Orientaciones para la creación musical digital

La didáctica nos dice que es importante utilizar las metodologías activas. Según Héctor Ruiz:

> Una metodología activa es aquella en la que nos aseguramos que el alumnado piense acerca del objeto de aprendizaje y que traten de entenderlo.

Por tanto, no consistirá en que el alumnado haga sino que el alumnado haga pensando en lo que está haciendo. Cuando el alumnado crea, ya sean composiciones sonoras, musicales o genera contenido musical propio, moviliza estrategias de pensamiento en las que está pensado sobre lo que hace y además está aplicando conocimiento adquirido.

La herramientas de creación que nosotras, como personas docentes, utilizamos para la creación de actividades y contenidos de enseñanza – aprendizaje musicales como **Musescore** y **Reaper**, son las mismas herramientas que nuestro alumnado puede utilizar para crear, escuchar, componer, analizar,... Por esta razón animamos a que cuando diseñéis vuestras unidades didácticas tengáis en cuenta este tipo de actividades y que además os pueden servir para el área 6.

Para hacer que el alumnado pueda llegar a crear, escuchar, componer, analizar,... utilizando estas herramientas digitales debe tener las siguientes competencias :

- Conocimientos musicales
- Conocer las herramientas digitales que se van a utilizar

Ambos aspectos pueden aprenderse mientras se utilizan. Es decir, podemos enseñar a utilizar un programa de edición de partituras y a través del uso del programa aprender a conocer las notas, los compases, las figuras musicales,....

Musescore

Copyright 2026

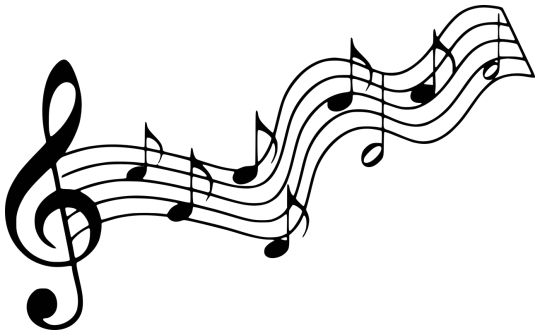


Imagen de mohamed_hassan en Pixabay

En el módulo anterior te hemos explicado como utilizar **Musescore** para al creación de material didáctico. Aquí te proponemos que lo introduzcas en tu programación didáctica y en actividades para que sea el alumnado el que aprenda a utilizar el programa . Es un software que se puede utilizar tanto de manera individual como trabajando en grupos, todo dependerá de los equipos informáticos de los que dispongas, de la finalidad de aprendizaje que quieras conseguir y del nivel educativo en el que esté impartiendo docencia.

La instalación en los equipos del alumnado es muy sencilla si tienes windows, solo tienes que seguir los pasos que te indican, y todavía más fácil si tienes Vitalinux, ya que lo descargas directamente desde Vitalinux Play.

> Mediante un manual (hecho nosotros o material de uso compartido en internet o seminarios de trabajo,...) ubicado en plataforma educativa que utilizamos en nuestro centro (Aeducar, Moodle, Classroom) , el alumnado puede tener los pasos a seguir para crear de menos a más un pentagrama, seleccionar una clave, un compás y las notas musicales, copiar una partitura, transcribir a partir de una partitura antigua o de una grabación, hacer arreglos,... A medida que se avanza en niveles educativos en conocimiento musical y en destreza con el programa informático musical, se puede ir haciendo cada vez más complejo. Ya veremos en módulo posteriores como podemos hacer que el alumnado se autoevalúe mediante actividades diseñadas para ello y pueda avanzar de manera autónoma. Y en el caso de necesitar ayuda personalizada, los docentes estamos para explicar y ayudar a todo lo que necesiten.



Imagen de Katherine Gómez en Pixabay

Copyright 2026

Reaper

Con respecto a los **DAW**, nosotros te hemos explicado **Reaper** en el módulo anterior, podemos utilizarlo como base musical para interpretar con instrumento, con voz , danza, para analizar partituras,... Pero también lo podemos utilizar para trabajar la creación musical utilizando plugings de instrumentos, sonidos virtuales o grabaciones propias.

Al igual que hemos explicado con Musescore, la instalación de Reaper en los equipos del alumnado es muy sencilla si tienes windows, solo tienes que seguir los pasos que te indican, y todavía más fácil si tienes Vitalinux, ya que lo descargas directamente desde Vitalinux Play.

> De la misma manera que hemos enseñado a utilizar el software de edición de partituras podemos enseñar el DAW. Las posibilidades son múltiples; importar bases para interpretar sobre ellas, trabajar los recursos compositivos con loops, crear composiciones para unos o varios instrumentos,... Como hemos explicado antes explicaremos en manejo del software en paralelo a un aprendizaje musical . Por ejemplo, que queremos que nuestro alumnado trabaje la forma musical a través de loops debemos enseñar la repetición, el contraste, la variación. Por otro lado hay que trabajar el análisis auditivo de los loops para que se ajuste a tempo, ritmo y melodía. También el concepto de obra musical. ¿Qué conseguimos utilizando una herramienta digital para la enseñanza y aprendizaje de estos contenidos musicales? Poder materializar conocimientos abstractos (aprendizaje aplicado) y trabajar como los hacen los profesionales (contextualizar el aprendizaje en la realidad).



Gordon Johnson en Pixabay

Archivos de AUDIO

Reaper permite importar archivos de Audio. Estos archivos el alumnado los puede obtener de bancos de sonidos (ver módulo2) o a partir de sus propias grabaciones. La recomendaciones para

hacer grabaciones es **no utilizar el móvil** por dos razones. en primer lugar, a niveles no profesionales , el alumnado de infantil y primaria no dispone de móvil y con el alumnado de secundaria y bachillerato nos puede crear problemas disciplinarios. En segundo lugar, de manera general para todo los niveles educativos , utilizar micrófonos o grabadoras zoom nos va dar mayor calidad sonora y mayor profesionalidad (como grabar con grabadora zoom y hacer bibliotecas de sonidos tienes su curso específico en Aularagon aquí).

Para trabajar en infantil y primaria sin necesidad de grabar sonidos podemos utilizar la herramienta **Acouspaces. Acouspaces** es un software que intenta aportar una solución educativa sencilla para al construcción de paisajes sonoros y la composición de música acusmática a partir de ellos.

> AcouScapes v.2 MAC (New versión 13/07/2021)

> AcouScapes v2 WIN (New Versión 13/07/2021)

> Aquí tienes un vídeo para ver el funcionamiento de la herramienta **Acouspaces**. Y el enlace al curso " sonido tecnología y creación" de Aularagon donde se trata en profundidad el Paisaje sonoro y el uso de la herramienta Audacity para la edición de audio.

Archivos MIDI

Musescore y **Reaper** permiten importar archivos MIDI. Una vez importado en nuestro DAW o en nuestro editor de partituras el alumnado puede modificar todos los parámetros. Por lo tanto podemos diseñar actividades para que el alumnado modifique parámetros y también para que los archivos importados, con o sin modificación o cree orquestaciones que puedan ser utilizados en ensayos, conciertos y grabaciones.

Este tipo de aprendizajes nos permiten prepara al alumnado para **diseñar proyectos artísticos** , tal y como nos dicen la normativa vigente y también para poder **diseñar proyectos interdisplinares** con otras asignaturas; ficciones sonoras, audio documentales, cartografías sonoras,....

Revision #33
Created 2023-03-10 13:36:17 CET by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2023-11-16 13:03:39 CET by Silvia Coscolin Sanchez

Copyright 2026