información útil, conocimiento valioso; que contagiaban entusiasmo: provocaban risa, despertaban una hermosa vitalidad —todos se iban con ganas de enseñar a otros aquello que estábamos

[22]Escritor, compositor y cantante argentino, nacido en 1958, con una larga trayectoria como docente de música y luego en el espectáculo para niños. Gran parte de su carrera la desarrolló en México.

> viendo— y que para tantos niños urbanos actuales, aportan una cuota de calle y patio. (p.44)

La realidad del aula es que se necesita muchísimo material. En el prólogo de *Desde chiquitito* de Esther Schneider, escrito por Violeta Hemsy de Gainza (1969), se explica:

> Durante el primer año de jardín de infantes el niño de 3 a 4 años de edad puede llegar a aprender un repertorio considerable de canciones y rimas que él mismo suele difundir en el seno de su familia y entre sus amigos. Al año siguiente cuando retorna a la escuela espera aprender canciones nuevas, desconocidas y si es posible exclusivas, porque del mismo modo que el pequeño requiere la atención de los mayores para satisfacer todo tipo de necesidades y deseos, aspira también a ser el depositario directo individual de una melodía o canción que aceptará compartir cuando más con sus compañeros de grupo.
>
> Difícil nos resulta a los maestros responder satisfactoriamente a esta demanda creciente de nuevos materiales musicales sin desmedro de la calidad que debe primar en todo lo que ofrezcamos a los niños. Esas primeras canciones, tan importantes para el futuro desarrollo auditivo y estético del pequeño, deberán ser elegidas con sumo cuidado. Trataremos de que sean sencillas tanto desde un punto de vista musical como literario. (p.7)

La autora hace especial hincapié en que el término "sencillo" puede ser sinónimo de simple y de fácil asimilación, pero también puede serlo de básico y esencial y, por tanto, necesario e irremplazable. También sugiere tomar como referencia el precioso folclore tradicional de los pueblos, en especial el de aquellos cuyas culturas se asemejan más a la nuestra: *"*el contacto con este sumo musical destilado de siglos nos capacitará para escoger con mejor criterio y madurez entre los materiales musicales creados para los niños por nuestros contemporáneos, compositores, educadores, aficionados y hasta por los mismos niños*"* (Gainza, 1969, pp.7-8).

Por su parte, Alejandro Simonovich (2009) señala el valor del trabajo de selección de obras para trabajar en el aula y considera que este proceso *"*es la acción planificadora más importante del profesor de música. Cuáles elegir y cuáles excluir*"*. Según plantea Simonovich, existen criterios de ética, que no siempre son claros y sugiere analizar los textos y seguir nuestras convicciones al respecto, teniendo en cuenta que *"*No todos los textos son aceptables, hay algunos que siéndolo para nuestro criterio, tocan temas que algunos adultos rechazan. Por el contrario, otros son sorprendentemente aceptados pese a un contenido que nosotros evitaríamos" (p. 29). Además, en su trabajo se refiere a la música de difusión masiva y las denominadas canciones utilitarias, que suelen ser cantadas para acompañar actividades de la sala, la entrada y la salida, las cuales "deben ser tenidas en cuenta, aunque no siempre son de nuestro agrado, pero es música que está allí instalada en la mente de los chicos" (pp. 29-30). Para el autor es fundamental brindarles un repertorio significativo y buscar que tenga igual o mayor peso que el que suelen escuchar a través de los medios de comunicación.

En casi todos los casos la problemática de cómo se transmite la obra a los que no la conocen está siempre presente. Una partitura suele ser inútil para quien no la sepa decodificar. En una época no muy lejana, mucho material gráfico era acompañado por casetes o CD, pero ambos formatos ya han caducado y en líneas generales no han sido reemplazados por otras opciones. Las búsquedas de música infantil en distintas plataformas de *streaming*, como Spotify o YT Music, arrojan cientos de coincidencias cuya calidad es variable. Además, las canciones suelen cantarse en registros difíciles de alcanzar por el niño. Sumado a esto, con el afán de hacerlos más afines con la música que se consume hoy, se incorporan muchos elementos rítmicos, casi siempre generados en forma digital, que desvían la atención de la melodía y ritmo de la canción.

En su ponencia ofrecida en el Congreso de la Organización Mundial de Enseñanza Preescolar (OMEP) en 1964, nuestra inigualable María Elena Walsh (1964) expresó:

> Pensemos que nuestros niños, desprovistos de abuelas tradicionales o nodrizas memoriosas, lo primero que oyen y aprenden son los jingles publicitarios, de lo que se deduce que una de las actuales nodrizas del niño es la televisión, y que de ella absorbe las más precarias formas de versificación, música y atropello de la sintaxis. Una seudo poesía destinada, no a despertar sus sentimientos y su imaginación, sino a moldearlo

> como consumidor ciego de un orden social que hace y hará todo lo posible por estupidizarlo. (p. 2)

A cincuenta y siete años de esta expresión, hoy está más vigente que nunca.

También Elizabeth Burba (2001) se refiere a este tema: "La imagen de padres o abuelos meciendo y cantando al niño para dormirse está bastante diluida en estos días. En esta hora, la imagen que aparece es la del niño durmiéndose con la televisión" (p. 24). Comenta además que lo que miran en ella a la hora de dormirse suelen ser películas fuera del horario de protección al menor, de las que absorben más de lo que uno se imagina, o bien dibujos animados que generan muy poca ternura.

Un gran investigador de las nanas infantiles fue Federico García Lorca (1928), quien dedicó gran parte de su tiempo a recopilar canciones de cuna, que "tiñen el primer sueño de los niños" ya que, según señala, *"*quise saber de qué modo dormían a sus hijos las mujeres de mi país*"* (pág.6).[23] En la conferencia sobre el tema, que brindó en diciembre de 1928 en la Residencia de Estudiantes de Madrid, el autor analiza la canción de cuna cantada cara a cara por los padres a su niño —en la que el canto es a capela, es decir, canto sin grabaciones ni arreglos instrumentales— y presenta lo que él considera componentes fundamentales de la canción: la melodía, el ritmo y el texto.

Según el autor, "la melodía, mucho más que el texto, define los caracteres geográficos y la línea histórica de una región y señala de manera aguda momentos definidos de un perfil que el tiempo ha borrado" (p. 5). Realiza además una magnífica descripción de la relación entre la letra y la música al señalar que: "Un romance, desde luego, no es perfecto hasta que no lleva su propia melodía" (p.5).

Para referirse al ritmo señala que:

> Hacen falta dos ritmos, el ritmo físico de la cuna o silla y el ritmo intelectual de la melodía. La madre trabaja estos dos ritmos para el cuerpo y para el oído con distintos compases y silencios, los va combinando hasta conseguir el tono justo que

[23]García Lorca, F (1928) *Las nanas infantiles*. Plan de lectura. Bibliotecas escolares. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Recuperado de: https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/las-nanas-infantiles-de-federico-garcia-lorca_0.pdf

> encanta al niño. El sueño acude con el ritmo solo y la vibración de la voz sobre ese ritmo.” (p.9)

Por último al referirse al texto de estas canciones sostiene que es necesario para “mantener al niño pendiente de sus labios, y no sólo gusta de expresar cosas agradables mientras viene el sueño, sino que lo entra de lleno en la realidad cruda y le va infiltrando el dramatismo del mundo” (p.9).

Frente a esta maravillosa descripción del poeta es frecuente que hoy la selección se realice a partir de versiones grabadas, con arreglos vocales e instrumentales de diversa complejidad, cuya elección suma a esos tres componentes fundamentales —el ritmo, la melodía y el texto— la interpretación vocal y la ejecución instrumental, que muchas veces entorpece esa diáfana imagen del ritmo cadencioso de la silla y la melodía con múltiples instrumentos que lo remarcan y machacan para que no haya dudas.

¡Es tan distinto lo que podemos lograr cantando solos a la grabación original escuchada que suele defraudar!

Las canciones tradicionales vienen muchas veces de la mano de los abuelos, tíos abuelos, bisabuelos (si se tiene el placer de tenerlos), padres y vecinos, quienes también están invitados a ampliar este repertorio. En ese aspecto, también, nuestro país, crisol de razas por la inmigración, ha heredado un enorme repertorio de comunidades de distinto origen, que merece ser rescatado y preservado. Argumenta al respecto María Elena Walsh (1964), en su conferencia en el congreso de la OMEP:

> Al llegar a América se interrumpen bruscamente las tradiciones europeas —quizá recordar duele demasiado— y no nos quedan sino algunos fragmentos que se han ido salvando a través del tiempo. Pero esto merece preservarse. Agreguemos la importancia de las melodías provenientes de nuestros aborígenes, o de la música de origen africano, tan presente en la región rioplatense, con sus marcados ritmos que incitan al movimiento espontáneo ¿Quién puede permanecer impávido escuchando un candombe? (p. 5)

Es importante buscar estos fragmentos, recrearlos y revivirlos en nuestras aulas. El juego y la música han seguido caminos paralelos en incontables ocasiones, y gran parte del repertorio tradicional da cuenta de esto en canciones, rimas, juegos de sorteo, rondas, juegos de palmas, que Judith Akoschky (2016) define como *"*patrimonio cultural con arraigue en la primera infancia que se perpetúa en los años siguientes" (p.130). Además, considera que:

> En este tema es importante la actitud del maestro, su entusiasmo y adhesión a este repertorio, y también su disposición comprometida con el juego. De este modo encontrará respuestas entusiastas en sus pequeños alumnos y alumnas y resonancias en sus padres y abuelos, que a no dudarlo engrosarán el repertorio, aportando canciones, rimas y juegos de su propia infancia. (p.132)

También la autora suma a estos juegos tradicionales los juegos musicales espontáneos, como las dramatizaciones, en las que los niños suelen improvisar sonidos, ritmos y melodías, que acompañan la acción dramática. En esta expresión lúdica, juego y música se ensamblan para amplificar la expresión y rubricar la libertad creativa.

Luis Pescetti (2018), al referirse a los primeros pasos en el canto, expresa:

> Cantar en frente de otros y leer en voz alta nos dejan en la misma orfandad que cuando damos nuestros primeros pasos. Nuestra voz tiembla, igual que cuando nuestros pasos inseguros no nos sostenían. No se detengan. Oigan su propia voz, primero tímida, con un nudo en la garganta quizás, tropezando entre sílabas y luego ganando en confianza. Esa confianza en ustedes los acompañará a otras situaciones, así como los primeros pasos se dan para aprender a caminar y los que siguen para ir hacia algo. (p. 14)

La curación de contenidos

La etimología de la palabra curador proviene del latín *curator - oris,* cuyo significado es "cuidador de". Hace referencia al cuidado de los contenidos que son incluidos en "Los Muros del Juglar», tanto de las producciones publicadas por los miembros de la comunidad

virtual, como así también de las instancias de retroalimentación: comentarios y reacciones que las publicaciones generen. En este caso es fundamental rechazar cualquier comentario ofensivo, despectivo, discriminatorio, violento o con lenguaje inadecuado.

Sin duda, estamos inmersos en lo que se ha dado a llamar —según la definición de varios autores— la sociedad de la información, caracterizada por el uso constante y ubicuo de tecnologías de información y comunicación, que se han tornado cada vez más sencillas, amigables e inclusivas.

En una sociedad de este tipo es muy difícil manejar y gestionar la cantidad ingente de información que se genera, filtrar lo inadecuado o poco trascendente y dar especial importancia a la información de valor.

La curación de contenidos, según analizan Francisca Negre y Victoria Marín (2018) consiste en un

> Proceso de valoración y filtrado de la información en el que la información incrementa su valor al compartirla una vez usada. Lleva implícita una actuación en el contexto de la sociedad del conocimiento en la que se generan grandes cantidades de información difíciles de gestionar. (p.282)

Para las autoras, esto es fundamental para incluirse en la sociedad del conocimiento, y es una competencia que debiera contemplarse en los planes de estudio de grado de formación de docentes.

Plantea Florencia Guastavino (2020): "¿Qué pasa cuando sobre un tema no hay acuerdo? ¿O cuando hay diferentes miradas o posiciones teóricas? El punto de vista neutral es una construcción y enunciación de todos los puntos de vista relevantes y documentados sobre una temática" (p.11). La autora sugiere poner énfasis en constatar la información en fuentes primarias y secundarias, para argumentar en base a ellas y no como opiniones personales.

Este tipo de cuestiones podrían presentarse ante versiones distintas de una misma obra, tan frecuente en la transmisión oral, por lo que se deberá recurrir a la fuente original o a otras versiones válidas de la obra en cuestión para poderlo constatar.

Puede ser interesante en estas instancias trabajar según las sugerencias de Hargreaves (2020), quien afirma que en cada retroalimentación hay protocolos entre los que se incluye que haya respeto y consideración entre los distintos miembros. Una forma de encarar las

discrepancias es el armado de dos grupos y la asignación respectiva de distintos roles. Uno de los grupos deberá enfocarse en los aspectos críticos y el otro, en los aspectos positivos, lo que genera una discusión que puede permitir dirimir la cuestión (2020, 55m15s).

Estado de la cuestión

A la fecha de realización de este trabajo no se han encontrado proyectos que incluyan todas las características y alcances del presente: el contenido propuesto, hacia quienes está dirigido, la posibilidad de publicación de artículos, aportes a la enseñanza en los niveles inicial y primario, repositorio de creación colectiva y organizado de recursos musicales, lúdicos y artísticos.

Sin embargo, sí pueden encontrarse docenas de ejemplos, tanto impresos como digitales, que desarrollen algunos de estos aspectos en forma individual con diversos grados de alcance y permanencia en lo que a actualizaciones se refiere.

La mayor parte del material lúdico y musical encontrado fue realizado por una persona, y siempre limitado en cuanto a la participación externa. En muchos de ellos se permiten comentarios del público lector-oyente-visualizador, y en otros esta posibilidad está cerrada.

Sitios de construcción colectiva

Como se sabe existen innumerables sitios web que propician la construcción colectiva del conocimiento a través del formato wiki. Si bien estos abordan temáticas variadas y diversas, estas están casi siempre orientadas al intercambio de información, pensamientos, ideas, opiniones y experiencias a través del texto escrito. Son muchos menos los sitios wikis que permiten la participación colectiva mediante la incorporación de material multimedial: imágenes, audio, video, animaciones, gráficos y otros.

A continuación, se enumeran algunas wikis de diversas temáticas, no necesariamente educativas, y se aportan algunos datos sobre la fecha de su creación, permanencia, cantidad aproximada de entradas a la fecha, requerimientos de publicación y suscripción, posibilidades multimediales y métodos de búsqueda de artículos.

Wikilibros

Tema: crear de forma colaborativa libros de texto, tutoriales, manuales de aprendizaje y otros tipos similares de libros que no son de ficción.

Enlace: **https://es.wikibooks.org/wiki/Portada**

Fecha de creación: 2003

Cantidad aproximada de artículos: 8 998

Métodos de búsqueda: por categorías de libros, elección aleatoria, páginas nuevas, por autor.
Requisitos para participar: cualquier usuario, registrado o no, puede modificar el contenido.
Multimedia: se basa en texto escrito, con la inclusión de algunas imágenes como referencia del texto.

Wikiversidad

Tema: crear proyectos de aprendizaje de cualquier nivel educativo, grupos de aprendizaje, contenidos didácticos, foros de discusión.
Enlace: **https://es.wikiversity.org/wiki/Portada**
Fecha de creación: 2003
Cantidad aproximada de artículos: 1 957
Métodos de búsqueda: contenidos por nivel: primario, secundario y universitario; por área temática: artes, salud, ciencias formales, naturales y sociales; ingeniería.
Requisitos para participar: libre, todos pueden editar.
Multimedia: fundamentalmente texto escrito.

Wikisource

Tema: ofrecer un compendio libre de textos de fuentes primarias en cualquier idioma.
Enlace: **https://es.wikisource.org/wiki/Portada**
Fecha de creación: 2003
Cantidad aproximada de artículos: 114 060 textos en español.
Métodos de búsqueda: por apellido del autor, nombre del texto, países, género, época.
Requisitos para participar: Requiere registro previo gratuito para acceder a la mayoría de sus funciones.
Multimedia: texto escrito exclusivamente.

Wikiquote

Tema: armar una colección de citas y frases célebres.
Enlace: **https://es.wikiquote.org/wiki/Portada**
Fecha de creación: 2003
Cantidad aproximada de artículos: 6 665 citas en español.
Métodos de búsqueda: por frase o palabra y por categorías.
Requisitos para participar: Si bien no es obligatorio, sugieren crear una cuenta.
Multimedia: fundamentalmente texto escrito, con imágenes de los autores de las frases.

Música Wiki

Tema: reunir información sobre todo lo relacionado con la música, grupos, cantantes, canciones que todos pueden editar.

Enlace: **https://musica.fandom.com/es/wiki/Portada**

Fecha de creación: 2006

Cantidad aproximada de artículos: 12.069

Métodos de búsqueda: por bandas, canciones, cantantes, regiones, *covers*.

Requisitos para participar: requiere registro.

Multimedia: incluye gran cantidad de imágenes y enlaces externos a videos y canciones.

Ravelry

Tema: lugar para tejedores, *crocheters*, diseñadores, hilanderos, tejedores y tintoreros.

Enlace: **https://www.ravelry.com/**

Fecha de creación: 2018

Cantidad aproximada de artículos: 517 123 patrones.

Métodos de búsqueda: por más de 200 categorías, también por fecha, tipo de patrón, y otros.

Requisitos para participar: requiere suscripción.

Multimedia: se incluyen gran cantidad de imágenes de patrones.

Scratch Wiki

Tema: programar en Scratch.

Enlace: **https://en.scratch-wiki.info**

Fecha de creación: 6/12/2008

Cantidad aproximada de artículos: 2 075

Métodos de búsqueda: ordenamiento por fechas y temáticas (6 temas y tendencias) con posibilidad de vista previa.

Requisitos para participar: enviar solicitud de suscripción vía botón “únete a scratch”.

Multimedia: Se incluyen vistas previas con vínculos a los proyectos.

All music

Tema: descubrir más sobre los álbumes, bandas, músicos y canciones que amás.

Enlace: **https://www.allmusic.com/newreleases**

Fecha de creación: 2020

Cantidad aproximada de artículos: sin especificar.

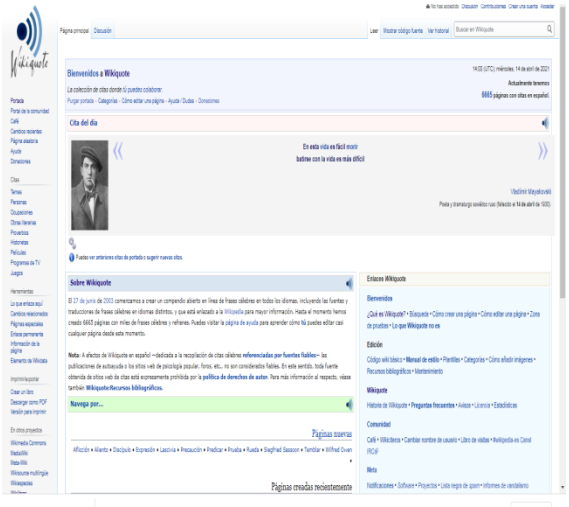
Métodos de búsqueda: por género, autor, fecha de lanzamiento, estado de ánimo, valoraciones, y otros.

Requisitos para participar: requiere registro para habilitar la publicación de entradas, comentarios, listas.

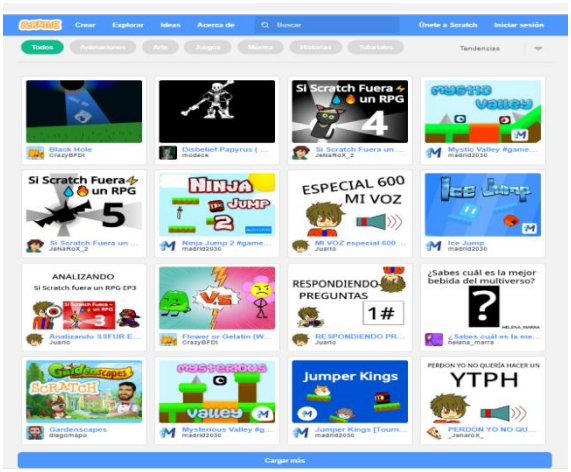
Multimedia: se incluyen entrevistas en video, imágenes de artistas, tapas de álbumes, enlaces a algunas canciones.

Figura N° 06

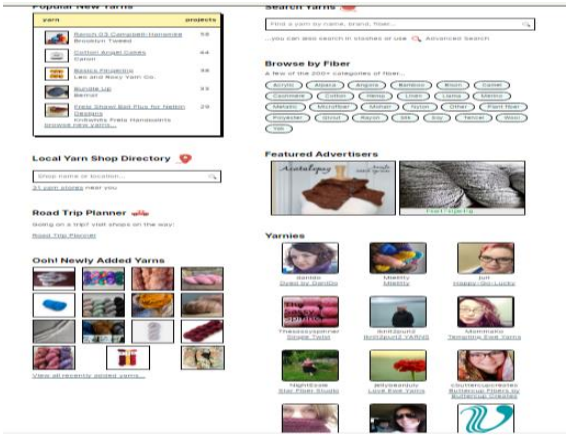
Comparativa visual del aspecto de la página principal de wikis a través del tiempo



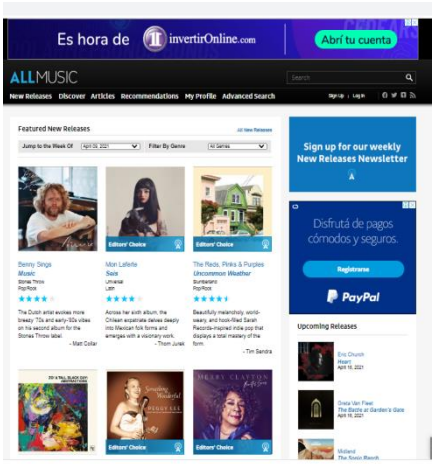
Wikiquote
2003
https://es.wikiquote.org/wiki/Portada
Casi todo el contenido de la página es exclusivamente texto



Scratch
2008
https://scratch.mit.edu/explore/projects/all
Muestra de todos los proyectos (sin filtrar), con links a través de la imagen



Ravelry
2018
https://www.ravelry.com/yarns (requiere suscripción)
Proyectos para distintos tipos de hilados a los que se accede con links desde la imagen



All Music
2020
https://www.allmusic.com/newreleases
Enlaces a música, videos e información a través de las imágenes

Puede inferirse de los datos presentados que hubo un gran auge de la estructura wiki durante el año 2003, en el que fueron puestos en línea la mayoría de los ejemplos aquí citados. De la misma manera resulta evidente que la estructura de las wikis, que comenzó por un contenido casi exclusivamente de texto puro, ha incorporado cada vez más material multimedial. Si se visitan los ejemplos mencionados se hace claro también que la interfaz con el usuario ha mejorado en forma notable, gracias a la incorporación no sólo del material multimedial, sino de formatos más elaborados de texto y su distribución en la página. En las primeras es muy difícil visualizar el texto importante y los caminos a seguir para encontrar la información. En cambio, en las diseñadas más de una década más tarde, los procedimientos de búsqueda y la organización de la información son evidentes a simple vista.

Más allá de estos ejemplos diversos presentados gran parte de los sitios wiki están realizados con fines educativos y la aproximación a estos puede realizarse desde diversos ángulos o perspectivas. Por desgracia muchas de las wikis educativas realizadas en los últimos años ya no están disponibles, ya que estaban ubicadas en la plataforma Wikispaces, la plataforma de wikis educativas que fuera más utilizada. Desde el año 2005 había alojado una gran parte de las producciones de este tipo que se realizaron alrededor del mundo. Vendida en 2014 dejó de funcionar en julio de 2018.

El sitio WIKI^2 del Instituto de Tecnologías Educativas del Ministerio de Educación del Gobierno de España (el wiki de eduwikis) realizó un trabajo monográfico colaborativo, que se desarrolló justamente a través del uso de una wiki: Eduwikis en el aula 2.0, En el mencionado trabajo se abordan distintos aspectos de las wikis educativas como usos, ventajas, estrategias y clasificación. Se elaboraron también consejos sobre buenas prácticas, tutoriales, talleres en línea y se abordó el tema de filosofía de las wikis. Como parte del trabajo se realizó una clasificación de las wikis educativas según las funciones que pueden cumplir.

Como ejemplos de esta tipología pueden encontrarse:

Wikis educacionales

Su función no es específica docente, ni su misión es que los estudiantes puedan aprender directamente de ellas; pero sirven de soporte para diversas actividades relacionadas con la docencia, por ejemplo:

Proporcionar recursos: actúan a modo de repositorio y en general no están hechas por profesores sino por especialistas o personas dedicadas a esta tarea, lo que las hace

equivalentes al libro de texto en el que podemos encontrar actividades, material para apuntes de clase, vídeos, ejercicios y otros recursos para la preparación de las clases. Algunos ejemplos de este tipo son: Wikipedia y Wikiversidad.

Publicar información general: también denominados “wikis de centro”, reemplazan a las páginas webs tradicionales, proporcionan información general sobre centros educativos y publican las actividades y eventos relacionados con la institución a modo de portal. La posibilidad de edición puede estar abierta a directivos, claustro docente, claustro de alumnos, claustro de graduados, consejos directivos, cooperadores y otros miembros de la comunidad educativa. Como ejemplo se puede mencionar al finalista del premio internacional Educared 2011, Emprendewiki.

Publicar información de las áreas de materias afines: creando materiales digitales propios en forma colaborativa entre los miembros del departamento como programas, temarios, materiales, fechas y orden del día de reuniones y cualquier información útil.

Eduwikis

La función de los eduwikis está relacionada directamente a la docencia y la facilitación del proceso de enseñanza y aprendizaje. Dentro de estos, podemos encontrar:

Wikis de aula: diseñados para que los alumnos presenten sus producciones, tanto a nivel individual como grupal, aprovechando en este último caso la facilidad de edición colaborativa para el armado, edición y presentación del trabajo. Permiten que los estudiantes hagan presentaciones diferentes a las tradicionales, al utilizar no solo texto, sino audio, vídeos, podcast, etc.

Wikis de actividad: específicos para actividades breves, de intercambio sobre el desarrollo de una actividad concreta. Contienen los trabajos de todos y generan retroalimentación entre los miembros del grupo.

Wikis monográficos: ideales para el desarrollo colaborativo de trabajos extensos, como un trabajo monográfico, por su contenido y extensión.

Wikis de asignatura: suelen acompañar el trabajo de una asignatura durante todo el cuatrimestre o año, según su duración, y son editadas colaborativamente por los alumnos y los profesores.

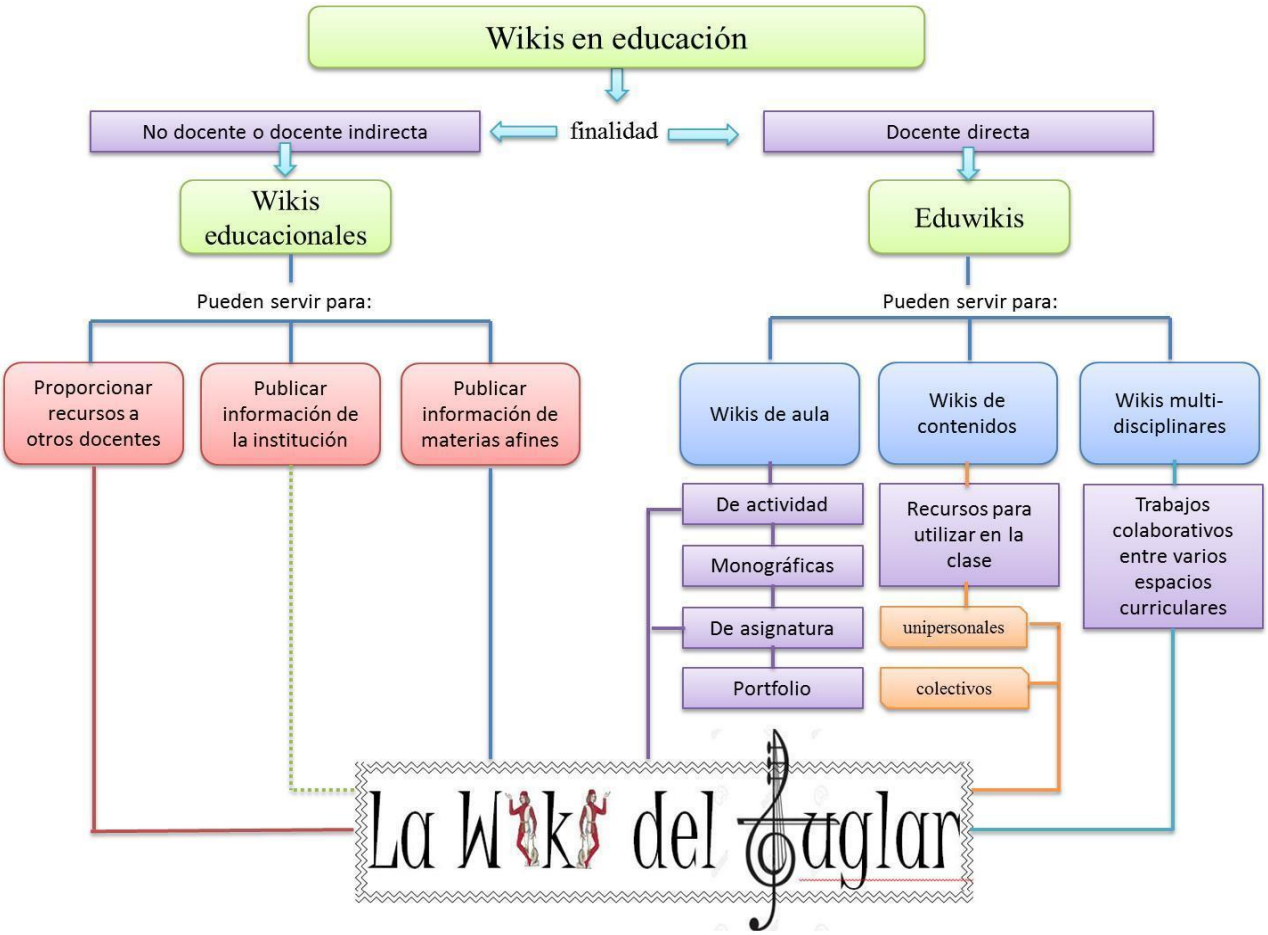
Wikis personales o portfolio del alumno: para recopilar todos los trabajos que un alumno realice en su fase como estudiante.

Wikis de contenidos: realizados por los profesores para disponer de diversos recursos que utilizarán en sus clases, adaptados al tipo de enseñanza que realizan y pensados para sus alumnos. Reúnen la información en forma de texto, imágenes, vídeos, actividades, etc.

Wikis multidisciplinares: ideales para la realización de trabajos colaborativos entre varios espacios curriculares o fuera del contexto de asignaturas, como revistas escolares, descripciones de eventos, viajes de estudio, excursiones o incluso entre distintos centros educativos.

Figura N° 07

Mapa conceptual de tipos de wikis educacionales, en la que se incluye a "Los Muros del Juglar»



El mapa conceptual de la figura N° 7 ha sido elaborado en base al publicado por el Instituto de Tecnologías Educativas (ITE), a través de su Observatorio Tecnológico.[24] En él se muestra una tipología de los diferentes tipos de wikis educativos según la función que desempeñan de forma prioritaria, ya que podemos encontrar wikis que, en ocasiones,

[24]Wikis educativas. Educativa: blog sobre calidad e innovación en educación secundaria. recuperado de: https://jjdeharo.blogspot.com/2009/12/tipos-de-wikis-educativos-segun-sus.html (abril 2021)

cumplen varias funciones de forma simultánea, como es el caso de la que se desarrolla en el presente trabajo.

Libros y revistas con recursos artístico-expresivos

Una fuente fundamental aparte de la tradición oral para la transmisión de canciones y juegos musicales han sido siempre los libros o revistas educativos impresos en papel y asequibles en librerías en general o, en muchos casos, en establecimientos específicamente musicales.

Existe una variada cantidad de material del tipo que se pretende trabajar en el presente proyecto impreso de esta forma. Sin embargo, no están al alcance de todos. De la misma manera que un texto escrito en un idioma no dominado, su comprensión se hace en extremo difícil, y hasta imposible para el que no lo maneja.

Este es el caso de la partitura, que consiste en un sistema de graficación de las cualidades —altura, duración, intensidad y timbre[25]— de cada sonido que integra la obra musical, mediante una serie de símbolos que las representan. De esta manera la altura será representada por un sistema de coordenadas delimitadas por cinco líneas y cuatro espacios entre ellas llamado pentagrama. La ubicación de la cabeza de la figura en determinada línea o espacio del pentagrama representará la nota que debe sonar. La duración de cada sonido estará determinada por distintas figuras a utilizar, que representan valores proporcionales entre sí y que incluyen símbolos como la redonda, la blanca, la negra, la corchea, la semicorchea, la fusa y la semifusa. Cada una de ellas dura la mitad que la anterior.

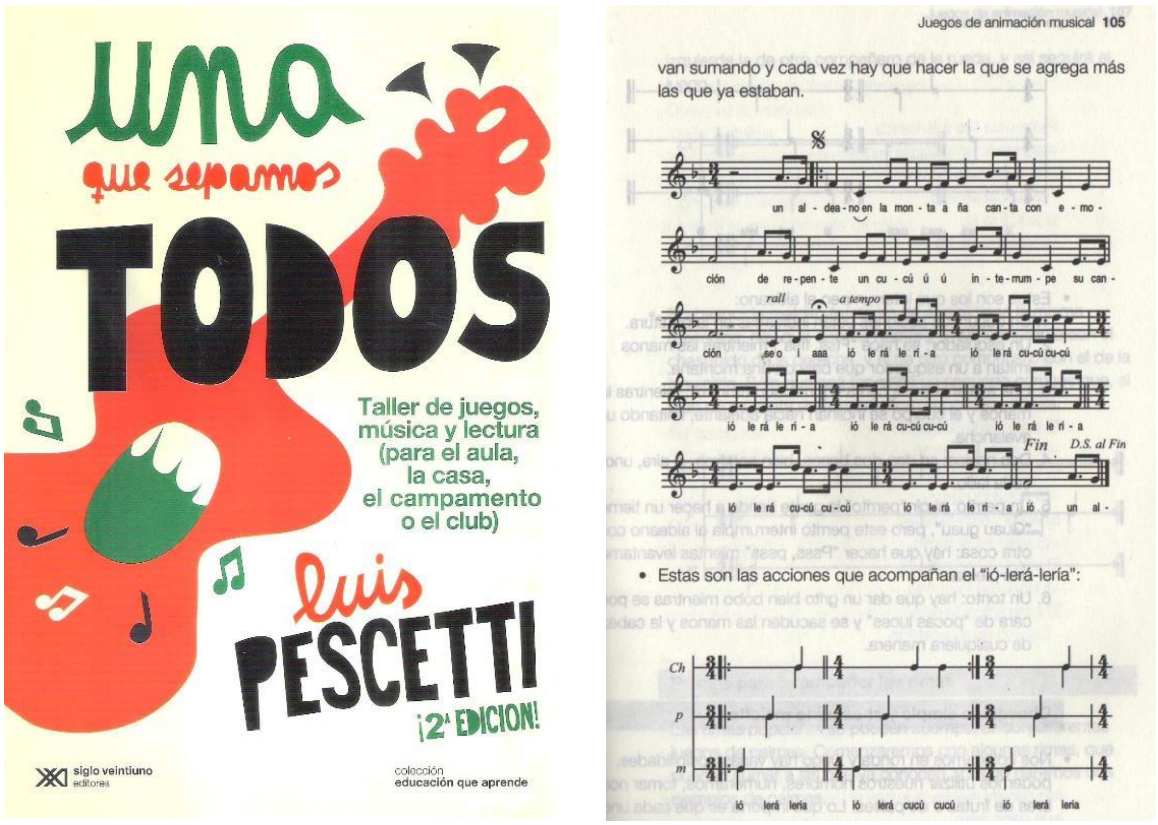
La intensidad del sonido se representará mediante códigos de texto como FF, F, MF, MP, P y PP. Estas letras representan las intensidades, desde la más fuerte a la más suave: *fortíssimo, forte, mezzoforte, mezzopiano, piano y pianissimo. Piano* no hace referencia al instrumento homónimo, sino a la palabra italiana “suave”. Los timbres, que hacen referencia a los instrumentos que ejecutarán cada parte, serán representados en pentagramas distintos para cada uno de los instrumentos participantes. Por último las barras de compás, que dividen al pentagrama, representan la inexorable rítmica y acentuación que caracterizará al ritmo de la obra y será uno de los principales determinantes del estilo musical.

[25]Altura hace referencia a la diferencia entre sonidos graves y agudos. Duración a las proporciones de duración del sonido. Intensidad a la diferencia entre sonidos suaves y fuertes. Timbre al conjunto de características específicas que nos permite identificar la fuente (instrumento, voz, etc.)

La lectura y escritura musical se aprenden a lo largo de un proceso —que se suele denominar “solfeo”— de varios meses e incluso años de práctica; depende de la complejidad de la obra y se complican aún más en ciertos instrumentos como el piano, que —por su amplia tesitura— suele graficarse mediante la utilización de dos pentagramas que se leen conjuntamente (uno para cada mano).

Figura N° 08

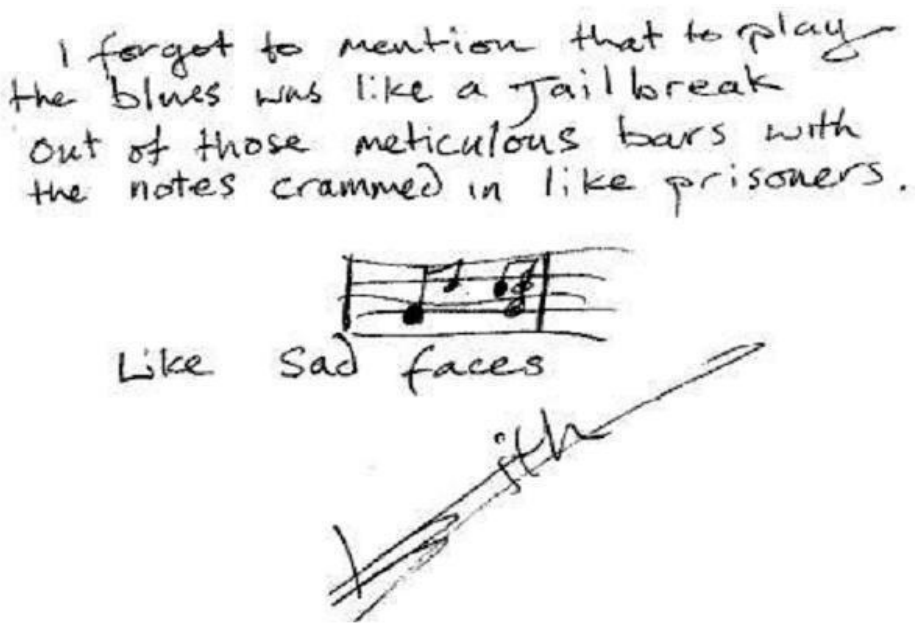
Imágenes de tapa y uno de sus páginas en el que puede apreciarse el uso de la partitura Luis Pescetti Una que sepamos todos Taller de juegos música y lectura.



En gran parte de los libros o revistas dedicados al tema, se requiere del dominio del lenguaje musical para comprender cómo transformar ese conjunto de símbolos en sonido.

Keith Richards (2018), guitarrista de la banda Rolling Stones, incluye en su biografía (p. 61) una pintoresca representación gráfica de la impresión que la grafía musical le provoca, que puede observarse en la figura 09.

Figura N° 09
La notación musical según la mirada de Keith Richards



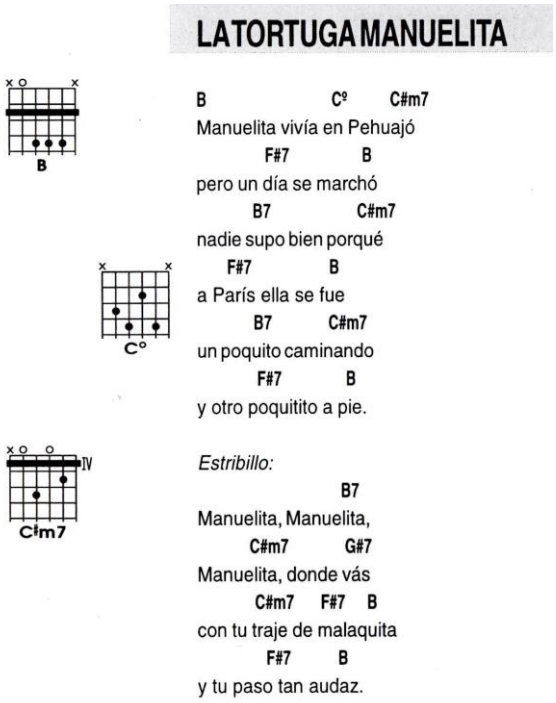
I forgot to mention that to play the blues was like a jailbreak out of those meticulous bars with the notes crammed in like prisioners [olvidé decir que tocar el blues era como liberar a las notas, con caras tristes, aprisionadas dentro de las meticulosas barras de compás]
En Richards, K.(2018). *Vida* Barcelona, España. Editorial Planeta. Pág 61

Otro tipo de notación musical muy utilizada en impresiones es la tablatura o listado de acordes. También suele denominarse cifrado americano. Este tipo de partitura requiere conocer de antemano la obra musical escrita, ya que nada en ella indica cómo es la melodía o el ritmo. Lo que se escribe es la tabla de acordes, o armonía de la obra, en cada sección de la letra, para realizar un acompañamiento musical con algún instrumento armónico, por ejemplo guitarra, piano o acordeón entre otros. Una de las ventajas en el caso de una guitarra es que se suele incorporar un gráfico que indica, en cada acorde, dónde colocar los dedos en el mástil.

La melodía, que se conoce de antemano, será cantada según se recuerde. En tanto, el acompañamiento se improvisa según las armonías que se indican y que servirán de base a la obra en cada frase de la canción.

Figura N° 10

Imágenes de tapa y uno de sus páginas en el que puede apreciarse el uso de tablaturas: María Elena Walsh "Para tocar y cantar con letras, acordes y tablaturas".



El repertorio en Internet

Existen distintos tipos de sitios web en los que se puede acceder a materiales artístico-expresivos. Los contenidos en la mayoría de ellos dependen de una persona o un equipo que decide qué se publicará o compartirá. Son más escasos los sitios de construcción colaborativa.

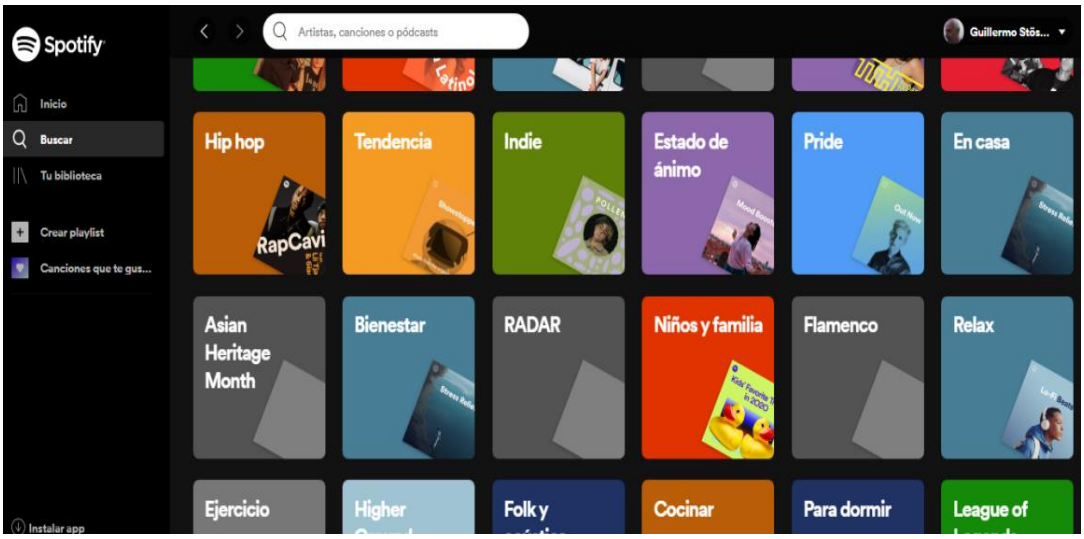
Plataformas de *streaming*

La aparición del formato de compresión conocido como "mp3" permite la distribución de música por este medio desde hace años gracias al reducido tamaño de sus archivos, aun cuando las conexiones disponibles eran de baja velocidad. Con el aumento de velocidad de los servicios de conexión a la red, ya sea por cable, wi-fi o datos móviles de telefonía, actualmente la bajada del archivo es inmediata, lo que permite la distribución de música por los denominados servicios de *streaming*, que brindan acceso casi instantáneo a miles de obras musicales de una altísima variedad de estilos sin tener que guardarlas en

nuestro dispositivo. Estos servicios han logrado una enorme popularidad en la última década y, ya sea en sus versiones pagas o gratuitas —más limitadas—, cualquier amante de la música puede acceder a un repertorio enorme de canciones u obras musicales. Entre estos servicios de *streaming* los más difundidos, aunque no los únicos, son Spotify y YouTube Music (YT Music). Ambos ofrecen la posibilidad de búsqueda de música por género y estilo, artista, álbum, autor, país de origen, estado anímico, ranking de escucha y otros.

En el caso de Spotify, aparecen 64 categorías y, al ingresar en cualquiera de ellas, pueden aparecer subcategorías o listas de reproducción con docenas de canciones. También ofrece un buscador con ingreso de texto. La música infantil aparece dentro de la tarjeta "Niños y familia". Al ingresar a la sección, se ofrecen categorías como "populares en la aplicación", "cantemos juntos", "podcasts" y "novedades". Entre ellas, la opción "cantemos juntos" es la única que ofrece una categorización por "hits de Disney", "pop para niños", "fiesta para niños", "hora de yoga" y dieciséis categorías más. A su vez, cada categoría conduce a listas de reproducción de entre 50 y 100 canciones cada una.

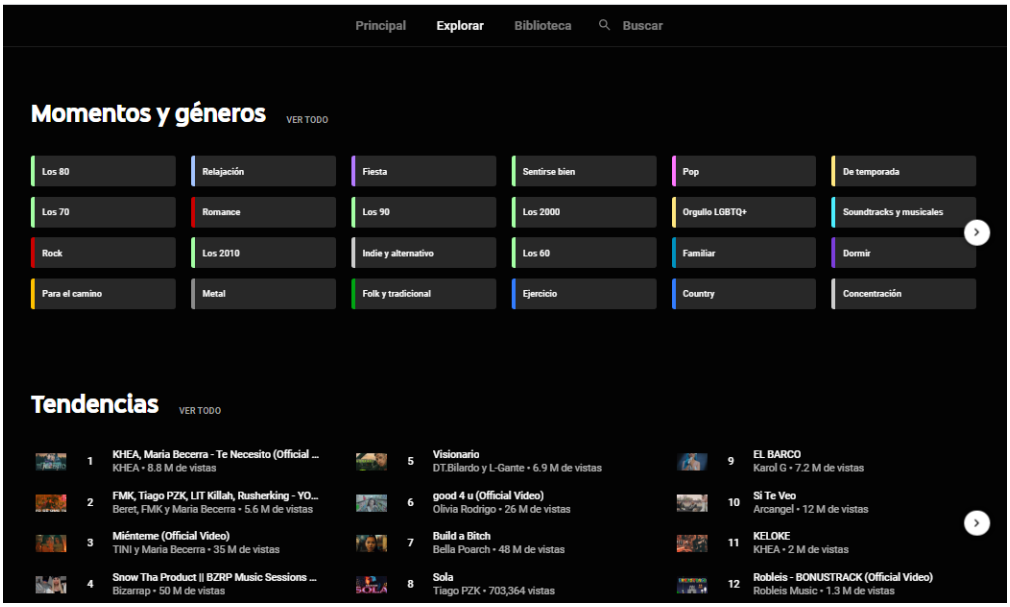
Figura N° 11
Interfaz de exploración de Spotify



En el caso de YT Music, aparecen 60 categorías y, al ingresar en cualquiera de ellas, pueden aparecer subcategorías o listas de reproducción. También ofrece un buscador con ingreso de texto. La música infantil la encontraremos dentro del botón "familiar", el que abre 10 listas de reproducción con categorizaciones como "rock para toda la familia", "paseo

divertido con la familia", "R&B con familia", "pop adolescente", "música para niños", "música clásica para niños" y otras.

Figura N° 12
Interfaz de exploración de YT Music



En la categoría de música infantil puede verse que el servicio de Spotify ofrece una mayor cantidad de canciones a las que podremos acceder. Además, la organización de las listas de reproducción categoriza a las obras musicales en forma más precisa que YT Music. Sin embargo la calidad de las obras es variable y se mezclan producciones de muy diversa factura. Tampoco es muy útil la forma de organización que podría incluir categorías como canciones de cuna, para escuchar, con movimientos, para los más chiquitos, coral, instrumental, a capela, cantadas por niños, teatrales, de películas y otras más específicas.

La búsqueda por texto, al ser preciso en lo que se desea encontrar, tiene resultados sorprendentes en ambas plataformas. Se pueden encontrar discografías completas de distintos artistas. Si bien se las puede escuchar en las versiones gratuitas de ambas plataformas, hay que pagar la versión *Premium* si se las quiere bajar al equipo para tenerlas disponibles sin conexión.

En YT Music, la búsqueda por álbumes es confusa: se incluyen en el listado resultados de otros artistas y lanzamientos sencillos de una sola canción. Además, no especifica el número de canciones listadas, lo que hace difícil reencontrar algunas canciones.

Como contrapartida, esta plataforma también incluye enlaces a videos de las canciones si están disponibles.

Al buscar algunos artistas reconocidos de música infantil de distintas épocas, encontramos:

Mariana Baggio

146 canciones disponibles - 6 álbumes completos (YT Music agrega 22 ya que cuenta lanzamiento sencillos y colaboraciones)

Luis María Pescetti

387 canciones - 14 álbumes completos (se agregan 28 álbumes de recopilaciones, homenajes, covers o distintas versiones)

María Elena Walsh

767 canciones - 55 álbumes (también en este número se incluyen los covers de muchas de ellas. Muchos de los álbumes son recopilaciones de homenaje)

Caracachumba

64 canciones - 5 álbumes

Pro música de Rosario

404 obras - 17 álbumes

Ruidos y ruiditos

60 canciones - 4 álbumes

Sonsonando

45 canciones - 3 álbumes

Magdalena Fleitas

221 canciones - 15 álbumes

Los números indican que prácticamente toda la producción de los mencionados grupos o cantautores está disponible en estas plataformas. También se puede encontrar muchísimo material de Piñón fijo, Xuxa, Jovita Díaz, Topa, Pipo pescador, Panam, Reina Reech, Romina Yan, Julieta Magaña, Gloria Carrá, Cris Morena, entre otros, como así también de diversos programas televisivos infantiles.

Las plataformas de *streaming* también ofrecen la posibilidad de agregar a una biblioteca propia las canciones de nuestra preferencia y armar todas las listas de reproducción que juzguemos necesarias para su organización. El acceso a enorme cantidad de material diverso, sumado a la posibilidad de organizarlo de acuerdo con nuestras necesidades, convierte a estas plataformas en un recurso valiosísimo para los estudiantes de profesorado o docentes en ejercicio, tanto de grado o sala como maestro especial de música. Sin embargo, pueden ser abrumadoras al momento de seleccionar material adecuado. Además, las versiones son interpretadas por profesionales e incluyen acompañamientos muy difíciles de reinterpretar al cantarlas a capela, modalidad que seguramente empleará el docente sin adiestramiento en el uso de un instrumento musical.

Plataformas para compartir vídeos

Desde el año 2005, se encuentra disponible una plataforma para compartir videos en línea denominada YouTube, en la cual se pueden visualizar películas, programas de tv, grabaciones de espectáculos, conciertos musicales, videoclips musicales, tutoriales sobre diversas temáticas, entre otras muchas ofertas que se caracterizan por su variedad inagotable.

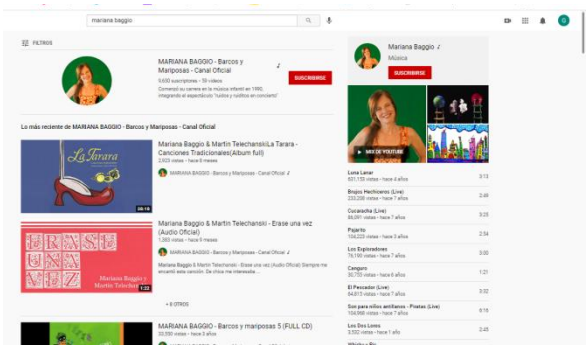
YouTube ofrece la posibilidad de construir un canal propio para volcar nuestras propias producciones en forma gratuita, e incluso editarlo en línea. Gracias a esta idea, en los últimos años ha adquirido características de red social y se ha convertido en un lugar magnífico para la proliferación del "*vlog"*. Si bien parece un error ortográfico o de tipeo, el *vlog* hace referencia al video blog. A diferencia de los blogs tradicionales, basados en la prosumición de texto para narrar experiencias a modo de diario (*log*), los *vlogs* utilizan el video como medio de construcción de la bitácora de vida. Los que los realizan suelen autodenominarse "*vloggers*" o "*YouTubers"*.

No es la única plataforma de este tipo, ya que se han ido sumando otras como *Vimeo*, *Dailymotion*, *Metacafé*, *Dtube*, cada una de ellas con sus propias interfaces y características.

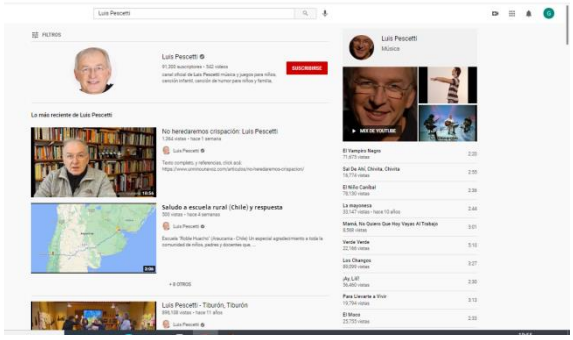
Los canales de YouTube son otra fuente fundamental para la búsqueda de repertorio musical, juegos y construcción instrumental. Pero lo importante es que brindan espacio para volcar las producciones propias. Muchos de los músicos nombrados en la sección anterior poseen sus propios canales, en los que encontraremos no sólo la música sino vídeos, grabaciones en vivo, entrevistas o fragmentos de programas.

Figura N° 13
Ejemplo de canales de YouTube de cantantes y grupos de música infantil

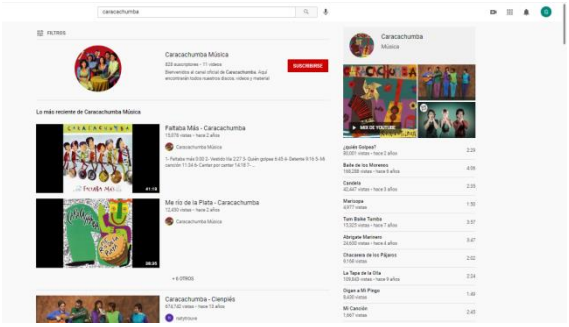
[Canal de Mariana Baggio]



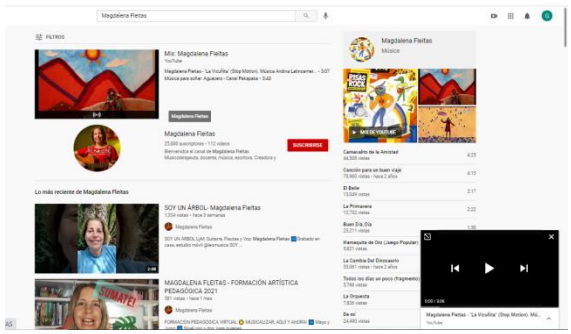
[Canal de Luis María Pescetti]



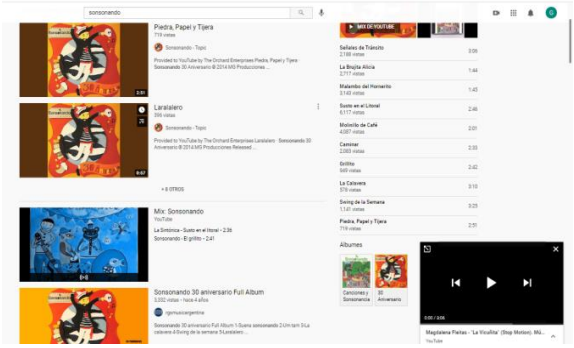
[Canal de Caracachumba]



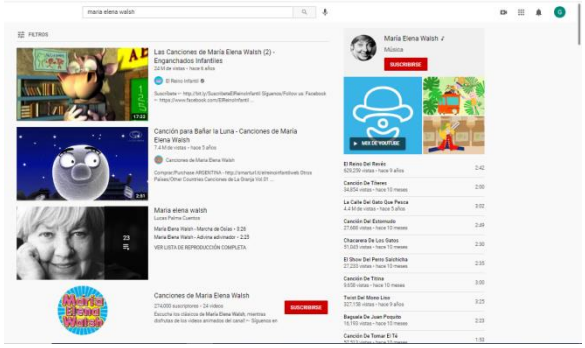
[Canal de Magdalena Fleitas]



[Canal de Sonsonando]



[Canal dedicado a María Elena Walsh]



No solamente encontraremos páginas de grupos o cantautores, sino canales dedicados a actividades musicales diversas. A continuación, se citan algunos ejemplos encontrados a través del buscador de YouTube.

Fuga musical: dedicado a la enseñanza de música desde el aspecto rítmico, melódico y armónico.

Proyecto G: programa de televisión con fines educativos realizado para Canal Encuentro. Varias de sus entradas están dedicadas a la construcción de instrumentos y a la música.

Aulateka: canal que incluye ideas para diversos proyectos educativos, muchos de ellos vinculados a la educación musical.

EncantaMúsica: canciones de bienvenida, saludos, para iniciar la clase.

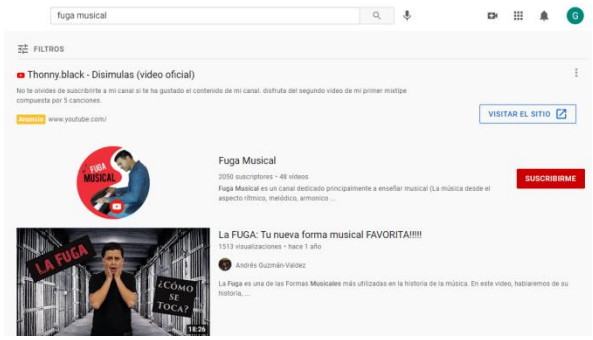
Guía Infantil: canciones infantiles para niños y bebés, para que los padres puedan disfrutarlas con sus hijos.

Antonio Domingo: proyectos musicales para niños.

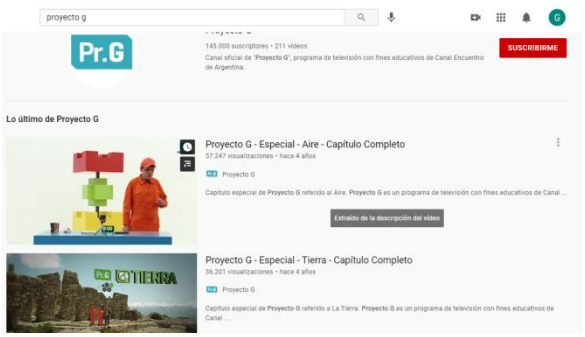
Figura N° 14

Ejemplo de canales de YouTube dedicados a actividades musicales diversas

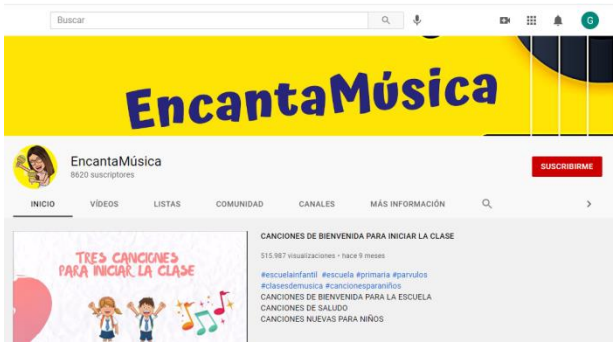
Fuga musical



Proyecto G



EncantaMúsica



Aulateka

En los ejemplos mencionados, todos de muy diversos orígenes y distintos objetivos, puede verse algo en común: están realizados por una persona (o a veces un grupo) y dirigidos a quien los quiera visualizar pasivamente ya que no son dinámicos. No he encontrado canales de construcción colaborativa realizados por una comunidad virtual de aprendizaje que trabaje de manera cooperativa para la consecución del objetivo que se haya propuesto el canal.

Blogs y sitios web

También es abundante la cantidad de páginas, sitios y blogs que se han creado para la transmisión de recursos didácticos artístico-expresivos. En muchísimos casos han sido experiencias cortas, en las que hubo una etapa de producción y actualización constante que, con el tiempo, se ha ido diluyendo. Sin embargo el sitio creado permanece y puede visitarse, aunque sus últimas entradas hayan sido de varios años atrás.

A continuación cito, con los nombres y las descripciones realizadas por sus mismos autores, algunos ejemplos que pueden encontrarse y siguen siendo actualizados a la fecha del presente trabajo:

Música y niños: creada para compartir materiales y recursos relacionados con los niños y la música. Los materiales están pensados para niños de 0 a 12 años, para trabajar tanto en colegios como en escuelas de música.

Los mejores recursos musicales para el aula: esta recopilación, creada por Educación 3.0, incluye propuestas para la asignatura música para los niveles inicial, primario y secundario.

Conciertos didácticos: Materiales docentes: estas guías didácticas se han preparado como complemento a los conciertos didácticos que organiza la Fundación Juan March. Su función inmediata es la de servir como herramienta de trabajo en el aula y como ayuda para preparar a los alumnos antes y después de presenciar el concierto en la Fundación. Sin embargo estos materiales son susceptibles de emplearse en otros contextos pedagógicos y de autoaprendizaje, independientemente de la asistencia al concierto.

Fenomenautas: mapas para el viaje de la ciencia en el aula. Busca llenar un vacío de comunicación y colaboración entre docentes, y de los docentes y científicos. Existen en Argentina y otros países miles de educadores, docentes y científicos que ensayan y

desarrollan propuestas de calidad osadas y transformativas para sus estudiantes, pero que generalmente no trascienden las aulas en las que fueron creadas. En Fenomenautas, los docentes encontrarán un medio para acceder a propuestas de calidad y también un incentivo para compartir sus producciones y experiencias con los demás.

De los cuatro ejemplos incluidos, los primeros tres son elaborados por una persona (o un grupo) que preparan o seleccionan el material y lo ponen a disposición de los visitantes. El cuarto ejemplo, “Fenomenautas”, busca compartir experiencias e ideas y, registro mediante, subirlas al desarrollo web. Posee un equipo de desarrollo y edición de contenidos y otro de diseño, desarrollo web y producción audiovisual.

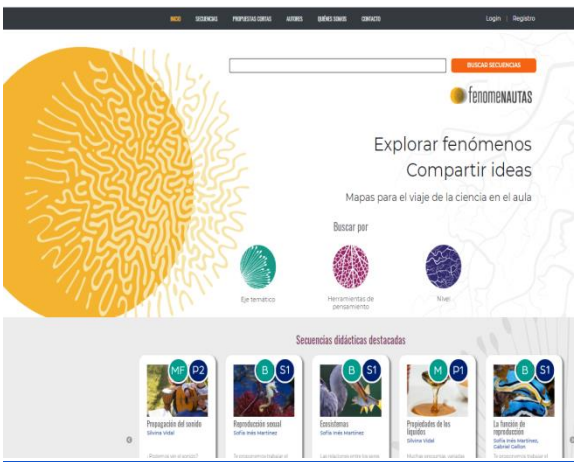
Figura N° 15
Ejemplo de blogs y sitios web con materiales didácticos

Música y niños

Los mejores recursos musicales para el aula

Conciertos didácticos: Materiales docentes

Fenomenautas



Observatorio tecnológico

Merece una mención especial en este trabajo el Observatorio Tecnológico del Instituto nacional de tecnologías educativas y de formación del profesorado (INTEF), dependiente del Ministerio de Educación de España. Según su propia definición es un "espacio de encuentro para impulsar el cambio metodológico en las aulas, basado en el fomento de la colaboración escolar, la mejora de los espacios de aprendizaje, el desarrollo de habilidades para el s. XXI y de la competencia digital educativa."

A través de este portal, puede accederse a múltiples materiales educativos, clasificados en:

Formación y colaboración: brinda acceso a actividades de aprendizaje en línea, competencias digitales educativas, cursos de verano, estancias profesionales, el programa de intercambio eTwinning y la comunidad para la enseñanza de las ciencias Scientix, entre otros proyectos.

Recursos educativos: ofrece, entre ellos, el programa colaborativo ExeLearning; la red de recursos *Pro*común; el proyecto colaborativo para la creación de un banco de recursos EDIA; el Banco de imágenes y sonidos, que consiste en una colección de recursos audiovisuales realizada colaborativamente, y proyectos realizados por docentes que buscan mejorar algún aspecto educativo con presencia de tecnología, bajo el título experiencias educativas inspiradoras.

Tecnología educativa: ofrece acceso, entre otros, al gestor de bibliotecas escolares AriesWeb; el proyecto Aula del futuro, que procura favorecer el desarrollo competencial a través de la creación, investigación, desarrollo y presentación; el programa de concientización seguridad del menor en internet, y una biblioteca virtual de artículos, creados por docentes para docentes, en torno a la innovación digital en el aula.

Actualidad: sección que ofrece una agenda de eventos y publicación de noticias vinculadas a la temática del sitio web.

El observatorio ofrece asimismo la opción de búsqueda por palabras clave. Colocando en ella "música", se obtiene un interesante listado que ofrece acceso a experiencias y proyectos como por ejemplo: "Acromusical", en el que se muestra un trabajo colaborativo en el nivel primario; "Laboratorio de Música" para desarrollar la creatividad creando sintonías radiofónicas; Chrome Music Lab, conjunto de herramientas musicales digitales para componer de una forma fácil y visual, y Makey Makey y Scratch en el aula de música, en el

que se utiliza una placa electrónica denominada Makey Makey y la comunidad de programación gratuita Scratch.

Metodología

El marco utilizado para la instrumentación de «Los Muros del Juglar» se basó en el modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación), el que proporciona, al evaluar cada etapa, un proceso sistemático e iterativo para determinar las necesidades de cada momento del proyecto, intervenir de acuerdo con lo relevado y evaluar su efectividad general.

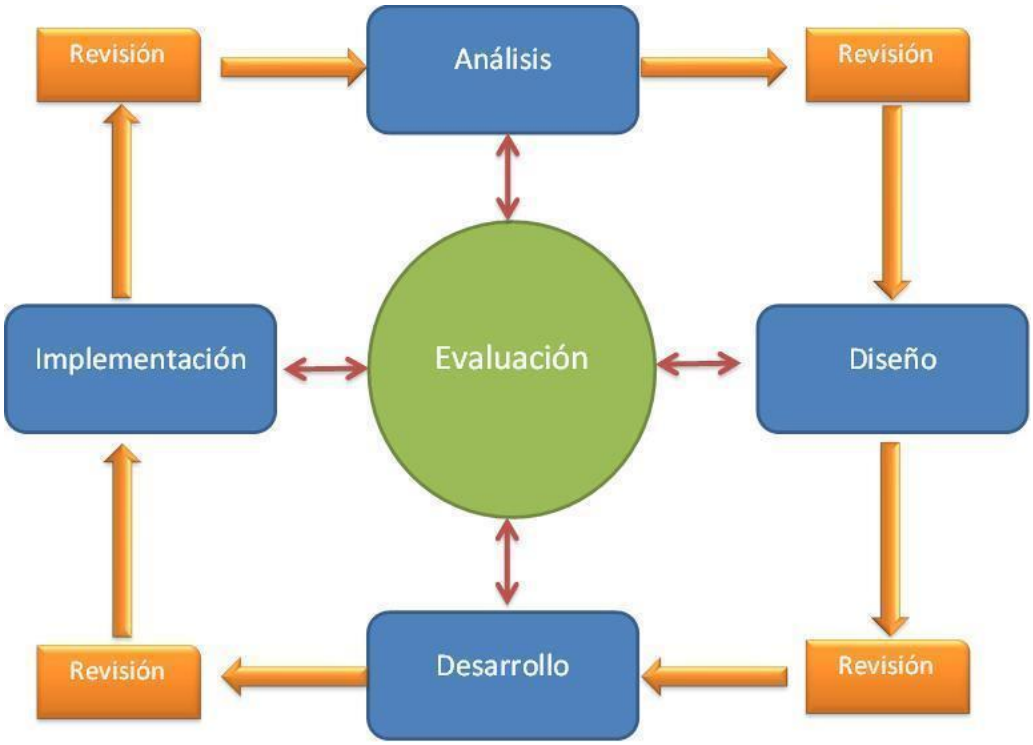
El modelo ADDIE está basado en el concepto de diseño instruccional (ID), cuyo objetivo es encontrar métodos efectivos y manejables para la creación de programas de capacitación. Con respecto al diseño instruccional, según expresan Kent Gustafson y Murray Tillman (1991), el término ha entrado en uso común en los últimos años y tiene raíces en la teoría de sistemas generales (GST), de la que extrae varios de sus principios subyacentes. Los autores enfatizan que un sistema es un conjunto integrado de elementos que interactúan entre sí y, por definición, son dinámicos. Las acciones de cualquier elemento afectan a uno o varios de otros elementos. Sostienen además que los objetivos, los métodos y la evaluación deben diseñarse para ser congruentes entre sí. Los tres componentes no se pueden diseñar a destajo. Deben diseñarse como un todo integrado (p. 5).

Dentro del sistema instruccional, ADDIE es uno de los modelos que ha tenido un papel relevante en los sectores educacionales y corporativos desde sus comienzos en el Centro de Tecnología Educativa de la Universidad de Florida, como así también múltiples aportes de distintos investigadores que lo modificaron a lo largo del tiempo para cubrir diversas necesidades, para hacerlo más interactivo y dinámico, y por ello más efectivo para una amplia variedad de objetivos y entornos de aprendizaje.

Al respecto plantea Serhat Kurt (2017) que en un primer momento el método era lineal y se debía completar una fase para pasar a la siguiente; sin embargo, ya en la primera década de nuestro siglo, la etapa de evaluación cobra una nueva jerarquía y asume una función central que tiene lugar en cada fase (p. s/n).

La figura 16 nos muestra un esquema de lo expresado por Kurt en el que la evaluación no sólo es una de las etapas del modelo, sino que es el centro.

Figura N° 16
Modelo ADDIE[26]



Análisis

En esta etapa, se identificaron los posibles problemas y necesidades detectadas, la diferencia entre lo que es y lo que debería ser. Las razones que nos llevan al diseño instruccional y a la comunidad virtual de aprendizaje. El enfoque del análisis está puesto en el objetivo, para distinguir entre lo que los participantes ya saben y lo que deben saber después de completarlo.

Según asevera Ganesan Muruganatham (2015), "la fase de análisis es la base de todas las demás fases del diseño instruccional" (p.53). Los conocimientos y las habilidades existentes de los participantes también se evalúan en esta etapa. La fase de análisis incluye técnicas de investigación específicas como el análisis de necesidades (de qué pueden ser capaces al finalizar el proceso para cubrir esa falencia), el análisis de objetivos (qué metas me propongo alcanzar), el análisis de las características del grupo (su experiencia musical y

[26]El gráfico se basa en el que aparece en Kurt, S. "ADDIE Model: Instructional Design," in Educational Technology, August 29, 2017. Recuperado de: https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/

lúdica) y el análisis de estrategias (qué pasos son necesarios para lograr las metas propuestas).

Se establecen cuestiones a abordar, como cuáles son los antecedentes típicos de los participantes de la comunidad virtual de aprendizaje: su información personal; experiencias e intereses previos; actividades artísticas que hayan desarrollado anteriormente; qué deberán lograr a través de la comunidad virtual; determinar los objetivos y cuáles son los requerimientos en términos de habilidades, inteligencia, perspectiva, acción y reacción física y psicológica.

También en esta etapa se relevan distintos métodos que se utilizan en torno al tema: analizar lo que se necesita desarrollar y mejorar, para así poder determinar las distintas opciones disponibles con respecto al entorno de realización; combinar las opciones más propicias y evaluar sus pros y contras. Para ello es importante además determinar los factores limitantes con respecto a los recursos técnicos y humanos, el apoyo, el tiempo, el acceso a los recursos y las habilidades requeridas para el manejo del artefacto.

El artefacto «Los Muros del Juglar» surge como respuesta a observaciones realizadas durante años de ejercicio en la formación de docentes, con respecto a la constante necesidad de acceder a materiales, tanto clásicos como novedosos, en la educación artística y específicamente en la educación musical. Si bien existen docenas de libros y revistas educativas que recopilan este tipo de recursos, símil a los libros escritos en otro idioma, que son inaccesibles para los que no lo dominan, los que no comprenden el lenguaje musical y su notación específica quedan excluidos del acceso a gran parte de este material. Por nombrar unos pocos ejemplos: "*Canciones, juegos, actividades con corcheas"* de Delia Capurro y María Cristina Castro (2009), *"Para divertirnos cantando"* de Violeta Hemsy de Gainza (1997), el maravilloso *"Desde chiquitito… rimas, juegos y canciones infantiles"* de Esther S. de Schneider (1969).

Se hace evidente la necesidad de crear un repertorio de recursos armado por los estudiantes de profesorado, en particular los de educación inicial, integrado por rimas, rondas, adivinanzas, trabalenguas, canciones, refranes, coplas, chistes, juegos de palmas, de animación, musicales, sonorizaciones, construcción de cotidiáfonos, canciones de cuna, etc.; cantados, recitados, jugados, armados, creados (según corresponda) por ellos mismos, por sus compañeros, padres, hermanos, hijos y alumnos tanto como "solistas" o en grupo.

Diseño

En esta fase se toman como punto de partida los objetivos planteados en la etapa de análisis para la comunidad virtual, se realiza la planificación del recorrido, y se analiza cuidadosamente al participante y al contexto. Con todo esto se obtiene un plan a seguir, con un proceso lógico y ordenado de desarrollo y evaluación de las estrategias instruccionales planificadas para la consecución de los objetivos. La atención se centra en los contenidos, la práctica, la selección de medios y los instrumentos de evaluación.

Entre las problemáticas en las que se enfoca esta etapa está el relevar diferentes tipos de soporte a utilizar para el audio, el vídeo, imágenes y los gráficos, y evaluar la utilización de recursos de terceros y creación de los propios. Esto se vincula con los tipos de actividades a generar en la comunidad virtual de aprendizaje: actividades individuales, interactivas y colaborativas. Todo ello dentro de un marco de tiempo, para lo cual es necesario elaborar el cronograma que establezca el tiempo de asignación para cada actividad y cada tarea.

Se proyecta una progresión de dificultad en los entregables, y analizan los diferentes procesos que necesitan los participantes para cumplir con los objetivos de la comunidad virtual de aprendizaje, junto con los conocimientos, competencias y habilidades —adquiridas o desarrolladas— que se lograrán luego de cada tarea.

También en esta etapa se selecciona el tipo de interfaz a utilizar y se desarrolla el mapa del sitio a desarrollar, previendo la flexibilidad para su adaptación de acuerdo con las necesidades que se detecten. Se establecen los mecanismos de retroalimentación para posibilitar el trabajo colaborativo: comentarios en texto, reacciones emotivas, reuniones sincrónicas. Todo ello teniendo en cuenta posibilitar la variedad en las opciones de entrega y el tipo de medio, dada la amplia variedad de preferencias, conocimientos previos, tecnología disponible y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

«Los Muros del Juglar», por su naturaleza, necesita en forma imprescindible e insoslayable del material multimedial: el sonido, la imagen y la imagen en movimiento son el centro del contenido a desarrollar en la comunidad virtual. Por otra parte, la plataforma a utilizar debe ser sencilla e intuitiva, para que puedan participar en ella estudiantes con diversos grados de manejo de recursos informáticos, e incluso aquellos que no poseen ninguno.

Durante el proceso de elaboración del artefacto fueron varias las problemáticas y requerimientos que hubo que afrontar y resolver. Una de ellas fue el armado de una estructura

abierta a todo aquel que quisiera acceder y participar, con una interfaz sencilla y clara para poder hacerlo y al mismo tiempo flexible para organizar el material por áreas y temáticas. Además que tuviera la posibilidad de incluir fácilmente material multimedial, en especial audio y Se evaluaron también las posibilidades de otras aplicaciones del tipo LMS (Learning Management System)[27] en los que la wiki forma parte de un aula, pero el acceso a esta se limita a una serie de integrantes a los que se les brinda acceso. No es posible el acceso público desde cualquier navegador.

Los principales sitios que permiten el armado de wikis educativas están dedicados al texto. La incorporación de videos o imágenes es una tarea ardua en ellos y en algunos casos directamente no está contemplada.

Otra condición necesaria fue la necesidad de poder incluir comentarios y valoraciones para el desarrollo del aprendizaje colaborativo. Pero esto a su vez implica la factibilidad de aplicar procesos de curación de contenidos, ya que las participaciones abiertas pueden ser inadecuadas, tanto para los objetivos que pretenden lograrse como los comentarios que puedan ser vertidos.

A lo largo de esta búsqueda y diseño, se probaron y analizaron una serie de posibilidades, varios de ellos vinculados con el formato "Wiki", definidas como una comunidad virtual, cuyas páginas son editadas directamente desde el navegador y donde los mismos usuarios crean, modifican, corrigen o eliminan contenidos que, habitualmente, comparten:

El portal institucional[28], provisto por el Instituto nacional de formación docente (INFOD), pareciera ser la elección lógica. Sin embargo, la velocidad del portal, los diversos niveles de seguridad y la capacidad total disponible hacen compleja la subida de los distintos entregables. No es una plataforma amigable para la incorporación de audio y video, y, si bien ofrece el formato wiki, este se limita a un aula específica y no se puede abrir a cualquiera que lo quiera visitar. Para incorporar material multimedial, primero se lo debe cargar en una sección de repositorio —para lo que se requieren permisos específicos— y, en una segunda etapa, vincularlo a la entrada de la wiki de aula.

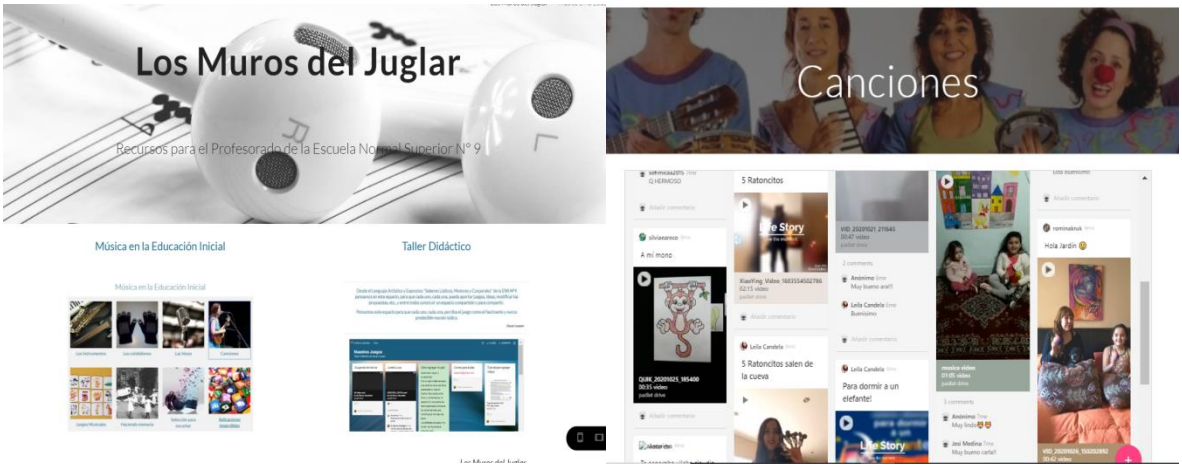
[27]El LMS o sistema de gestión de aprendizaje, por sus siglas en inglés, es un software que se emplea para el desarrollo de actividades de formación no presencial.
[28]El instituto nacional de formación docente provee a las escuelas formadoras de docentes, de un portal educativo, integrado por página web y campus virtual.

Figura N° 03
Aspecto de «Los Muros del Juglar» armada en WordPress

Se han dedicado múltiples horas para el armado de una página utilizando la aplicación WordPress[29], que permite la utilización de *plugins* —pequeños programas complementarios que amplían las funciones de una aplicación— para el armado de wikis. Si bien es una solución excelente por sus múltiples posibilidades es de muy difícil manejo, tanto para desarrollar la estructura requerida, como para ser utilizado por estudiantes cuya especialidad no es la tecnología y que debieran completar múltiples etapas para la subida de cada entregable (habilitar un drive, subir imágenes a este, crear una cuenta de YouTube, publicar en YouTube sus videos, clasificarlos, compartir imágenes del drive y videos de YouTube, embeberlos en el sitio web, etc.). Además, para la puesta en línea de la página web, se necesita un servicio de Hosting y el registro de un dominio específico, ambos pagos. Mediante la aplicación XAMPP[30], se creó un hosting virtual para poder avanzar con el desarrollo del artefacto y probarlo, antes de pagar por los servicios mencionados.

[29]WordPress es un sistema de gestión de contenidos lanzado en el año 2003, enfocado a la creación de cualquier tipo de página web. Es una de las principales herramientas para la creación de páginas web comerciales.
[30]Aplicación que permite crear un hosting virtual para poder probar la dinámica de la página desarrollada antes de subirla a la Web.

Figura N° 04
"Los Muros del Juglar» realizada con Google Sites y muros embebidos en esta.



Finalmente, se optó por utilizar una serie de muros digitales interactivos realizados con la aplicación Padlet[31] embebidos en una interfaz armada con Google Sites[32]. El Padlet permite subidas directas de audio, vídeo, imágenes y texto con gran facilidad. Además, estos se pueden comentar, calificar con "emojis" o estrellas y borrar —en el proceso de curación— si fueran poco adecuados. También es factible seleccionar el nivel de acceso de los visitantes en cada uno de los muros que se embeben, para permitir que el sitio tenga secciones reservadas a editores determinados, secciones completamente cerradas a la edición, y otras abiertas y públicas para todo aquel que quiera participar.

Por lo expresado, si bien existe una total adhesión a la ya mencionada definición de "Wiki" —como comunidad virtual, cuyas páginas son editadas directamente desde el navegador y donde los mismos usuarios crean, modifican, corrigen o eliminan contenidos que, habitualmente, comparten— desde el sentido estructural de un programador claramente no lo es. En ella no hay modo de representación, modo de marcado de presentación, de procedimiento o descriptivo. No hay enlaces "*CamelCase*" para palabras compuestas, ni "*free links*", ni signos de puntuación que indiquen acciones especiales, más allá de la sintaxis.[33] Esto se debe a limitaciones técnicas y económicas insoslayables en esta etapa. Sin embargo, de poder contar con apoyo financiero y técnico, está dentro del espíritu del trabajo el armado

[31]La aplicación Padlet permite a los usuarios, a través de muros interactivos, añadir todo lo que quieran, como texto, imágenes o vídeos, desde cualquier smartphone, tableta u ordenador.
[32]Google Sites es una aplicación en línea gratuita ofrecida por la empresa estadounidense Google. Es una herramienta para la creación de páginas web.
[33]Los términos citados hacen referencia a recursos de programación y codificación de las wikis enfocadas al manejo de datos de texto.

de un artefacto que cumpla completamente con este tipo de estructura. Es por ello que en las primeras versiones del artefacto su título es «La Wiki del Juglar», pero al no responder completamente a esta tipología el mismo fue modificado.

Desarrollo

Haciendo uso de las decisiones tomadas, junto a la información creada o recopilada en las dos primeras etapas, se diseña un programa de trabajo para la comunidad virtual, que incluye la elaboración de un cronograma de intervenciones y el diseño de la interfaz que alberga el trabajo desarrollado. Se crean las secciones necesarias para las distintas actividades a desarrollar colaborativamente, se cargan ejemplos en las distintas secciones a modo de orientación y se la pone en línea. Una vez creada deberemos preguntarnos si la plataforma desarrollada responde a los objetivos buscados, con la realización de un *Run Through* para su comprobación.

El *Run Trough* se realizó a través del armado un muro colaborativo que no forma parte del artefacto por su carácter personal, pero que permitió poner en juego las habilidades necesarias para su correcto uso. En este muro se realizaron las presentaciones personales, en el que se incluyeron breves biografías, experiencias musicales, trayectoria en la carrera de profesorado y gustos personales para la socialización del grupo de trabajo. En la presentación debían incluir texto, un breve vídeo, varias imágenes y dos enlaces a obras musicales preferidas. Se armó un tutorial explicativo con las principales funciones, incluyendo el proceso de registro para que las intervenciones no figuraran como anónimas sino que remitieran al que la había subido.

También se dialoga con el grupo acerca de la importancia de la búsqueda, el auto aprendizaje, el análisis de pertinencia, la interpretación grupal o individual, la división de roles y el “convencer” a otro para que participe.

Implementación

Es en esta etapa donde comienza la producción en la comunidad virtual de aprendizaje y se contempla la modificación continua del programa para asegurar que se obtenga la máxima eficiencia y resultados positivos. Es la etapa del rediseño, actualización y edición para garantizar que el artefacto funcione de manera eficaz.

En esta etapa, se realiza gran parte del trabajo real del proyecto y es donde todos los participantes de la comunidad trabajan mano a mano para manejar las herramientas necesarias y para elaborar y entregar sus producciones e interpretaciones. La evaluación es constante para procurar rediseñar y mejorar el producto, y el seguimiento meticuloso es imprescindible. El foco está en la observación colectiva y grupal de las distintas contribuciones de los participantes y su calidad: evaluar el nivel de compromiso en la práctica e interpretación, la variedad de los entregables producidos y la retroalimentación emocional entre los distintos actores, actitudes de interés, ansia, apatía, resistencia.

Es el momento también de elaborar respuestas a actividades que no estén dentro de lo esperado, verificar el trabajo en equipo y la retroalimentación a la comunidad como oyentes y/o lectores críticos. De acuerdo a ello, considerar la necesidad de modificación del artefacto y su adaptación a los requerimientos que surjan.

A lo largo de la implementación del artefacto se fue trabajando sobre distintos muros:

1. Instrumentos musicales.
2. Nuestros cotidiáfonos.
3. Canciones elegidas.
4. Nuestras canciones.
5. Juegos musicales.
6. Para escuchar.
7. Haciendo memoria.
8. Aplicaciones imperdibles.

Los resultados de la implementación pueden verse en «Los Muros del Juglar» y también han sido desarrollados en el presente trabajo en título "Descripción de «Los Muros del Juglar»".

Evaluación

La última etapa del modelo ADDIE —si se lo toma en forma lineal— es la de la evaluación, aunque estuvo presente durante todo el proceso. El proyecto es observado detalladamente para establecer sus logros y sus cuestiones pendientes. Se observan las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas (matriz FODA) del proyecto, inmerso en una realidad que actúa sobre él positiva o negativamente.

Por ello podemos hablar de dos tipos de evaluación: 1) la evaluación formativa que se fue dando a lo largo de cada una de las etapas del proceso y que permitió realizar los ajustes necesarios para optimizar el proyecto; 2) la evaluación sumativa que tiene como principal objetivo probar su valor como totalidad, corroborar el cumplimiento de los objetivos planteados y establecer los requerimientos para lograr una mayor eficacia y eficiencia.

La evaluación formativa puede enfocarse en un sujeto de la comunidad virtual de aprendizaje, en un grupo representativo de ella o en pruebas de campo, teniendo en cuenta la claridad, el impacto que el proceso produce y la viabilidad de cada parte. Entre las preguntas a realizar en esta instancia, podrían estar: ¿Fue la propuesta interesante? ¿Se entendió lo que se suponía que debían aprender? ¿Se relacionaron los entregables y actividades con los objetivos? ¿Se realizaron suficientes comentarios?

La evaluación sumativa, por otra parte, se enfocará en la reacción ante el proyecto (nivel de agrado de la participación en este), el aprendizaje que se adquiere a través de la participación en él, el comportamiento de los integrantes del grupo y los resultados concretos obtenidos. El análisis de comentarios de los participantes puede ser una excelente fuente para probar la eficacia y eficiencia del proyecto y evaluar si es necesario realizar modificaciones.

La evaluación de «Los Muros del Juglar» se desarrolla en la siguiente sección: “Descripción del desarrollo de la experiencia”.

Descripción del desarrollo de la experiencia

Ámbito de aplicación inicial

El equipo que realizó la experiencia colaborativa estuvo integrado por los estudiantes del Profesorado de Educación Inicial de la Escuela Normal Superior Nº 9 "Domingo F. Sarmiento", perteneciente a la Dirección de Formación Docente de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA). Es una de las once escuelas de su tipo en la jurisdicción y está ubicada en pleno centro de la Ciudad de Buenos Aires, en la Avda. Callao 450, a media cuadra de la Avenida Corrientes. Los fondos dan al pasaje Discépolo, de particular trazado, ya que por este circularon los primeros ferrocarriles de nuestro país, incluyendo a la histórica locomotora La Porteña. El edificio, construido en 1886, funcionó en un primer momento como escuela de nivel primario. En 1914, por decreto del Poder Ejecutivo Nacional, pasó a ser escuela normal, y es destacado que Rosario Vera Peñaloza[34] tuvo a su cargo la primera promoción de maestras que egresaron de sus aulas.

Actualmente, la integran cuatro niveles educativos: Inicial, Primario, Medio y Terciario. En este último se desarrollan las carreras de Profesorado de Educación Inicial y Profesorado de Educación Primaria.

La población escolar de la escuela —hoy con pocas viviendas familiares en la zona— es, en líneas generales, de hogares carenciados, con muy bajos recursos económicos, y muchos estudiantes pertenecientes a hogares disfuncionales. Los profesorados de la Escuela Normal Superior N° 9 son pequeños con respecto a las cantidades de estudiantes que cursan. Con una oferta horaria que abarca de forma exclusiva el turno tarde, extendiéndose algunos espacios a las primeras horas del vespertino, en general sólo tienen una oferta de cátedra por materia del plan de estudios vigente.

Con respecto a los recursos tecnológicos, la Institución, perteneciente a la gestión estatal Dirección de Escuelas Formación Docente y Artística, posee una enorme fortaleza con respecto a instituciones privadas: el estado los provee, incluyendo la conectividad, por lo que no tiene que buscar los recursos económicos necesarios para adquirirlos.

[34]Pedagoga y educadora argentina (1872-1950), reconocida por la creación de jardines de infantes y al perfeccionamiento de sus docentes

Los niveles primario y terciario, impactados por el plan Sarmiento[35], poseen equipamiento informático renovado durante el 2018 y organizado en carros modulares que permiten su uso en las distintas aulas (dentro de la escuela). El nivel inicial fue equipado en el año 2014 con computadoras de escritorio multimediales en cada sala. El nivel medio fue provisto a partir de 2018, en el marco del proyecto "Secundaria del Futuro"[36], de proyectores, pantallas táctiles en muchas de las aulas, carros con notebooks y otros equipos tecnológicos como micrófonos, auriculares, cámaras digitales, drones y equipamiento de robótica.

El Instituto Nacional de Formación Docente (INFOD)[37] provee a la institución de un sitio web, un blog y un campus virtual. Sin embargo, incluso ante el impacto de la cuarentena por el Covid19, todos los niveles han optado por otros medios comunicacionales, dadas las dificultades que acarrea la carga de aulas, cursos y clases de cada docente en el sistema, y la falta de personal designado para su manejo, con la cantidad de horas de trabajo que esto demanda.

La gran fortaleza que posee la Escuela Normal Superior N° 9 es su personal docente, en todos sus niveles. La enorme mayoría son docentes comprometidos con la educación de calidad, con la necesidad de inclusión, con la propia institución y dispuestos a promover las situaciones de aprendizaje que requiere la sociedad del siglo XXI.

Protagonistas

Líder del Proyecto: Guillermo Luis Stösslein
Rectora de la Institución: María Lujás Urioste
Regente del Nivel Terciario: Liliana Capdepont
Profesor de Taller Didácticoparticipante: Oscar Louzán
Estudiantes del espacio curricular "Música en la Educación Inicial": Carla, Silvia, Leila, Candela, Sandhy, Araceli, Karen, Romina, Jesica, Carolina, Sofía, Yamila, Noelia, y Claudia.
Estudiantes del espacio curricular "Taller Didáctico": Claudia, Yamila, Guillermina, Eva, Francisca, Noelia, Ester, Gabriela, Roxana, Daisy, Laura y Andrea

[35]Iniciado en 2011 por el Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, plantea una innovación en los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro de los desafíos de la sociedad digital. Entre otras acciones, adoptó el modelo 1 a 1, una computadora por alumno, distribuyendo netbooks y tabletas en el nivel primario.
[36]La secundaria del futuro, desarrollado por el Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, a partir del año 2018, propone un modelo de escuela inclusivo, que se adapte a las innovaciones tecnológicas y a los nuevos formatos de los procesos de aprendizaje y enseñanza.
[37]Instituto Nacional de Formación Docente

Si bien en un principio se desarrolló en el taller de “Música en la educación inicial”, se incorporó asimismo el taller de lenguaje artístico-expresivo “Saberes lúdicos, corporales y motores”. Se espera incorporar gradualmente a docentes y estudiantes de otros espacios curriculares del plan de estudios, como por ejemplo: Expresión corporal en la educación inicial, Taller de juego, Juego en la educación inicial, Lenguajes artísticos expresivos, Didáctica y TIC en la educación inicial, Educación física en la educación inicial, Nuevas tecnologías, Artes del movimiento, Formador de espectadores, Trayecto de construcción de las prácticas docentes: talleres 3, 4, 5 y 6.

Dentro de la wiki, hay secciones cuya posibilidad de edición y publicación está limitada a los grupos de trabajo que se armaron; otras en los que se invita a la participación a través de enlaces, y otras secciones abiertas a todo aquel que quiera aportar, participar y ser protagonista de la experiencia.

Etapas

A lo largo de la implementación de la experiencia de “Los Muros del Juglar», se desarrollaron las siguientes etapas:

1. Armado de la estructura primaria de la Wiki, organización estructural y carga de algunos ejemplos.
2. Comunicación de la idea y muestra de la estructura a estudiantes del espacio curricular Música en la educación inicial.
3. Entrega por parte de los estudiantes de las producciones realizadas. Curación y correcciones. Carga de estas en la wiki.
4. Comunicación de la idea, muestra de la estructura y de las participaciones de estudiantes a profesores de espacios curriculares análogos.
5. Reunión con profesores interesados en participar del proyecto y sus estudiantes. Intercambio de ideas, adaptaciones de la estructura. Búsqueda de acuerdos.

Tareas realizadas

Fecha	Detalle	Acceso
22/04/2020	Intercambio con la Sra. Rectora para la realización del proyecto en la Institución	Ver
08/05/2020	Solicitud de clave de acceso para edición en el Campus Virtual del INFD a la Secretaria, para investigar las posibilidades de su uso para el proyecto. Una vez obtenido se dedicó tiempo a evaluar sus posibilidades, por ser la opción lógica, vinculada a la página oficial de la Institución. Se encontraron las siguientes problemáticas: La velocidad del portal, los diversos niveles de seguridad y la capacidad total disponible complicarían la subida de los distintos entregables. No es una plataforma amigable para la incorporación de audio y vídeos múltiples. Si bien ofrece el formato wiki, este se limita a un aula específica, no se puede abrir a cualquiera que lo quiera visitar	Ver
24/06/2020 al 27/06/2020	Luego de un intercambio por mail con el Profesor Daniel Tedini con respecto a plataformas para el desarrollo de la Wiki, se inicia el trabajo con *WordPress*. Se visitaron varios tutoriales de uso de *WordPress* y sus *Pluggin* (aunque no se encontró ninguno para los diversos *pluggin* de wiki y su uso educativo) Se inició el armado de "Los Muros del Juglar» a través de la creación de un *Hosting* virtual (WordPress requiere obligatoriamente el uso de un hosting) Se usó la aplicación *XAMPP*. Se investiga y visualiza diversos tutoriales para el control de acceso y la edición de múltiples usuarios, llegando a la conclusión de que no es la elección adecuada por sus dificultades de uso, sobre todo al tener en cuenta que sus usuarios no serían expertos informáticos. Pueden verse varias capturas del proceso realizado en *WordPress*	Ver
27/06/2020 al 29/06/2020	Investigación de plataformas como *Moodle*, *Edmodo*, *Google Sites* (versión anterior y actual), *Padlet* y otras. Visualización de tutoriales y de interfaces de cada programa, vinculándolas con las necesidades del Proyecto. Ensayo de inserciones de código de *Padlet* en *Google Sites*. Armado de una estructura básica de *Google Sites* para albergar diversos muros colaborativos embebidos. Desde su creación el 29/06/2020 se han realizado 61 versiones, según el historial, en el *Site* de "Los Muros del Juglar».	Versiones

01/08/2020 al 20/08/2020	Armado del Padlet de Presentación del Taller de música, con sus objetivos, características y modalidad de evaluación. Presentación en el muro del proyecto de "Los Muros del Juglar»" y su uso como forma de compartir las producciones que se realicen durante el taller. Armado del *Padlet* de Presentaciones personales, para la socialización del grupo de trabajo y sus breves biografías, experiencias musicales y trayectoria en la Carrera. Estos *Padlet* no son incluidos en "Los Muros del Juglar», por su carácter personal. Se utilizaron como práctica para el uso de la herramienta, incorporando texto e imágenes en sus participaciones. Las indicaciones de uso fueron dadas en la videoconferencia del 26/08/2020 Se presentan vínculos los *Padlet* mencionados. El 2do fue completado durante la primera semana del taller.	Padlet 1 Padlet 2
26/08/2020	Se hace evidente que el programa *Padlet* en su versión gratuita no cubre las necesidades de espacio y de cantidad de muros necesarios para la Wiki, por lo que, luego de varias investigaciones sobre opciones se decide realizar la suscripción anual al *Padlet Pro.*	Factura
26/08/2020	Videoconferencia de inicio del Taller de Música. Durante esta se dialoga sobre el taller en sí y sus características. También se introduce el proyecto ""Los Muros del Juglar»" como depósito de las diversas producciones que se realizarán durante el cuatrimestre, la posibilidad de su socialización y la posibilidad de aprender colectivamente no sólo a través de sus propias producciones sino de las producciones de cada compañero.	Ver
27/08/2020 al 02/09/2020	Construcción colaborativa de la sección de "Instrumentos musicales". La consigna es agregar a un *Padlet* pre-armado con enlaces a varios vídeos que muestran la construcción de instrumentos musicales reales, 2 entradas cada uno, incorporar ejemplos propios y comentar algunas de las ya incorporadas.	Padlet Wiki
08/09/2020 al 23/09/2020	Construcción colaborativa de la sección "Cotidiáfonos": Esta consiste en una videoconferencia explicativa realizada el 09/09/2020, la lectura y comentarios de 2 textos y la construcción colaborativa de 2 *padlet* embebidos en "Los Muros del Juglar»: 1) Ideas sobre cotidiáfonos, en la cual se comparten diversas ideas que pueden encontrarse en YouTube sobre el tema 2) Nuestros cotodiáfonos, en la que cada estudiante elaboró 3 tutoriales y	Video conferencia Texto 1 Texto 2 Padlet de ideas Nuestros cotidiáfonos Wiki

	construyó los instrumentos registrando el proceso con fotografías o vídeos. Se compartió además un tutorial de la App para Android “Quick” (gratuita), sugerida por el Profesor Guillermo Leale (Simuladores y Videojuegos) para la edición de vídeos y fue utilizada por varios estudiantes con mucho éxito.	Tutorial Aplicación Quick
30/09/2020 al 21/10/2020	Construcción colaborativa de la sección “Canciones”: Consiste en una videoconferencia explicativa (por un error no quedó registrada) un *Padlet* para desarrollar el tema y la escucha de diversos ejemplos, con la colaboración en este mediante el aporte de otros vídeos o grabaciones significativas: “Las Voces Humanas” Un muro colaborativo con la subida de ejemplos de canciones adecuadas para el nivel en distintas versiones: “Canciones elegidas” El armado colaborativo de otro muro con canciones ejecutadas, practicadas, interpretadas y cantadas por ellos. Sobre este se realizó un trabajo de curación y se solicitó a aquellos cuyas producciones no estuvieran acordes al nivel que las re-grabaran Comentarios mediante e-mail personales a cada uno sobre sus producciones, con la evaluación de esta. Introducción de breves comentarios en la página.	Padlet voces humanas Padlet canciones elegidas Padlet nuestras canciones
08/10/2020	Intercambio de E-Mail con la Sra. Regente del Nivel Terciario, Liliana Capdepont y el Coordinador del Área de Formación Específica del Profesorado de Educación Inicial, Oscar Louzan. En estos se relata el progreso de la experiencia del proyecto y se invita a la Comunidad a sumarse a él. Se registran respuestas de elogio e interés y se comparte con el plantel docente el mail enviado (hubiese preferido armar uno específico, pero decidieron compartir el enviado a ellos, con un resultado tal vez confuso)	Intercambio e-mail 1 e-mail 2
09/10/2020 al 21/10/2020	El Profesor Oscar Louzán se suma a la protesta con el Taller artístico expresivo “Saberes lúdicos, corporales y motores” Adaptación de la estructura de “Los Muros del Juglar» dividiendo la página inicial en las secciones “Música en la Educación Inicial” y Taller didáctico”.	Intercambio e-mail 1 e-mail 2 e-mail 3

22/10/2020	Videoconferencia con los integrantes del Taller Didáctico y el Profesor Oscar Louzán. Se comparte la idea del proyecto y se preparan 2 tutoriales para el uso del espacio, la subida de imágenes, archivos, videos, etc. Los estudiantes muestran entusiasmo por la idea y proponen compartirlo en otros espacios que cursan para la utilización del recurso.	Video conferencia Tutorial de uso Padlet de taller didáctico
22/10/2020	Envío de invitación a participar de la experiencia a varios profesores de talleres. No se recibieron respuestas concretas. Sin embargo uno de ellos (Artes visuales en la Ed. Inicial) me contestó por *Whatsapp* que con gusto participará del proyecto el próximo año, ya que a esta altura estaba sufriendo (textualmente) de una "intoxicación tecnológica". También Oscar Louzán, que incorporó la sección de Taller didáctico, habló con el Prof. Ferraro, de Literatura en la Ed. Inicial y le manifestó una situación similar.	Intercambio e-mail Whatsapp
03/11/2020 al 23/11/2020	Armado de la Sección "Contenidos" de la Wiki, en las que se dan ejemplos de trabajo sobre los contenidos del Diseño Curricular de Educación Musical, a partir de los cuales deberán elaborar colaborativamente juegos didácticos musicales para el trabajo de alguno de los contenidos específicos, publicándolos en "Los Muros del Juglar». En la semana del 16 al 23 de noviembre.	Padlet contenidos Padlet memotest

Observaciones sobre la experiencia

El cronograma y las acciones realizadas se ajustaron a lo planificado, sin necesidad de grandes modificaciones.

Algunas de las acciones realizadas que se describieron se llevaron a cabo durante el primer cuatrimestre de 2020, en el que por cuestiones personales y otras vinculadas a la situación de aislamiento, se decidió, con la profesora de prácticas profesionales, plasmar el proyecto de "Los Muros del Juglar» durante el segundo cuatrimestre de 2020. Sin embargo, no me pareció lógico descartar el largo proceso de elaboración, búsqueda de plataformas, experimentación y ensayos hasta llegar a la estructura actual, con la que se arrancó la práctica propiamente dicha, y que creció, se ajustó, amplió y adecuó a las necesidades que surgieron.

Una de las dificultades encontradas es la saturación tecnológica que sufre el cuerpo docente en general, que también se traslada en muchos casos a los estudiantes. El proyecto no fue pensado para una situación de aislamiento y contacto virtual, sino como un registro y

repertorio de recursos realizado en la presencialidad y con la dinámica social que artes como la música generan. Por esto, sumado a la época del año ya cercana a las evaluaciones finales del cuatrimestre, la participación en el proyecto de otros espacios curriculares ha sido escasa.

Son múltiples los recursos didácticos digitales y no digitales utilizados en el presente proyecto, centrados en el artefacto “Los Muros del Juglar», cuya implementación permite una serie de buenas prácticas de inclusión de la tecnología en el aula:

a) Informar sobre un tema colaborando en el aporte de datos, mediante el enlace a sitios y materiales digitales o no, en formato de texto, audio, video, hipertexto, imágenes, presentaciones, gráficos, etc. Estos enlaces, enriquecedores de la información, fueron aportados colaborativamente.
b) Ayudar a lectores y a los mismos participantes en la adquisición de un conocimiento: a través de la producción de material (canciones, instrumentos, juegos, etc.) ya sea por ellos mismos o instando a alguna persona cercana a que pueda aportar algo que sepa y quiera compartir.
c) Reforzar un aprendizaje mediante la búsqueda de datos y/o la práctica: a través de la interpretación, la práctica, ejecución, escucha, crítica y la búsqueda de datos que permitan conocer más de una canción, obra musical, juego, etc.
d) Remediar una situación desfavorable: desarrollando un repertorio en un lenguaje accesible que cualquiera pueda reproducir, sin requerir conocimientos específicos previos.
e) favorecer el desarrollo de una determinada competencia: cantar, escuchar, discriminar, reconocer, clasificar, ejecutar, tocar, solo o en forma concertada.

Matriz FODA

La matriz FODA —sigla integrada por las iniciales de las palabras fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas—, es una herramienta de estudio que permite evaluar un proyecto por medio del análisis de sus características internas: fortalezas y debilidades, y de su situación externa: oportunidades y amenazas que puedan presentarse. La herramienta, utilizada desde fines de la década del sesenta, permite elaborar estrategias a futuro, y es aplicable no sólo a proyectos, sino a organizaciones y empresas.

Al terminar la experiencia de aplicación de “Los Muros del Juglar» en la Escuela Normal Superior Nº9, se elaboró la matriz obteniendo los siguientes resultados:

Fortalezas:

Haber diseñado una herramienta fácilmente adaptable a las distintas necesidades, fácil de utilizar y, por ende, de participar.

Requiere un mínimo de recursos tecnológicos, por lo que puede utilizarse desde distintos sistemas operativos: Windows, Android, OS, desde computadoras, celulares y tabletas.

El nivel de dificultad es mínimo, así que con breves explicaciones cualquiera pueda manejarlo.

Debilidades:

La situación de pandemia (como debilidad) imposibilitó el trabajo grupal presencial. La música es una actividad social y, por el distanciamiento, las producciones son mucho más limitadas.

Las deserciones a la cursada, problema generalizado en todas las áreas.

Oportunidades:

La situación de pandemia (como oportunidad) hace de este artefacto una herramienta muy útil para promover el aprendizaje colaborativo y virtual. Resulta excelente para la socialización de los trabajos que se vayan realizando en los espacios curriculares con modalidad de taller, en los que la producción propia y de los compañeros se constituye en el centro del aprendizaje.

Amenazas:

El artefacto no fue diseñado para virtualizar la cursada en una situación de distanciamiento social y aislamiento, y sus objetivos se vieron desdibujados por ello.

El uso de múltiples herramientas como recurso para los procesos de enseñanza-aprendizaje en todos los ámbitos, a partir de la situación de pandemia, produjo un cansancio tecnológico en todos los actores que influyó en la participación voluntaria dentro de una comunidad virtual de aprendizaje.

La incertidumbre en las carreras de formación docente acerca del desarrollo de las prácticas docentes durante la pandemia.

Conclusiones

A lo largo de estas páginas, se han planteado distintas problemáticas encontradas en la formación docente de maestros de inicial con respecto a la educación musical, lo que es aplicable también a otros lenguajes artístico-expresivos.

Por una parte se plantea el notable cambio que se ha producido a lo largo del siglo XX con respecto a la música, que ha privilegiado la escucha pasiva frente a la producción, ya sea al crear, recrear o improvisar. Esta escucha, además de pasiva, se ha tornado individual por efecto del desarrollo de equipos de reproducción portátiles. Además, en los últimos años, la aparición de los sistemas de *streaming* ha brindado acceso prácticamente ilimitado a material musical.

Esta profesionalización de la producción, como varios autores plantean, ha llevado a que cada vez se cante menos y se juegue menos con la música. Canciones de cuna, rondas infantiles, canciones que generen movimientos, rimas y otras especies artísticas se ven y se escuchan con escasa frecuencia y casi han desaparecido de algunos ámbitos.

"Los Muros del Juglar», desde lo musical, favorece la escucha atenta y procura la comprensión de las obras musicales abordadas, no solamente a través de un análisis colectivo con énfasis en la pertinencia para su inclusión en el nivel, sino a través del gusto estético de escucharlas, recrearlas, cantarlas, escucharse, escuchar a los otros miembros, compenetrarse en la melodía, el ritmo y las palabras si las hay. Todas ellas son prácticas habituales del músico al relacionarse con una obra, y muy distintas de la actitud de aquel que solo escucha música siguiendo las tendencias de los sitios de *streaming* o de los medios de difusión.

Participar de esta comunidad de prácticas nos lleva a descubrir estilos, voces e instrumentos alejados del gusto actual, ya sea por el estilo de canto, los instrumentos que se escuchan, la forma de pensar de otras épocas plasmadas en las letras, la forma musical o la función que pueda cumplir esa obra a nivel social.

Los estudiantes de profesorado suelen comenzar su carrera docente con repertorios musicales acotados y pobres; se hace imprescindible ampliarlos para su futura actuación profesional.

Sin embargo, el acceso a material de calidad se dificulta por una serie de motivos que se han desarrollado a lo largo del trabajo. Para empezar, las dificultades para poder leer partituras, que requiere un arduo aprendizaje. Otro factor se constituye en la distancia entre las obras grabadas, con voces profesionales, acompañamientos instrumentales y fuerte

presencia rítmica con respecto a la sencilla producción a capela. También es problemática la dispersión de materiales de diversa calidad en múltiples sitios web, los cuales suelen ser producciones individuales donde no se invita a colaborar. Asimismo, el abrumador acceso que posibilitan los servicios de *streaming*, si no se poseen parámetros de referencia para la selección del material. Por último, el desafío que implica llevar adelante un juego a partir de una descripción oral o textual, sin haber visto la dinámica de este.

Frente a estas problemáticas diversas, este trabajo describe un artefacto de desarrollo colaborativo, a través de una comunidad virtual de aprendizaje, en el cual se pueden encontrar materiales didácticos diversos, presentados de manera que sean comprensibles y repetibles para el que acceda. De esta manera, se genera un depósito, bolsa, repositorio, wiki o inventario de recursos específicos que cualquiera puede consultar.

La comunidad virtual está integrada por estudiantes del profesorado de educación inicial, pero también algunas secciones están abiertas a la participación voluntaria de quien desee aportar ideas.

Desde el punto de vista de los estudiantes de profesorado, este proyecto cumple varios de los objetivos del marco general de su carrera: porque crea espacios donde se afianza el intercambio y el trabajo colaborativo, porque ofrece herramientas pedagógicas y didácticas para la práctica docente y porque promueve el pensamiento crítico y la apertura a las innovaciones.

Desde el espacio curricular de música en la educación inicial, también son múltiples los propósitos del diseño que se desarrollan en forma práctica y significativa a partir del artefacto, y que coinciden con los objetivos planteados en este:

1) Favorecer la sensibilización musical mediante prácticas significativas que repliquen aspectos vitales y auténticos de la música: al buscar, seleccionar, aprender, practicar, interpretar, escucharse, reinterpretar.

2) Desarrollar los medios de expresión y los modos de comunicación: al manejar y desarrollar su voz, su repertorio, dinámicas lúdicas y reajustar sus interpretaciones a parámetros convenidos grupalmente.

3) Enriquecer y diversificar la experiencia cultural, ampliar el repertorio musical a los variados estilos y géneros que hoy se difunden y coexisten: al posibilitar el acceso a un repertorio que contenga gran cantidad de ejemplos de distintas especies.

4) Proveer a los futuros docentes las herramientas necesarias para desarrollar la capacidad selectiva y el juicio crítico: a través de la elaboración, fijación y representación de los

conocimientos de manera más ágil y dinámica y aplicar actitudes críticas ante su propio trabajo y el de los demás.

5) Alentar y potenciar los procesos de análisis y reflexión para la adecuación de las prácticas docentes a las necesidades y posibilidades de los alumnos de nivel inicial: al adquirir nociones de pertinencia del material encontrado de acuerdo con el nivel educativo y a la edad a la que estará dirigido.

6) Propiciar en los alumnos un marco de confianza en sus propias posibilidades musicales: al tomar parte en decisiones grupales, al escucharse y recibir la retroalimentación de los miembros de la comunidad virtual.

Se suma a esto la oportunidad de generar un canal de difusión del trabajo institucional a través de un sitio web asequible para todo aquel que desee recorrerlo. Este canal se constituye potencialmente en una excelente herramienta para la formación continua del profesor, ya que le brindará acceso a nuevas producciones, ideas e intercambios a medida que la comunidad crezca y se desarrolle.

«Los Muros del Juglar» representa un claro ejemplo de capacitación para un futuro maestro acerca del empleo de distintas formas de tecnología en sus prácticas de enseñanza, en una realidad en la que aún son escasas las interrelaciones de los planes de estudio con el uso de tecnologías particulares se constituye en una buena enseñanza, como se ha planteado.

Su estructura que permite la edición, modificación, inserción y borrado por varios usuarios, genera la construcción colaborativa del conocimiento, que es considerada por muchos autores —como ya fuera citado en este trabajo— un objetivo educativo fundamental.

Además el artefacto no requiere software específico y puede ser editado desde cualquier navegador web, desde todas las plataformas y sistemas operativos.

A nivel social incentiva el desarrollo de relaciones interpersonales al colaborar y retroalimentarse con otros compañeros y usuarios en la creación de contenidos.

Asimismo es altamente deseable la incorporación en lo inmediato de nuevos lenguajes artísticos o instancias curriculares dentro del profesorado que quieran sumarse a la propuesta, alimentándola tanto con nuevos participantes como con nuevos recursos para el enriquecimiento del futuro docente.

«Los Muros del Juglar» no tiene por qué circunscribirse a un solo profesorado o incluso a una sola jurisdicción. La apertura de sitios análogos en otras instituciones formadoras de docentes del país alimentaría la propuesta con nuevos ritmos, estilos, instrumentos, juegos y melodías.

En este camino, la presentación del artefacto al Instituto Nacional de Formación Docente (INFOD), podría aportar los recursos económicos y técnicos para el armado de una plataforma que permita la proyección del artefacto a nivel nacional.

La imagen a futuro es que «Los Muros del Juglar» pueda crecer y nutrirse con cada vez más aportes, instancias, especies, desarrollando esta comunidad virtual no sólo como un lugar al que recurro para buscar algo específico, sino el que visito para ver nuevas ideas, experiencias, ocurrencias, vídeos divertidos y material que valga la pena compartir en familia, con alumnos, con colegas docentes, con chicos, manteniendo un espíritu abierto a la diversidad.

Epílogo

Comencé a dar clases cuando era muy joven, con apenas veinte años y aún sin título, pero, ante la falta de docentes de música, en pocos días tomé varios cargos, entre ellos, en el Nivel Inicial. Aprendí en poco tiempo (y de la peor manera) la enorme importancia de tener una buena cantidad de actividades armadas para cada clase, porque la que pensabas que su realización llevaría 20 minutos se agotó en 5'.

Yo la llamaba la "bolsa de trucos". Cuando, en 1996, comencé a dar clases en el nivel superior, siempre aconsejé a mis estudiantes —futuros docentes del nivel— la importancia de esta "bolsa de trucos". Hoy, con 38 años de docencia, lo sigo haciendo.

En 2018, casi paralelamente con el comienzo de la Maestría, compré un libro de un músico al que siempre admiré: Luis María Pescetti. Sus espectáculos musicales, en mi opinión, se asemejan a multitudinarias clases de música, en los que interactúa con el público como un maestro, al interpretar cada canción con esa desprolijidad y sobreactuación típica de una clase. El libro *Una que sepamos todos* me produjo dos impresiones muy fuertes. En primer lugar, la denominación del capítulo cuatro 4, "La bolsa del juglar", en el que sostiene la necesidad de tener siempre a mano una cantidad de recursos, como mi vieja "bolsa de trucos". En segundo lugar, esperaba que fuera un excelente material para compartir con mis estudiantes y agrandar sus propias bolsas de juglares, pero tropecé con una dificultad que ha sido una constante en esta búsqueda de recursos musicales para compartir: todas las canciones, juegos, rimas, etc. estaban escritos con notación musical tradicional.

De aquí surge mi idea de “Los Muros del Juglar», que espero pueda ser de interés para:

- Estudiantes del profesorado, especialmente en la etapa de sus prácticas y residencia.
- Docentes de música del nivel inicial y primario.
- Maestras y ayudantes de sala.
- Niños y familias del nivel.
- Autoridades institucionales.
- Desarrolladores de redes sociales que, al estilo Dubsmash o Tik-tok, brinden un sitio en el que sus seguidores, de cualquier edad, puedan expresarse a través de la música, recreen sus recuerdos de música infantil, para que otros disfruten, comenten y compartan sus producciones.

Índice de figuras

Figura Nº 01 Ejemplos de estructuras. 13

Figura Nº 02 Mary had a little lamb. 18

Figura Nº 03 Aspecto de «La "wiki" del juglar» armada en WordPress 89

Figura Nº 04 La "wiki" del juglar» realizada con Google Sites y muros embebidos en esta 90

Figura Nº 05 Esquema conceptual de la educación musical donde la obra es el centro 44

Figura Nº 06 Comparativa visual del aspecto de la página principal de wikis a través del tiempo 66

Figura Nº 07 Mapa conceptual de tipos de wikis educacionales, en la que se incluye a «La "wiki" del juglar» 69

Figura Nº 08 Imágenes de tapa y uno de sus páginas en el que puede apreciarse el uso de la partitura 71

Figura Nº 09 La notación musical según la mirada de Keith Richards 72

Figura Nº 10 Imágenes de tapa y uno de sus páginas en el que puede apreciarse el uso de tablaturas 73

Figura Nº 11 Interfaz de exploración de Spotify 74

Figura Nº 12 Interfaz de exploración de YT Music 75

Figura Nº 13 Ejemplo de canales de YouTube de cantantes y grupos de música infantil 78

Figura Nº 14 Ejemplo de canales de YouTube dedicados a actividades musicales diversas 79

Figura Nº 15 Ejemplo de blogs y sitios web con materiales didácticos 81

Figura Nº 16 Modelo ADDIE 85

Figura Nº 18 Código para embeber el muro en la página del Site 24

Figura Nº 19 Página de música en la educación inicial de "«La "wiki" del juglar»" 24

Figura Nº 20 Muro interactivo de los instrumentos de "«La "wiki" del juglar»" 25

Figura Nº 21 Muro interactivo de cotidiáfonos confeccionados por la CVA 26

Figura Nº 22 Muro interactivo de ideas de cotidiáfonos 27

Figura Nº 23 Muro expositivo sobre las voces humanas 28

Figura Nº 24 Muro interactivo de canciones interpretadas por la comunidad virtual 29

Figura Nº 25 Muro interactivo de canciones elegidas por la comunidad virtual 30

Figura Nº 26 Muro interactivo de juegos de reconocimiento auditivo 31

Figura Nº 27 Estructura de los juegos de reconocimiento auditivo 32

Figura Nº 28 Muro interactivo de juegos y canciones tradicionales 33

Figura Nº 29 Muro interactivo de música para escuchar seleccionada por la comunidad 34

Figura Nº 30 Muro interactivo de aplicaciones imperdibles 35

Figura Nº 31 Muro interactivo de enlaces a sitios web donde se encuentra material de interés 37

Bibliografía

Akoschky, J. (2007) Lenguajes Artísticos- Expresivos en la Educación Inicial. *E-Eccleston Estudios sobre la educación inicial. Año 3.* (Número 6), 21-35. https://iesecclestón-caba.infd.edu.ar/sitio/numeros-publicados/upload/Revista_N_6.pdf

Akoschky, J. (2016) "Escuchar, cantar , tocar, compartir experiencias musicales en los primeros años". En Soto, C., Violante, R., Akoshky, J., Brandt, E., Fernández, A., Jaritonsky, P., Macías M., Moreau de Linares, M., Pastorino, E., Vasta, L., Windler, R., Zaina, A. *Experiencias estéticas en los primeros años: reflexiones y propuestas de enseñanza.* Ediciones Paidós. Buenos Aires. Argentina. 111-135

Área Moreira, M. (2009) La sociedad de la información, las tecnologías y la educación. *Manual electrónico: Introducción a la tecnología educativa.ULL Universidad de la Laguna*, 5-14 https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf

Briggs, L. Gustafson K. Tillman, M. (1991) *Instructional design: principles and applications.*Educational technology publications Inc. New Jersey. USA.

Burba, E. (2001) A la nanita nana: canciones de cuna. *Revista Novedades Educativas. Año 4.* (N° 37), 24–42.

Burbules, N. (2012) Aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza. *Encounters / Encuentros / Rencontres on Education. Vol. 13, 2012,* 3 – 14 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4100463

Capurro, D., Castro, M. (2001). El juego y la canción y el juego y la canción y el juego. *Revista Novedades Educativas. Año 4.* (Nº 37), 5–23.

Carrió Pastor, ML. (2007) Ventajas del uso de la tecnología en el aprendizaje colaborativo. *Revista iberoamericana de educación. Vol. 41 N° Extra 4.* 1-10 https://rieoei.org/historico/deloslectores/1640Carrio.pdf

Chávez, C (1961). *El pensamiento musical.* Fondo de Cultura Económica. México.

Coll, C. (5-6 de octubre de 2001) *Las comunidades de aprendizaje y el futuro de la educación*. [Disertación]

Simposio Internacional sobre Comunidades de Aprendizaje. Universidad de Barcelona, Barcelona. España. http://www.tafor.net/psicoaula/campus/master/master/experto1/unidad16/images/CA_futuro.doc

Crunchbase. (2021) *Padlet: detalles*. Mayo 2021 - https://www.crunchbase.com/organization/padlet

De Haro, J. (6 de diciembre 2009) Wikis educativas. *Educativa: blog sobre calidad e innovación en educación secundaria.*https://jjdeharo.blogspot.com/2009/12/tipos-de-wikis-educativos-segun-sus.html

Eisner E. (1972) *Educar la visión artística*, Editorial Paidós, Barcelona.

Gairín Sallán, J. (2006) Las comunidades virtuales de aprendizaje. *EDUCAR Universitat Autónoma de Barcelona. Vol 37*, 41-64 https://www.redalyc.org/pdf/3421/342130826004.pdf

García Lorca, F (1928) *Las nanas infantiles.* Plan de lectura. Bibliotecas escolares. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/las-nanas-infantiles-de-federico-garcia-lorca_0.pdf

Google Sites (26 de mayo de 2011) En *Wikipedia.* https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Google_Sites&oldid=136396081

Guastavino F. (10 de junio de 2021) *Produciendo en wikipedia: segundo cuadernillo de la serie "Enseñar con wikipedia"*. Programa de educación y derechos humanos de Wikimedia Argentina. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6e/Produciendo_en_Wikipedia_02.pdf

Hargreaves, A. (10 de septiembre de 2020) *Profesionalismo colaborativo: cuando enseñar juntos supone el aprendizaje de todos.* Video conferencia N°74. Presentación del libro editado por Magisterio Editorial. [archivo de video] https://www.youtube.com/watch?v=-EeY19CKS2A

Instituto Nacional de Tecnología y Formación del Profesorado [INTEF]. Junio 2021. *Observatorio de tecnología educativa*. Ministerio de Educación y Formación. España. https://intef.es/tecnologia-educativa/observatorio-de-tecnologia-educativa/

Kurt, S. (29 de agosto de 2017) *ADDIE Model: Instructional Design.* Educational Technology.

https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/

Muruganantham G. (2015) Desarrollo de paquetes de contenido electrónico mediante el modelo ADDIE. *International Journal of Applied Research. Año 1 Vol. 3.* 52-54

Negre, F, Marín V. (2018) La competencia informacional como requisito para la formación de docentes del siglo XXI: análisis de estrategias didácticas para su adquisición. *Profesorado: revista de curriculum y formación del profesorado Vol. 2.2* (N° 1). 1-24. https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/9929

Origlio, Fabricio. (1999). *Los bebés y la enseñanza de la música: La enseñanza musical con niños de 0 a 2 años.* Editorial Novedades Educativas. Buenos Aires. Argentina.

Pescetti, L.M. (2018). *Una que sepamos todos: taller de juegos, música y lectura (para el aula, la casa, el campamento o el club).* Siglo XXI Editores. Buenos Aires. Argentina.

Piscitelli, A (2011). *El paréntesis de Gutenberg. La religión digital en la era de las pantallas ubicuas.* Colección Aula XXI.Santillana. Buenos Aires. Argentina

Prensky, M. (2001) *Digital Natives, Digital Inmigrants*. MCB Press, Vol 9 N° 5 [archivo PDF] https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf

Read, H. (1943). *Educación por el Arte.* (1ra reimpresión en España 1982). Editorial Paidós. Barcelona. España

Richards, K.(2018). *Vida* Barcelona, España. Editorial Planeta. Pág 61

Rodríguez Illera, José L.(2001). *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales.* Anuario de Psicología 2001, vol. 32, no 2,63-75. [archivo PDF] https://www.raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/article/download/61669/88436

Rolandi, A.M. *Las tecnologías en las prácticas de enseñanza de los docentes de Nivel Inicial: Análisis e interpretaciones sobre sus usos a partir de concepciones actuales del campo de la tecnología educativa.* [Tesis de doctorado Facultad de Filosofía y Letras. UBA. Buenos Aires]. Filo-digital.

http://157.92.88.55/bitstream/handle/filodigital/2925/uba_ffyl_t_2015_se_rolandi.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rosa Cuadrado de la, A. (Mayo 2019) *Chrome Music Lab: Herramientas musicales que conectan el mundo físico y el digital.* [Archivo PDF] Observatorio de tecnología educativa. N° 16. Instituto nacional de tecnología y formación del profesorado [INTEF] https://intef.es/wp-content/uploads/2019/05/Chrome-Music-Lab.pdf

Schafer, M. (1967). *Limpieza de oídos.* Ricordi Americana. Buenos Aires. Argentina.

Schneider, E. (1997) (prólogo de Hemsy de Gainza, V.) *Desde chiquitito: rimas, juegos y canciones infantiles.* Buenos Aires, Argentina: Editorial Guadalupe

Simonovich, A. (2009) *Música en el jardín: guía para profesores de música de jardines de infantes*. Talleres gráficos Su Impres. Buenos Aires, Argentina:

Soto, C., Violante, R., Akoshky, J., Brandt, E., Fernández, A., Jaritonsky, P., Macías M., Moreau de Linares, M., Pastorino, E., Vasta, L., Windler, R., Zaina, A. (2016). *Experiencias estéticas en los primeros años: reflexiones y propuestas de enseñanza.* Ediciones Paidós. Buenos Aires. Argentina

Turkle, S. (febrero 2012) *¿Conectados pero solos?* [Sesión de conferencia] Ciclo de conferencias oficiales TED 2012. https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_connected_but_alone?language=es

Walsh, M.E. (1964) *La poesía en la primera infancia* [Sesión de conferencia] Congreso de la organización mundial de enseñanza preescolar [OMEP]. http://www.amia.org.ar/Amia/upload/download/2018/06/08/download_152847387993.pdf

Walsh, M.E. (1998) *Para tocar y cantar con letras, acordes y tablaturas.* Buenos Aires - Ricordi Americana.

Wenger-Trayner E. y B. (2015) *Comunidades de práctica: breve introducción.* [Archivo PDF]. Flacso Argentina. PENT: Proyecto educación y nuevas tecnologías. http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/comunidades-practica-una-breve-introduccion

Wiki. (26 de mayo de 2021) En *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Wiki&oldid=136572088

Documentos consultados

Ley N°26.206 Honorable Senado de la Nación (2006) Ley de Educación Nacional. https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf

Resolución Ministerial RM N°6626/ MEGC 2009 GCABA.(2009) Diseño curricular para para el profesorado de educación inicial. https://buenosaires.gob.ar/areas/educacion/curricula/pdf/pei6626.pdf

Resolución Ministerial RM N.° 2514/MEGC/14 (2014) Diseño curricular jurisdiccional parala formación docente del profesorado de educación primaria. https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/res_2514_fd_edu_primaria_4.pdf

Resolución Ministerial RESOL-2019-5755-GCABA-MEIGC (2019) *Diseño curricular para la educación inicial: 4 y 5 años*https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/dc_nivel_inicial_4_5_0.pdf

Resolución Ministerial RM Nº 1226-MEGC 2000 GCABA (2000) Diseño Curricular para la Educación Inicial. Marco General.https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/ni_dc_marco-general_0.pdf

Resolución Ministerial RM Nº 1226-MEGC 2000 GCABA (2000) Diseño Curricular para la Educación Inicial. Niños de 4 y 5 años. https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/ni_dc_4-y-5-anos_0.pdf

Resolución Ministerial Nº 1226-SED/00 - Expediente Electrónico N° 27.102.856/MGEYADGPLINED/15 (2015) *Diseño curricular para la educación inicial: 45 días a 2 años (actualización 2016)* https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/dc_de_45_a_2_anos._parte_ii.pdf