



«Tecnología musical para la inclusión de la diversidad»

MUSICSANVI

PLAN DE PROYECTO

I.E.S. SAN VICENTE

San Vicente del Raspeig (Alicante)



ÍNDICE DE CONTENIDO:

1. OBJETIVOS GENERALES. PROPUESTA DE VALOR.....	3
Objeto y finalidad social.....	3
Objetivos.....	3
Ámbito de aplicación.....	3
Público objetivo.....	3
2. PROCESOS NECESARIOS. CRONOLOGÍA DE DESARROLLO.....	4
Actividades prioritarias del proyecto, procesos y tiempos.....	4
Cronograma de las fases.....	5
3. EXPECTATIVAS. LÍNEAS ESTRATÉGICAS.....	6
Líneas estratégicas de financiación.....	6
Desarrollo del producto.....	6
Comunicación y marketing.....	6
Beneficiarios del proyecto.....	7
Principios estratégicos a conseguir.....	8
4. FINANCIACIÓN. OBSTÁCULOS Y RIESGOS POTENCIALES.....	9
Gastos previstos.....	9
Presupuesto orientativo.....	10
5. MERCADO, COMPETENCIA Y COLABORADORES.....	11
6. DIAGNÓSTICO ESTRATÉGICO.....	12
Matriz DAFO.....	12
7. DEL DAFO A LA ACCIÓN: MATRIZ CAME.....	13
8. PROPUESTA DE VALOR DIFERENCIAL.....	14



1. OBJETIVOS GENERALES. PROPUESTA DE VALOR.

Objeto y finalidad social.

Mediante este proyecto pretendemos crear y compartir unidades didácticas de aprendizaje basadas en principios inclusivos que tengan en cuenta al alumnado con necesidades especiales en el ámbito artístico-creativo, haciendo uso de instrumentos electrónicos innovadores y de la inteligencia artificial para la creación musical en grupo.

Objetivos.

Establecemos como objetivos en nuestro proyecto los siguientes:

Detectar y eliminar barreras inclusivas

Facilitar el acceso, aprendizaje y la participación de todo el alumnado con necesidades especiales en la creación e interpretación musical.

Nuevos materiales didácticos

Utilización de estrategias metodológicas innovadoras y creación de materiales inclusivos en la materia de música y artes escénicas.

Aula de música 2.0

Actualizar el aula de música con nuevos recursos tecnológicos y hacerla más real a las necesidades del día a día.

Ámbito de aplicación.

Este proyecto tiene como ámbito de aplicación cualquier entidad educativa (infantil, primaria, secundaria, adultos) que esté encaminada a lograr la inclusión del alumnado con diversidad funcional minimizando las barreras actuales.

Público objetivo.

Se pretende captar al docente de música interesado en romper las barreras impuestas en la actualidad para promulgar una educación más participativa y que desee integrar en sus programaciones de aula nuevos dispositivos tecnológicos.



2. PROCESOS NECESARIOS. CRONOLOGÍA DE DESARROLLO.

Actividades prioritarias del proyecto, procesos y tiempos.



FASE 1 · CREANDO EQUIPO

Aprender a trabajar en equipo mediante actividades iniciales para conseguir cohesión de grupo, clima y cultura de equipo.

Brainstorming de posibles situaciones de aprendizaje inclusivas.

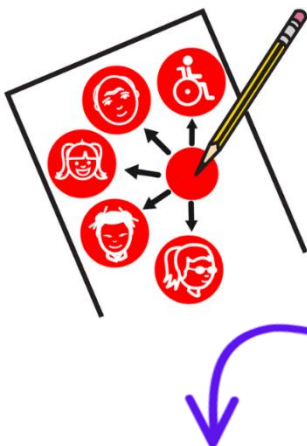
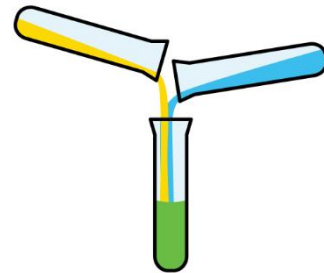
FASE 2 · EXPERIMENTANDO

Dominar el material musical adquirido.

Aprender jugando desde la acción.

Sesión de formación con asesor externo.

Establecer las situaciones de aprendizaje inclusivas.



FASE 3 · DISEÑO

Planificación, organización y desarrollo de diferentes situaciones de aprendizaje para crear material educativo en diferentes niveles de la ESO (Educación Secundaria Obligatoria) atendiendo a un DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje).



FASE 4 · PUESTA EN MARCHA

Testeo en distintos grupos y niveles de las actividades desarrolladas.

Autoevaluación de los resultados.



FASE 5 · REDACCIÓN

Redacción del material educativo creado en formato digital.

Creación de vídeos explicativos.

Creación de «píldoras educativas».



FASE 6 · MARKETING Y PUBLICIDAD

Dar visibilidad al proyecto.

Compartir con otras entidades educativas el material creado reutilizable por otros centros.

Visitar otros centros y mostrar lo aprendido.



Cronograma de las fases

Meses del proyecto «Tecnología musical para la inclusión de la diversidad»

Sep. Oct. Nov. Dic. Ene. Febr. Mar. Abr. May.

1.Creando equipo

2.Experimentación

3.Diseño

4.Puesta en práctica

5.Redacción

6.Marketing y publicidad



3. EXPECTATIVAS. LÍNEAS ESTRATÉGICAS.

Líneas estratégicas de financiación.

Es necesaria tanto a nivel económico como de cesión de espacios y material para poder llevar a cabo este proyecto.

Centro Educativo. Se convierte en nuestra base de operaciones. Se utilizarán distintos espacios de trabajo (aula de música, informática, usos múltiples, gimnasio, UECO...) y todo material que dispongan (equipos de audio, microfonía...).

Fundación ONCE. La dotación propuesta para el proyecto ganador en el «CONCURSO X TALENTO CHALLENGE 2» ayudará a adquirir el material necesario para llevarlo a cabo.

Evento solidario y video promocional. Organización del evento «Gala de talentos solidaria» y vídeo promocional como contribución a la autofinanciación.

Desarrollo del producto.

El producto final estará compuesto de una serie de situaciones de aprendizaje y estructurado en las siguientes partes:

Fase inicial. Fase 1 + Fase 2. El equipo empieza a conocerse y se realizan actividades de dinámica de grupo. Además, el grupo empieza a «jugar» con el material electrónico adquirido. A partir del juego y la experimentación se esbozará el borrador de situaciones de aprendizaje potenciales.

Fase de diseño. Fase 3. Se establecen y se desarrollan diversas situaciones de aprendizaje potenciales atendiendo a las líneas estratégicas marcadas.

Fase final. Fase 4 + Fase 5. Se prueban las actividades diseñadas en diferentes entornos, grupos y situaciones, retroalimentándose de las conclusiones obtenidas. Además, se prepara y da el formato final al material para poder compartirse.

Comunicación y marketing.

Un proyecto sin difusión es un proyecto vacío. Aquellas ideas que pretendan generar un impacto social positivo deben tener visibilidad. Se detallan a continuación algunos elementos a tener en cuenta:



Logo y lema. La creación de un logo y lema de la campaña del producto serán utilizados en todas acciones de difusión que se realicen en radio, redes sociales, web del centro, prensa o eventos.

Conexión con otros proyectos del centro. El centro participa desde hace dos años en el «*Proyecto Rapsodes*» que es un proyecto de innovación de Consellería de la Comunidad Valenciana en la que, a partir de un intercambio con otro centro, se crea un producto final utilizando el verso y la música a través de lenguajes tradicionales como el canto de estilo u otras nuevas como el rap, conectando con otras realidades lingüísticas y sociales de nuestro territorio, a la vez que se fomenta el uso del valenciano. La canción de la próxima edición deberá estar relacionada con el tema «*por una inclusión plena del alumnado con distintas capacidades*».

Redes sociales. Aprovechamiento de Facebook e Instagram del centro para la difusión del proyecto en cada una de sus fases.

Radio, prensa escrita y revista especializada. Utilización de estos canales de transmisión de información que llegaría principalmente a toda la comarca.

Beneficiarios del proyecto.

Esta línea estratégica se encargará de contestar a las preguntas ¿Qué? y ¿Cómo? va a ser provechoso que alguien adquiera el producto.

Mediante esta línea estratégica se determinará para cada situación de aprendizaje creada el nivel académico adecuado para su implantación y tener en cuenta la graduación de niveles para que pueda gestionarse en múltiples situaciones.

Por tanto, se realizarán estudios sobre los beneficiarios finales para adecuarse a su destino según su situación económica (material necesario o ayudas para su implementación), espacio y la gestión del material humano disponible (alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo con diferentes características).

Algunas de las actuaciones contemplan trabajar también con personas con diversidad funcional de otras edades (adultos) y entidades (asociaciones) e incluso la colaboración intergeneracional con personas mayores de centros del entorno.



Principios estratégicos a conseguir.

En las sesiones de diseño se tendrán en cuenta estos principios estratégicos para que se cumplan los beneficios sociales que pretendemos alcanzar:

METODOLOGÍA	Dotar de un nuevo enfoque y estrategias a los docentes especialistas en la materia de música. Planificar actividades multinivel. Diseño de diferentes situaciones y niveles adaptados a las posibilidades y diversidad del alumnado.
RECURSOS	Creación de recursos musicales adecuados a los intereses adolescentes (evitando infantilizarlos). Facilitar la accesibilidad cognitiva de cada propuesta. El material escrito y audiovisual será de fácil comprensión.
APRENDIZAJE	Desarrollar la competencia digital con herramientas basadas en el uso de la tecnología y la inteligencia artificial a través de la música electrónica. Convivir con alumnado con diferentes necesidades educativas especiales. Desarrollar la competencia emocional del alumnado, siendo tan necesaria en una sociedad cada vez más tecnológica y menos «humana».

¿QUÉ CONTIENE NUESTRA PROPUESTA PEDAGÓGICA?

- Presentación. Título. Materia. Nivel. Grupo.
- Relaciones con las competencias clave de la materia.
- Conexiones con las competencias específicas y criterios de evaluación vinculados.
- Saberes básicos.
- Situaciones de aprendizaje. Descripción/Justificación. Relación con los retos del S. XXI y los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).
- Organización: Secuenciación de actividades. Organización de los espacios. Distribución del tiempo. Recursos y materiales. Medidas de respuesta educativa para la inclusión.
- Instrumentos de recogida de información para la valoración de los progresos del alumno. Criterios de calificación cuantitativa y cualitativa.



4. FINANCIACIÓN. OBSTÁCULOS Y RIESGOS POTENCIALES.

Gastos previstos.

Para el desarrollo de las distintas fases de nuestro proyecto planificamos los costes distribuidos en las siguientes partidas de gastos:

1

Gastos relacionados con la adquisición de equipamientos musicales para el aula de música (dispositivos electrónicos y software específico).

2

Gastos relacionados con la impartición de talleres temáticos con el asesoramiento de un/a experto/a externo/a (composición musical).

3

Gastos relacionados con la edición del material didáctico reutilizable para uso de los docentes (versión digital y versión imprimible).

4

Gastos relacionados con la edición de material impreso para la difusión de las actividades del proyecto (cartelería, invitaciones acto, vídeo promocional).

5

Gastos relacionados con la organización de un evento benéfico (Gala de Talentos) en la localidad para toda la comunidad educativa cuya recaudación se destina a la autofinanciación de los gastos de la gala (vestuario, maquillaje, escenografía, sonido, equipos...).

6

Gastos para imprevistos por riesgos (sustitución de instrumentos, dispositivos o software, actualización de materiales, roturas, otros...).

Para abaratar los costes de edición se crearán «píldoras» educativas de material digital. Además, en nuestro proyecto seguiremos los criterios de consumo responsable, aprovechamiento de los recursos y contribución a la mejora del entorno social y medioambiental.



Presupuesto orientativo.

El desglose del presupuesto se refleja a continuación:

	Precio	Cantidad	Total
EQUIPAMIENTOS MUSICALES			
Theremin	450 €	2	900 €
Otomatone	100 €	5	500 €
SPHERO Specdrums (2 anillos)	120 €	3	360 €
Pad de percusión y sampling MilleniumNonaPad	225 €	2	450 €
Sonogenic SHS-500	270 €	2	540 €
NovationLaunchpad X	175 €	1	175 €
Boss RC-500 LoopStation	299 €	1	299 €
Otros materiales: Grabadora, Imaginaryplay box instrument, teclado, pedaleras de efecto...	326 €	1	326 €
DOCENCIA TALLERES TEMÁTICOS			
Taller impartido por especialista externo	300 €	2	600 €
EDICIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO			
Material didáctico en formato digital	0 €	1	0 €
EDICIÓN MATERIAL DIFUSIÓN			
Cartelería, invitaciones gala, vídeo, otros.	150 €	1	150 €
ORGANIZACIÓN DE EVENTO			
Reserva de auditorio y equipos para la Gala en el Auditorio municipal.	400 €	1	400 €
IMPREVISTOS			
Riesgos imprevistos (6%).	300 €	--	300 €
TOTAL			5.000 €



5. MERCADO, COMPETENCIA Y COLABORADORES.

A través el siguiente mapa de stakeholder se analizan todos los agentes implicados relacionados con nuestro proyecto y su influencia sobre el mismo:



Análisis de la competencia.

Nuestro producto nos diferencia porque no existen otras unidades didácticas sobre creación de música tecnológica de vanguardia dirigida a adolescentes.

Colaboradores y alianzas que refuerzan el proyecto.

- Fundación ONCE: colaboradores en sesiones de mentoring y coaching.
- Instituto San Vicente, su aula UECO (Unidad Específica en Centro Ordinario) y el Departamento de Orientación del centro.
- Redes sociales del centro (Web, Instagram, Facebook, punto info. juvenil...).
- Mapa red CEFIRE (Centros de formación, innovación y recursos educativos de la Comunidad Valenciana).
- Concejalías (Educación, Cultura, Juventud) del Ayuntamiento de San Vicente.
- Mass Media: Prensa y radio local (podcasts), revistas especializadas de música.
- Asociaciones: APSA (en favor de los discapacitados psíquicos), ADACEA (daño cerebral adquirido de Alicante), ANDA (de niños, jóvenes y adultos con discapacidad de Alicante) o el Centro de Mayores de San Vicente del Raspeig.



6. DIAGNÓSTICO ESTRATÉGICO.

Matriz DAFO.

A partir de su confección se realiza el diagnóstico estratégico de nuestro punto de partida.

DAFO

DEBILIDADES

Alumnado no experto en creación musical.

Desconocimiento del material.

Mantener la cohesión del grupo.

Coordinación interdisciplinar del profesorado.

AMENAZAS

Existen otros proyectos interesantes.

Tiempo limitado para consolidar aprendizajes.

Complejidad en el desarrollo.

Falta cultura inclusiva en la práctica docente.

FORTALEZAS

Línea artística con perspectiva novedosa.

Diseño de actividades multinivel.

Material atractivo para el alumnado.

Apoyo de instituciones educativas.

Línea de trabajo existente en el centro educativo.

OPORTUNIDADES

Único proyecto con base artística.

Proyecto de gran alcance.

Exportable a otras materias/niveles/centros.

Modernizar el aula de música.

Colaboración con entidades del entorno.

IDENTIFICAR PARA SUPERAR

IDENTIFICAR PARA CRECER



7. DEL DAFO A LA ACCIÓN: MATRIZ CAME.

Las pautas que definimos para actuar e implementar acciones sobre los aspectos de diagnóstico detectados son:

CAME			
CORREGIR	AFRONTAR	MANTENER	EXPLOTAR
Formación óptima del material adquirido.	Dar continuidad al proyecto.	Exploración de nuevos materiales didácticos.	Mejorar la formación del profesorado.
Flexibilización de los métodos de trabajo.	Dar prioridad a los objetivos clave.	Convivencia entre alumnado, familias y el centro educativo.	Mejorar y transformar el aula de música de manera innovadora.
Coordinación docente.	Dar visibilidad y generalizar la práctica inclusiva.		Enriquecer la línea de trabajo ya iniciada en el centro.



8. PROPUESTA DE VALOR DIFERENCIAL.

Con nuestro proyecto nos proponemos reducir las barreras técnicas y de accesibilidad cognitiva y funcional hacia el dominio de los instrumentos musicales aprovechando los avances tecnológicos. Queremos que cada estudiante, sin importar sus capacidades, encuentre su voz en las notas y acordes, porque la música nos une, pero la inclusión nos fortalece.

El valor social de nuestro proyecto favorece la participación de todo el alumnado en una propuesta musical sobre la que pueden expresar sus emociones de forma libre y creativa. Nos centramos en quienes enfrentan desafíos funcionales. Nuestro compromiso es directo: impactar positivamente en la vida de cada estudiante, en sus compañeros y en los docentes. La música se convierte en un lenguaje universal que trasciende las diferencias.

Los valores que guían nuestro proyecto son: la convivencia, el cuidado, la empatía y la ayuda mutua. Además, fomentamos el enriquecimiento de las habilidades socioemocionales y el desarrollo personal e interpersonal. El vínculo emocional con los contenidos y con los miembros del equipo, así como el disfrute del patrimonio cultural y musical, también son esenciales para nosotros.

Las propuestas pedagógicas creadas desarrollarán las competencias clave recogidas en el perfil de salida del alumnado, siguiendo las directrices del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes de España y las recomendaciones del Consejo de la Unión Europea. Nos centraremos en el desarrollo de tres de las competencias clave: «competencia en conciencia y expresión culturales», «competencia personal, social y de aprender a aprender» y «competencia digital».

En el aula, no solo enseñamos a tocar, sino también a sentir. El vínculo emocional con la música y con nuestros compañeros nos enriquece. Nuestro logo, entrelazado y diverso, simboliza la aceptación y la convivencia real, «la diversidad de capacidades nos enriquece y aceptamos esta diversidad como parte de nuestra convivencia real».

Somos más que un proyecto; somos un movimiento. Impulsamos talentos, liderazgo e innovación. Aprendemos juntos, creamos juntos y nuestro lema nos guía:

«Enfoca tu energía y tu vida a desarrollar tus talentos».