

Música y Tecnología

Temática: Accesibilidad y Prácticas Inclusivas

Autoría: Javier Ortiz

e-mail: jortiz8@abc.gob.ar

Bahía Blanca – Región Educativa 22

Escuela de Educación Especial N° 509

Palabras Claves

Música, Tecnología, Accesibilidad

Resumen

Proyecto implementado con un grupo de estudiantes de SAFI en Escuela de Educación Especial N° 509 de Bahía Blanca, con el fin de ampliar la sonoridad e interpretación de canciones utilizando instrumentos musicales convencionales y no convencionales, para producir el acompañamiento rítmico, armónico y melódico de canciones populares.

Se programó mediante el software *Scratch 2* archivos con imágenes de instrumentos musicales, cuyo sonido es activado de diversas maneras, mediante movimientos corporales frente a la cámara de la netbook, accionando un pulsador, presionando el teclado de la computadora, emitiendo sonidos con la voz o utilizando un mouse trackball. Todas las adaptaciones fueron pensadas para los y las estudiantes con movilidad reducida, para que participen en un mismo grupo musical con sus pares en el espacio de música.

Descripción General

La Educación Especial es la Modalidad que debe garantizar el máximo nivel de oportunidad a todas las personas, propiciando la eliminación de barreras para el aprendizaje y la participación, hacia el logro de la inserción social.

Entendiendo que el conocimiento científico y tecnológico tiene influencia directa sobre la vida cotidiana de los adolescentes, el siguiente proyecto propone al arte musical como lenguaje de expresión e inclusión social, teniendo como eje principal la comunicación y los diversos modos de interacción entre pares.

La finalidad principal, será crear espacios de expresión utilizando el material adaptativo de Conectar Igualdad disponible en la Escuela, para que los estudiantes con dificultades motrices, logren reconocer el discurrir de la música, el entorno sonoro y las posibilidades

interpretativas que ambos proponen, en un ámbito que garantice estrategias para abordar la escucha y la producción de diversos géneros musicales relacionados con temas de la vida diaria y nuestro contexto sociocultural.

Objetivos

- Crear instrumentos musicales no convencionales mediante software *Scratch 2*, para ser utilizados en interpretaciones grupales.
- Promover el desarrollo cognitivo y la autoestima.
- Explorar diferentes fuentes sonoras convencionales y no convencionales, y utilizarlas con sentido expresivo en diferentes producciones sonoras (canciones, relatos sonoros, paisajes sonoros, etc.).
- Experimentar con diversos modos de acción instrumental sobre las diferentes fuentes sonoras exploradas, y aplicarlas con sentido expresivo en producciones sonoras.

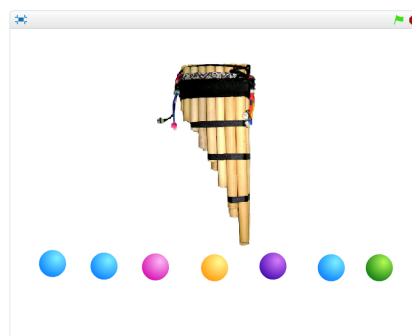
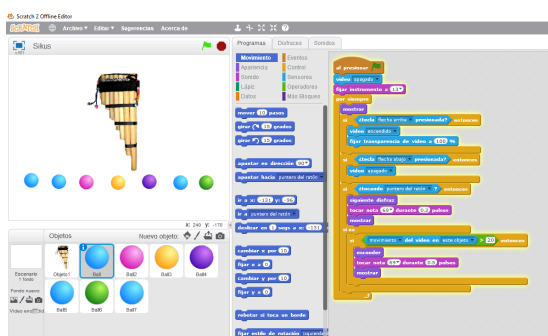
Contenidos

- Las fuentes sonoras: Exploración del propio cuerpo como fuente sonora (la voz, palmas, etc.) Fuentes sonoras convencionales y no convencionales (Los objetos y su sonido posible). Los Mediadores y su relación con la producción de sonidos diferentes a partir de la misma fuente (soplar, raspar, percutir, frotar).
- Recursos técnicos instrumentales básicos de las fuentes sonoras. Exploración, experimentación, selección y organización en función de la intención expresivo-comunicativa. Roles de ejecución en función de los agrupamientos.

Actividades Propuestas



- La programación con Scratch estuvo a cargo del docente, indagando qué instrumentos les gustaba a los y las estudiantes.



De acuerdo a las características personales de algunos estudiantes, se utilizaron diferentes mecanismos de producción del sonido, mediante la implementación de:

- Pulsador de Conectar Igualdad.





- Detección de movimiento corporal con la WebCam de la Netbook.
- Utilización de Mouse TrackBall



- Pantalla Táctil Interactiva

Se realizaron Prácticas de Experimentación sonora y luego ensayos grupales de canciones relacionadas con la temática abordada en cada grupo pedagógico (canciones o partes instrumentales de estilo pop y folclórico). Grabaciones de audio a modo de prueba para que cada estudiante pueda escucharse y escuchar el resultado del grupo, para valorar y/o mejorar las producciones.

Recursos

- Computadoras netbook Conectar Igualdad.
- Proyector Multimedia.
- Software Scratch 2.
- Pulsadores Conectar Igualdad de 10cm y Mouse TrackBall.
- Proyector Multimedia.
- Parlantes y Amplificador.

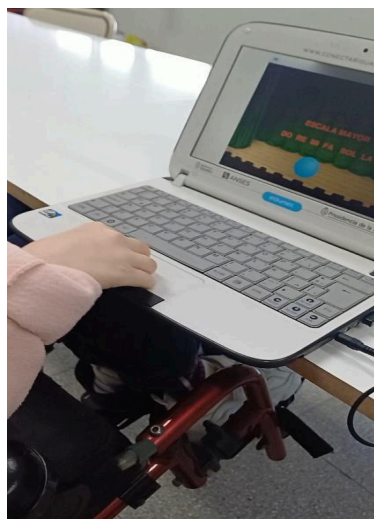
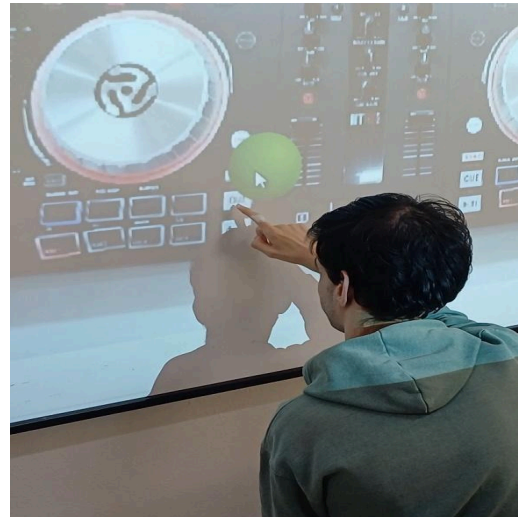
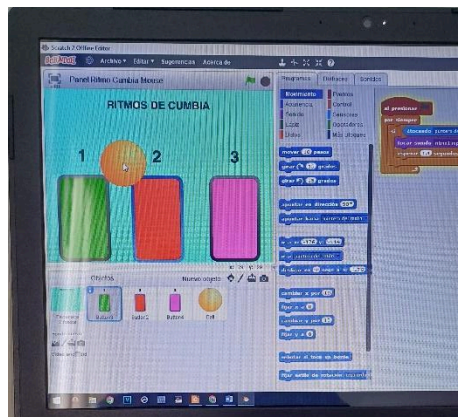
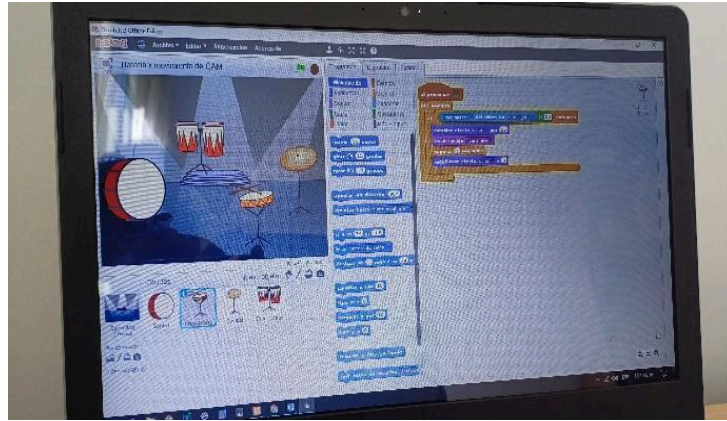
Reflexiones Finales

Se observó en los grupos la sorpresa y la alegría de los estudiantes al utilizar la tecnología y elementos diferentes para producir sonidos. Además de ver en pantalla sus propios dibujos sonorizados a medida que producían movimientos de mouse o pulsaban, disfrutaban de ser parte de un ensamble musical, cada uno produciendo su sonido, aportando a la obra colectiva.

Incluso los estudiantes más comprometidos desde el aspecto motriz, pudieron realizar actividades sonoro-musicales con adaptaciones especiales, como por ejemplo, colocar el pulsador cerca de su rostro, pera o mejilla mediante un brazo articulado, el cual accionaba con movimientos de su cabeza.

En definitiva, siempre que exista una posibilidad de un movimiento voluntario en un estudiante, dependerá de nosotros como adultos encontrar la manera que ese movimiento sea significativo y le permita participar en actividades grupales y comunicarse con sus pares.

Imágenes



Bibliografía

- Contenidos prioritarios del Diseño Curricular para la Educación Secundaria, DGCyE Pcia. Bs. As. 2018.
- Propuesta Curricular para la Formación Integral para Adolescentes y Jóvenes con Discapacidad. Resolución 3743/22
- <https://scratch.mit.edu/>
- Orientaciones Curriculares, Configuraciones didácticas y apoyos Anexo 3, DGCyE.
- Documento de Apoyo N° 6, Arte y discapacidad, DGCyE Pcia. de Buenos Aires.

Modalidad de Presentación: Virtual

Distrito: Bahía Blanca, Región Educativa 22

Institución Educativa: Escuela de Educación Especial N° 509