

# Creando *mashups*

Escuela: Escuela 28 DE 5

Autoras/es: Maximiliano agustín sosa puliafito

Sala/grado/año: SÉPTIMO GRADO.

---

## **Breve descripción**

Con el propósito de que los estudiantes de 7° utilicen programas de edición musical, se utilizó el software “Audacity”, para realizar un mashup yuxtaponiendo fragmentos de tres canciones a elección. Los mismos debían intercalarse, es decir, cada canción aparecería varias veces. Para esto se armaron grupos de 2 personas.

Además de yuxtaponer canciones, debían utilizar efectos en algunos momentos, como el *phaser* y la distorsión. Además, debían subir y bajar la velocidad, y el tono en otros momentos.

Al final se realizó una clase abierta para compartir las producciones con las familias, quienes debían reconocer las tres canciones presentes en cada mashup.

## **Situación inicial**

La producción de música a través de medios digitales es cada vez más común en la actualidad. Los estudiantes muestran gran interés a la hora de utilizar dispositivos digitales en la escuela, como las computadoras. En general la música a trabajar la suele proponer el maestro de Música.

Por estos motivos se decidió realizar este proyecto, ya que los chicos y chicas podían llevar al aula música que les gustara, para trabajar con ella, en articulación con Educación Digital. De esta forma, cada grupo pudo elegir tres canciones, logrando articular la música que les gusta con lo que se trabaja en clase, con el propósito de que haya un mayor disfrute en la producción musical.

## Objetivos

El docente se responsabiliza de:

- \* Desarrollar situaciones en las que los estudiantes tomen contacto, exploren y utilicen con creciente autonomía soportes digitales para la edición musical.
- \* Ofrecer experiencias en las cuales los estudiantes, grupalmente, propongan ideas, las prueben y lleguen a un consenso para resolver consignas de creación musical con creciente autogestión.
- \* Generar situaciones de enseñanza y aprendizaje para que todos los estudiantes se desarrollen progresivamente como productores y oyentes capaces de disfrutar el hacer y el escuchar música, profundizando la comprensión de su diversidad estética, sus elementos y su organización.
- \* Elaborar pequeños discursos musicales centrados en el sonido y sus atributos, aplicando diferentes modos de producción sonora con tecnologías digitales de acuerdo con las posibilidades de acceso.
- \* Expresarse a través de un vocabulario específico referido a los elementos propios del lenguaje musical y el audio digital.
- \* Valorar las distintas maneras de resolver desafíos de creación musical, en el desarrollo de la apreciación de producciones propias y de pares.
- \* Autoevaluar y coevaluar los aprendizajes musicales puestos en juego tanto en producciones individuales como grupales.

## Contenidos

Educación Digital:

Alfabetizaciones múltiples

- \* Creación a partir de la edición de sonidos y socialización de contenidos digitales de audio propios o de construcción colaborativa, enriquecidos con diversos lenguajes/formatos de manera pertinente y acorde al propósito/fin dado.

Práctica y Producción Musical:

Audio digital y/o por medios mixtos

- \* Edición de audio digital utilizando herramientas básicas de edición multipista (cortar, pegar, superponer, aplicar efectos). En articulación con Educación Digital.

Apreciación y Construcción de sentidos:

Relaciones musicales

- \* Audición reflexiva de las producciones propias, de sus pares y de otros creadores, análisis de los componentes para modificaciones posteriores.
- \* Intencionalidad estética: relación entre los elementos constitutivos de la obra y las sensaciones que ella suscita.
- \* Elementos formales. La frase y otros componentes de la estructura de la obra musical: sección, frase, semifrase, motivo.

Arte y Sociedad:

Contextos de circulación

- \* Reflexión, ideas y opiniones sobre la música actual.

## **Destinatarios**

Estudiantes de séptimo grado “B” de la escuela N° 28 DE 5, del año 2024.

## **Secuencia didáctica**

Clase 1

- \* Inicio: escuchamos fragmentos de “Billy Jean”, de Michael Jackson y “El colmo”, de Babasónicos. Luego, el mashup de ambas canciones publicado por Radio Nacional Rock. Por último, escuchamos el mashup “The Beatles/cumbia Ráfaga”. En base a los ejemplos escuchados, los estudiantes deben responder qué es un mashup.
- \* Desarrollo: se propone a los estudiantes que, con un compañero o compañera, realicen un mashup utilizando tres canciones a elección, intercalando distintas partes de las mismas.
- \* Los estudiantes deben encender las computadoras, decidir qué canciones utilizarán y descargarlas de Internet. Se les explica, a través de la pantalla digital, cómo hacer esto.
- \* Los estudiantes escuchan las canciones e identifican las distintas partes: secciones, frases, semifrases, y piensan qué pueden utilizar en su proyecto. Se les

aclara que las partes seleccionadas deben tener un sentido estético y que no deben cortar y pegar cualquier parte al azar.

\* Una vez descargadas las tres canciones, los alumnos deben abrir el programa “Audacity” para comenzar con su proyecto. Se les pide que abran los tres audios en el programa, y que, en una cuarta pista, comiencen a armar esta “nueva canción”. Se repasa grupalmente cómo importar pistas, cortar, pegar y suprimir. La nueva pista debe durar alrededor de dos minutos.

\* Cierre: se escuchan algunos trabajos para ver lo que pudieron hacer durante la clase. El resto de los estudiantes debe tratar de reconocer las canciones que aparecen. Se les pide a los estudiantes que suban sus trabajos a Google Classroom y luego apaguen sus computadoras.

## Clase 2

\* Inicio: los estudiantes deben encender las computadoras. Se repasa el concepto de mashup y se escuchan algunos trabajos comenzados la clase anterior, para sociabilizar los mismos y ejemplificar lo teorizado.

\* Desarrollo: los estudiantes continúan con los proyectos, terminando de yuxtaponer las canciones.

\* Cierre: se escuchan algunos trabajos, para ver lo que pudieron hacer durante la clase. Los demás estudiantes deben decir si aparecen los fragmentos de las distintas canciones y si la producción denota un criterio estético. Se registran las devoluciones en un documento. Se les pide a los estudiantes que suban sus trabajos a Google Classroom y luego apaguen sus computadoras.

## Clase 3

\* Inicio: se repasa el concepto de mashup mientras los estudiantes encienden las computadoras. Se les muestra en la pantalla cómo usar “efectos”: cambiar tempo, tono, distorsión, modulación, retraso y reverberación.

\* Desarrollo: los estudiantes deben cambiar el tempo y el tono en distintos momentos de la pista, y agregar al menos dos efectos de los vistos anteriormente, en varios momentos. Los alumnos deben exportar los archivos de audio en formato mp3.

\* Cierre: se escuchan los trabajos terminados. Los demás estudiantes deben decir si reconocen efectos y si la producción denota un criterio estético. Se registran las devoluciones en un documento. Se les pide a los estudiantes que suban sus trabajos, proyectos de Audacity y audios a Google Classroom y luego apaguen sus

computadoras.

Clase 4 (abierta, junto a las familias)

\* Inicio: se les pregunta a las familias si saben qué es un mashup. Se escuchan las respuestas y, en caso de que las haya, los chicos y chicas complementan/verifican grupalmente dicha definición.

\* Desarrollo: se escuchan los trabajos de los estudiantes desde el programa Audacity, para que las familias puedan ver los proyectos en la pantalla. Se les pregunta, en cada caso, si identifican cuáles son las tres canciones originales que forman la nueva. Se les pide a los estudiantes que comenten en qué momento aparece cada canción y qué efectos se utilizaron.

\* Cierre: se les pide a los estudiantes y a las familias que comenten brevemente qué les parecieron los proyectos y si piensan que, con modificaciones o no, se podrían utilizar para, por ejemplo, musicalizar fiestas o escuchar en casa. Se anotan las ideas en el pizarrón.

## Otros actores

Las familias de los alumnos asistieron a una clase abierta a modo de cierre del proyecto.

## Evaluación

Se evalúa que los estudiantes puedan:

- \* Editar producciones musicales, creando otras nuevas, con un criterio estético y coherente.
- \* Utilizar el editor de audio "Audacity" y manejar correctamente el vocabulario de dicho programa.
- \* Escuchar de forma atenta y respetuosa las producciones de sus pares.
- \* Autoevaluar sus propias producciones, en relación a las de sus compañeros.

Se evalúa mediante la observación, el proceso de edición y creación por parte de los estudiantes, viendo en cada computadora cómo trabajan. También, la actitud de escucha frente a la exposición de sus producciones y las de sus compañeros.

Se evalúa el producto parcial de cada clase y al final, se revisa que los estudiantes hayan logrado los objetivos propuestos.