

# Propuestas híbridas en Educación Musical

Mapeando interfaces de la contemporaneidad

*Gustavo Miguel Omega*

[Universidad Nacional del Litoral]

*Mariano Nicolás Porta*

[Universidad Nacional del Litoral]

*Gustavo Emanuel Vergara*

[Universidad Nacional del Litoral]

**RESUMEN** El escrito se enmarca en las acciones planteadas en el proyecto de investigación PAITI-ARTE 2019. Se consideran instancias de reflexión y diálogo genuino en torno a las prácticas de la enseñanza articuladas con las culturas digitales en los escenarios contemporáneos, desde ciertas nociones que ponen en tensión a la Educación Musical (EM).

Se interpela a la disciplina hacia posibles mutaciones/desplazamientos que implican la configuración de particulares cartografías en cuanto a las formas de transmisión del conocimiento, los espacios de distribución de la información y experimentación sonora/musical, los tiempos, los vínculos, los roles, así como los múltiples procesos de subjetivación implicados.

En el desarrollo de marcos interpretativos que alientan a la configuración de propuestas híbridas de enseñanza en torno a la disciplina, surgen instancias de revisión, mutación y configuraciones didácticas consideradas desde diversos interrogantes que orientan al lector respecto a la construcción del objeto.

**Palabras clave:** tecnología educativa · ubicuidad · propuestas híbridas de enseñanza

**SUMMARY** The writing frames in the actions established in the investigation project PAITI-ARTE 2019. Considering reflection instances and genuine dialogue regarding teaching practices that are connected with digital cultures in contemporary scenarios, addresses some that disturbs the Musical Education.

The field toward possible mutations/displacements that imply particular mapping configurations is questioned, as regards the way of knowledge transfer, information distribution places, and musical/auditive experimentation, the times, the bonds, as well as the multiple processes of subjectivation implied.

In the development of Interpretative frameworks that encourage hybrid teaching proposal configuration regarding the discipline, possible revision, mutation and didactical configuration instances emerge from several questionings that orientate the reader to the building of the object.

**Keywords:** educational technology · ubiquity · hybrid teaching proposal

## INTRODUCCIÓN

*No hay que inventar el río, los peces, las cañas, ni los problemas;  
todo está ahí en la complejidad de la situación real que nos desafía y nos  
involucra por lo que tiene de imprevisible, irrepitable, porque es la vida misma*

~ Filpe, 2017: 2

La complejidad de la situación real, de la vida misma sobre nuestros modos de habitar el mundo –que poéticamente describe Filpe–, nos involucra y a la vez desafía a la Educación Musical (EM) a repensarse ante ciertos interrogantes: ¿En qué espacios de simbolización se inscriben nuestras experiencias con el saber actualmente? ¿Qué nuevos espacios promueve el desarrollo tecnológico y cómo podrían considerarse en el ámbito de la enseñanza de la música? ¿Cómo podrían verse implicadas y desarrolladas en estos espacios, aquellas habilidades básicas, medulares y cognitivas que la EM considera? ¿Qué posibles transformaciones, desplazamientos y nuevas búsquedas implicarían estas propuestas hacia el interior de nuestra disciplina?

Porque queremos habilitar una instancia de reflexión hacia el interior de la disciplina, nos proponemos iniciar un recorrido que intente dar respuestas a algunos de estos interrogantes. Cuestionarnos en cuanto a ciertas prácticas del presente, implica considerar posibles mutaciones, redefiniciones y desplazamientos respecto a los espacios del saber y la distribución de la información, las formas de transmisión y los marcos de experimentación sonoro/musical promovidos, en tanto repensar roles, tiempos y los vínculos construidos en torno a los procesos de subjetivación implicados.

Centraremos nuestra perspectiva en aquellas propuestas educativas emergentes, configuradas en torno a marcos pedagógicos que incorporan genuinamente tecnología educativa. Procuramos promover un tipo de análisis cuyo objetivo sea alentar a nuevas búsquedas, así como a modificaciones o alteraciones en cuanto a los modos de diseñar, concebir y llevar a cabo propuestas para la EM.

En sus diversas instancias perceptuales, reflexivas y creativas, históricamente la EM propició múltiples espacios para el saber y el hacer, concibiéndolos abiertos a las corporeidades, desde diferentes tecnologías como mediadoras. El abordaje de los mismos (entendidos como interfaces) nos permitirá atender al objetivo antes planteado, pudiendo dar cuenta de las transformaciones espaciales, temporales, vinculares y perceptivas.

Consideraremos el fenómeno de la *ubicuidad* en sinergia con nuestra disciplina y ciertos componentes del mismo, además de orientarnos hacia nuevas configuraciones didácticas que podrían aportarnos una mirada mucho más amplia e ilimitada.

Surgirán en el recorrido otros interrogantes, cuyo abordaje nos introducirá en las llamadas *propuestas híbridas de enseñanza* (PHE)<sup>1</sup>, que, caracterizadas por la combinación de instancias de presencialidad y virtualidad, requieren de puntuales procesos de mediación tecnológica y didáctica.

Procurar ampliar las cartografías en las cuales se conciben, diseñan y desarrollan nuestras propuestas educativas, requiere de permanentes estrategias interpretativas, que consideren los espacios del saber en la contemporaneidad a partir de nociones y dimensiones, mucho más amplias, complejas e ilimitadas.

## ESPACIOS CONTEMPORÁNEOS COMO INTERFACES EN LA ENSEÑANZA

*La esencia de las cosas no es un punto, sino una trayectoria que no está escondida en el fondo, sino dispersa en la superficie, y no reside en las cosas, sino que se disuelve por fuera de ellas, donde realmente comienzan, es decir, por todas partes*

~ Baricco, 2011: 110-111

Toda acción educativa considera entre sus principios la exploración de un territorio simbólico y cultural donde configurarse. Nuestros tiempos

---

**1** Aunque también este tipo de propuestas suelen ser definidas como duales, mixtas, bimodales o combinadas, utilizaremos el término «híbridas» ya que observamos en el mismo no la idea de ciertos límites o alternancias de presencialidad y virtualidad –que muchas veces ni siquiera se articulan–, sino las nociones de fluidez, transversalidad, multiplicidad de perspectivas y miradas, itinerarios, como dimensiones que se toman disruptivas.

nos plantean múltiples entornos culturales como medios activos de pensamiento y acción que bien pueden constituirse en importantes marcos a problematizar en torno a los contenidos y los haceres implicados en la enseñanza de la música.

Mapear un territorio implica un desafío que conlleva primeramente el reconocimiento de aquellas particularidades del lugar, porque es desde ellas donde se tejen los procesos interactivos e intersubjetivos, aquellos desde los cuales podemos proyectar nuevas búsquedas, interrogantes, aprendizajes. Ha dejado hace tiempo de ser la escuela el único dispositivo masivo de transmisión del conocimiento, y los docentes la única referencia respecto al mismo. La contemporaneidad nos invita a desplazarnos por múltiples y diversos ámbitos interculturales e hipertextuales, y nuestro rol de enseñantes se ve redimensionado hacia el de mediador, facilitador y/o guía.

Si asumimos que el saber está por todas partes, disponible y objetivado (Serres, 2013: 28), reconsiderar su geografía en cuanto a posibles nuevas cartografías, requiere pensar diversidad de espacios. Aquellos físicos y visibles, pero también los otros, los relativos a la cultura digital, que, a pesar de escaparse de las representaciones gráficas de la cartografía, contienen itinerarios desde los cuales promover valiosas experiencias de enseñanza de la música.

Al decir de Levy, gran parte de nuestra actividad cognitiva consiste en distinguirnos entre multiplicidad de «mundos» diferentes en los cuales navegamos, por lo que se requiere descubrir su topología y axiología, conectando, separando, articulando, robusteciendo, introduciendo en ellos nuevos objetos, pasando de un lugar a otro (Levy, 2004: 88). Para el autor, las relaciones entre humanos producen, transforman y acondicionan continuamente espacios heterogéneos y entrelazados, que siendo estos movientes, vuelven a configurarnos como nómadas. Moverse en la contemporaneidad ya no conlleva desplazamientos de un punto a otro sino atravesamientos de paisajes, de sentido donde las navegaciones se tornan transversales y heterogéneas<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Como nos lo hace notar el autor, se suman a los espacios conquistados durante siglos (tierra, territorio y espacio de las mercancías), espacios que hoy coexisten, se le suma otro nuevo, el del conocimiento, considerado por él como

Dicho planteo requiere asumir el gran entorno cultural como medio activo de pensamiento, pero además como un importante recurso a problematizar en torno a los contenidos de la enseñanza de la música. Deberá el docente entonces, configurar instancias de significación y resignificación de ver, percibir y sentir, de interpretar, proyectar y habitar otros nuevos mundos dentro y fuera de la escuela.

Para avanzar respecto a nuestra mirada de los espacios, así como las sinergias en ellos acontecidas, nos resulta válida la noción de *interfaz*, propuesta por Scolari (2018). Desde una concepción ecológica, sistémica, compleja y evolutiva, el autor realiza un giro epistemológico del concepto. Focaliza su análisis en las micro y macro interacciones suscitadas y considera como *interfaz* cualquier red de actores (humanos, institucionales y tecnológicos) que interconectados mantienen diferentes tipos de relaciones, intercambiando información mediante acciones.

El abordaje del término desde una concepción extendida, le otorga también una función mediadora e interactiva. Puede implicársele más allá del simple uso de la tecnología digital, como ecosistema donde se promueven procesos perceptivos, interactivos e interpretativos. Esta perspectiva de pensamiento nos alienta a revisar las múltiples interfaces en las que en forma de entorno o redes interactuamos cotidianamente (ciudad, instituciones sociales, políticas, educativas, dispositivos, entre tantas otras).

Concebir dicha noción del concepto nos permite avanzar en cuanto a su reflexión hacia el interior de nuestra disciplina, respecto a aquellas interfaces que se traman en los procesos de enseñanza de la música. Podríamos considerar entonces las fuentes sonoras en relación con los espacios, los tiempos, los cuerpos y los múltiples procesos de exploración planteados en el aula. También los marcos interactivos que el docente promueve, en torno al soporte escrito (partitura/musicograma/guía de audición) el cual resulta ser una interfaz que habita en aquellos procesos de lectura y ejecución musical.

---

un sistema de proximidad, que al igual que los demás, construye en términos antropológicos por ser este propio del mundo humano, dependiente de las técnicas, las significaciones, el lenguaje, la cultura, las convenciones, las percepciones y representaciones y las emociones.

Desde esta perspectiva, hasta inclusive una obra musical podría entenderse como interfaz, nunca como objeto en sí mismo, sino adscripta en la trama de aquellas micro y macrointeracciones que el docente configura y plantea en torno a ella al momento de promover los procesos perceptivos, analíticos y reflexivos que como instancias de interacción acontecen en una clase de música.

También podríamos incluir en nuestro análisis otros dispositivos disponibles actualmente en algunas propuestas de enseñanza, como ser una computadora, un *Smartphone* y sus apps, así como tantas otras tecnologías que asociados con lo sonoro/musical bien pueden considerarse desde la mirada del citado autor.

Porque lo tecnológico no genera aprendizaje significativo sin un modelo pedagógico que lo apoye, la mediación del docente, juega un papel clave en cada una de las instancias citadas. Es él quien promueve múltiples marcos operativos con las músicas, aquello que deviene en procesos perceptuales, reflexivos y de producción de conocimiento.

Asumir el gran entorno cultural contemporáneo como medio activo de pensamiento y acción, requiere atender a la multiplicidad de factores ambientales, en tanto dispositivos culturales tramados, así como a los procesos subjetivos e intersubjetivos allí suscitados.

Situados en este tan particular, inmenso, material e inmaterial ecosistema, cada uno de estos factores puede resultar ser la premisa de mediación desde donde promover actividades y procesos cognitivos, afectivos, estéticos, sensoriales y comunicativos, desde multiplicidad de medios, lenguajes y formatos.

## UBICUIDAD Y EDUCACIÓN MUSICAL

*El conocimiento no es algo separado y que se baste a sí mismo,  
sino que está envuelto en el proceso  
por el cual la vida se sostiene y se desenvuelve  
~ Dewey, 1915 en Plate 2010: 38*

La cultura digital contemporánea promueve nuevas formas de participación social más allá de los límites territoriales locales. En términos educativos sin dudas eso no es un hecho menor ya que ciertas actividades de la clase pueden tornarse «móviles» y «permanentes».

Comunicación, saberes y haceres musicales resultan sincrónicos y asincrónicos porque las innovaciones tecnológicas de las últimas décadas, además de haber expandido sus capacidades socializadoras, trajeron consigo el desarrollo de múltiples entornos, herramientas y prácticas válidas para incorporarlas en nuestras propuestas de EM.

Ciertas interfaces educativas (la escuela, el aula, y hasta las propuestas que se plantean) entran en crisis por no estar éstas reconvertidas en cuanto a las particularidades desde las cuales nos interpela la contemporaneidad, como lo es la *ubicuidad*.

Si bien es un fenómeno que siempre ha estado presente entre las expresiones artísticas, particularmente en la música, podría en los escenarios pedagógicos promovidos en EM, anticipar o bien continuar ilimitadamente en términos espacio/temporales, las múltiples instancias perceptivas, reflexivas, analíticas y de producción que el docente promueve en el ámbito de una clase.

Adscripto en los espacios, los tiempos, los roles, las habilidades y las herramientas, el fenómeno de la ubicuidad nos interpela y a la vez motiva a considerarlo como un componente de rediseño para nuestras propuestas.

De su conexión con los marcos metodológicos para el abordaje de las músicas y sus enseñanzas, devienen valiosos interrogantes que alienan a posibles marcos de mutación didáctica. ¿Qué le aporta la ubicuidad a una interfaz? ¿Qué nuevos marcos y estrategias de diseño de las propuestas educativas promueve? ¿Cómo se podría cambiar la metodología educativa y el grado de comunicación en las aulas de música y fuera de ellas a partir de este fenómeno? ¿Qué nuevas oportunidades de producción e interacción pueden considerarse desde sus lógicas? ¿Cómo hacer de la ubicuidad, un posible componente de producción e intervención artística y socio cultural?

Acercarnos a algunas respuestas requiere en primera instancia considerar que la ubicuidad no hace nada por sí misma respecto a los procesos de enseñanza, sino que habilita marcos accesibles y flexibles, adaptables a diversas situaciones educativas.

Promueve la accesibilidad dado a que permite acceso ilimitado a la información desde cualquier lugar, al igual que la permanencia de la misma, sin riesgos de perderse. También la flexibilidad resulta ser una condición de la ubicuidad, que en términos procesuales permite reajustar ciertos aspectos de la planificación mientras transcurre la propuesta, en caso de requerirse.

Dichas condiciones ayudan al docente a concebir la secuencia didáctica más allá de la clase y el aula. Puede situar la misma en una compleja trama de interfaces, analógicas y digitales, interconectadas, a veces hasta simultáneas. Se promueven entonces diversos marcos experienciales, interactivos, móviles, en los que la convergencia de lenguajes, medios y estéticas, amplían los marcos perceptuales, reflexivos, narrativos, de ejecución y producción musical, y promueven nuevas formas de subjetividad e intersubjetividad.

Algunas de estas interfaces en las que la publicación y el intercambio colectivo del conocimiento pueden jugar un papel clave, resultan ser también un gran marco identitario socioafectivo. Implicada en ellas la inteligencia emocional, pueden promoverse conexiones intersubjetivas, que conllevan instancias vinculares, de empatía, en cuanto a la toma de decisiones creativas.

Los marcos de omnipresencia y continua movilidad que este fenómeno nos aporta, le permiten al docente considerar y promover diversas instancias musicales desde el aula, pero también desde otros espacios donde habitan las prácticas culturales digitales (por ejemplo, plataformas educativas). Pueden por la ubicuidad coexistir también ambas realidades dentro de un mismo lugar, en caso de incorporarse el uso de dispositivos móviles dentro del aula.

Como hemos sostenido hasta aquí, aquellas interfaces concebidas desde la ubicuidad, condicionan a las propuestas educativas y se presentan mixturadas en la clase de música. Los marcos sincrónicos o dia-



crónicos de interacción implicados, propician el desarrollo de aquellas habilidades cognitivas y medulares básicas<sup>3</sup> consideradas en los saberes y haceres musicales, en tanto otras propias de la cultura digital como ser la búsqueda de información, los procesos de registro, edición, producción y postproducción, así como las narrativas hipertextuales, multimediales.

Prácticas ya realizadas en estos términos, nos demostraron que algunas instancias de experimentación sonoro/musical en las que se promueven procesos de percepción, que quizás en otros contextos implicaban solo habilidades concernientes a la audición y el análisis, planteadas en marcos ubicuos pueden proyectarse hacia otras dimensiones perceptivas de carácter multimodal como ser la audiovisión (Chion, 1993) o el modelo *crossmodal* (Malbrán, 2009), entre otras.

Algo similar sucede en aquellos escenarios pedagógicos en los que desde la ubicuidad se promueven procesos de producción musical. Observamos que las habilidades requeridas para tal fin, se potencian respecto a los recursos/herramientas/tecnologías implicadas, no solo en términos espacio/temporales, sino también en cuanto a las instancias individuales, colectivas/colaborativas planteadas.

Ciertas interfaces virtuales<sup>4</sup> alientan la producción musical en marcos colaborativos, lo cual puede ser considerado por el docente como una instancia que implique en los estudiantes la distribución de roles en torno a procesos de pre y postproducción (registro sonoro/grabación, edición y secuenciación multipista, publicación/socialización). Además de resultar ser valiosos escenarios interactivos e interpretativos, se configuran como espacios abiertos a la personalización y la transformación.

Anticipándose a la clase presencial, puede el docente considerar previas audiciones y análisis de las músicas, así como alentar otras futuras búsquedas como el acceso a nueva información o promover nuevos procesos tendientes a la adaptación, mezcla o expansión narrativa de las producciones musicales realizadas.

---

**3** Producción musical (desde los marcos de ejecución y composición), percepción (en cuanto a la discriminación y escucha), y reflexión (desde la perspectiva del pensamiento crítico y la capacidad de volver a imaginar la obra). Véase Davidson y Scripp (1992).

**4** Entre tantas posibles, véase BandLab: <https://www.bandlab.com/>

Dichas búsquedas también pueden ser consideradas por el docente durante el diseño de los recursos para abordar sus propuestas, como ser aquellos soportes escritos (partitura, musicograma, guía de audición), interfaces que median en los procesos de lectura y de ejecución musical.

La digitalización de dichos soportes, así como la intervención didáctica, puede potenciarlos como recursos, llegando a ser estos más interactivos, inmersivos e hipermediales. Lo que antes una partitura, musicograma o guía de audición constituían un marco de interacción, incluidos en el ciberespacio podrían verse enriquecidos si el docente realiza en ellos un proceso de intervención, a partir de la inclusión de diversas instancias operativas de interacción y socialización.

De esta manera, pueden los estudiantes tener acceso a nueva información de la obra, considerar y acceder a un espacio repositorio para compartir registros de nuevas ejecuciones, disponer de diversas herramientas consideradas para promover expansiones narrativas, entre otras tantas opciones más que el docente considere.

También la reflexión musical, además de estar siempre presente como habilidad promovida en los ejemplos citados anteriormente, resulta enriquecida por este fenómeno. Puede el docente considerar múltiples interfaces, en las que la palabra circule. Foros, glosarios colaborativos y muros virtuales, así como aplicaciones de *Storytelling*, pueden plantearse como activos marcos reflexivos y narrativos.

Haciendo uso de la inteligencia colectiva, se configuran éstos como espacios que amplían los límites del aula y le permiten al docente situarlos a modo de instancias donde anticipar o profundizar búsquedas de los estudiantes en torno al conocimiento.

En el abordaje de un tema específico que requiere de amplios procesos de construcción de conocimiento, las llamadas Wikis también pueden constituirse como otra potente interfaz que da cuenta de aquellas transformaciones acontecidas en relación a los contenidos abordados.

Por caracterizarse estas como marcos colaborativos de producción en los que se obtiene un registro del proceso individual y colectivo, puede en ellas el docente considerar diferentes tipos de evaluación como ser la autoevaluación y coevaluación.

Cada uno de los ejemplos citados anteriormente denota claramente cómo los marcos ubicuos de enseñanza colocan al estudiante en el centro.

Como protagonistas en estos entramados de interactividades, se los invita a estrechar relaciones que se construyen en red. Intercambian roles y conocimientos con sus pares, y acceden, sin fronteras, a ilimitada cantidad de información, a fin de analizarla, procesarla, sintetizarla, producirla y socializarla.

Considerar la ubicuidad como un componente de producción e intervención artística y sociocultural, puede ser quizás otro desafío tendiente a la innovación en nuestras prácticas educativas. Desde dicho fenómeno podría el docente motivar procesos de composición artístico/musical devenidos en productos culturales cuyo impacto promueva experiencias estéticas e interactivas.

Disponemos hoy de una inmensa cantidad de músicas que jamás hubiésemos imaginado, así como multiplicidad de interfaces donde diseñar y promover inmersivas e interactivas experiencias de EM.

Animarnos a atravesar mundos y tiempos vulnerando sentidos y fronteras no debería tornarse una dificultosa tarea para quienes profesamos el oficio de mediar entre los conocimientos y experiencias promovidas desde el arte.

## PROPUESTAS HÍBRIDAS DE ENSEÑANZA

*Cada situación, cada dinámica social puede comprenderse  
como una configuración de espacios, una combinación de figuras,  
una disposición particular de principios*  
~ Lévy, 2004: 136

Al principio del presente artículo nos propusimos asumir el gran entorno cultural como medio activo de pensamiento, además de importante recurso a problematizar en la enseñanza de la música.

Podríamos haber comenzado nuestro recorrido definiendo este tipo de propuestas, pero preferimos hacerlo aquí, luego de explayarnos res-

pecto a lo que consideramos las principales premisas o concepciones, en tanto particularidades que les dan sustento a las mismas: la reconfiguración de los espacios y la ubicuidad como fenómeno que los redimensiona en cuanto a tiempos, herramientas y prácticas.

Concebir los espacios contemporáneos como interfaces, desde una perspectiva que permite visualizar aquellas relaciones en las que diferentes actores participan interactuando implicados en diversos procesos socioculturales, nos ayuda a comprender mejor la compleja trama en la que se tejen las sinergias acontecidas en ellos.

El diseño de PHE, implica un accionar en este sentido. En términos generales, estas propuestas se conciben como aquellas en las cuales se tramam instancias de presencialidad y virtualidad.

Dichas condiciones de esta particular cartografía, instan a un entramado de combinaciones transversales, rizomáticas entre las particularidades e interpelaciones interactivas del contexto donde se desarrollan, por cuanto las habilidades implicadas en él, así como los roles, los procesos vinculares y de subjetivación.

Tal como hemos expuesto en diferentes pasajes del artículo, la figura del docente también se ve reconsiderada en el marco de este tipo de propuestas. Resulta ser un cruzador de fronteras que desanda su propia historia, ya que pone en tensión sus dificultades, interpela saberes heredados, y construye estrategias que permiten atravesar límites (Bacher, 2009: 127). Acercar sus propuestas a las realidades comunicacionales y tecnológicas de los estudiantes, implicará considerar ilimitados modos y estilos de intervención didáctica vinculados con concepciones acerca del significado y los sentidos de la enseñanza, la buena enseñanza y, consecuentemente, el tipo de mediaciones relevantes.

Notamos cómo desde esta perspectiva se potencia el oficio docente en cuanto a su rol de diseñador y mediador de las propuestas. Continúa siendo quien las configura, pero se convierte además en un criterioso observador y diseñador de interfaces que habitan en distintos espacios, promoviendo multiplicidad de experiencias musicales. En su navegación por la inmensidad del conocimiento, procurando ampliar la cartografía donde suscribir sus propuestas, oficia el rol de curador de conteni-

dos ya que busca, reúne, filtra y organiza la información en los flexibles y motivantes ambientes donde serán abordadas las mismas. Tampoco pierde su rol de mediador ya que, desde una palabra, consigna o interrogante, continúa estando presente pudiendo orientar en cada instancia, en cada interfaz virtual o presencial.

Las PHE nos desafían en una amplia geografía del saber. Una nueva realidad<sup>5</sup> que bien podría dimensionarse como una especie de interfaz híbrida en la que, tramados los diversos espacios habitados en la contemporaneidad, se mixtura lo presencial y lo virtual, lo residual y lo emergente, el pasado y el futuro presente, así como también aquellos escenarios de la enunciación y los de la polifonía de voces.

Pensar en el diseño de propuestas híbridas de enseñanza desde esta perspectiva requiere entonces de premisas disruptivas, dispuestas en una compleja trama didáctica con lógicas integradoras cuya gramática de interacción invita a rupturas de sentido y diversos modos de intervención, así como a la apertura hacia múltiples saberes y haceres en amplios marcos vinculares, subjetivos e intersubjetivos, en tanto instancias de construcción participativa, individual y colectiva.

## PENSAR NUEVOS TRAZOS

Mapear los espacios de simbolización implicados conlleva trazar particulares cartografías. Con el afán de considerar nuevas búsquedas respecto al diseño de nuestras propuestas de enseñanza, iniciamos nuestro recorrido desde el reconocimiento de aquellos espacios heterogéneos y entrelazados de simbolización en los que en la actualidad se inscriben las experiencias con el saber. A fin de considerarlos en el ámbito de la enseñanza de la música nos detuvimos particularmente en aquellos nue-

---

<sup>5</sup> Baricco (2019) refiere a los actuales espacios de interacción, como nuevas realidades de experiencia que fuimos mutando y colonizando en las últimas tres décadas. Postula el término *ultramundo* para hacer referencia a un segundo corazón o fuerza motriz que bombea realidad conjuntamente al lado del primero, el mundo físico. Agrupa ambas dimensiones en un sistema de realidad o hábitat, donde la distinción entre mundo verdadero y mundo virtual se convierte en una frontera secundaria dado que uno y otro se funden en un único movimiento que genera, en su conjunto, la realidad. Una trayectoria oblicua, laxa, rápida, que gira sobre sí misma.

vos escenarios que en torno a la cultura digital se promueven a partir del desarrollo tecnológico de las últimas décadas.

Concebir la multiplicidad de espacios de la contemporaneidad como interfaces resultó ser una válida estrategia para poder focalizar nuestra mirada en torno a la multiplicidad de relaciones y los procesos perceptivos, interactivos e interpretativos micro y macro interactivos que como redes se tejen en este amplio ecosistema.

Interpelados respecto a la reconfiguración del rol docente, los marcos de diseño de sus propuestas y la implicancia y el desarrollo de las habilidades musicales básicas, medulares y cognitivas en dicho contexto, nos animamos a repensar la gramática escolar en cuanto a tiempos, agrupamientos, roles, dinámicas, sentires y sentidos, en pos de posibles transformaciones, desplazamientos y nuevas búsquedas.

La ubicuidad en sinergia con nuestra disciplina resultó ser un concepto orientativo en tanto valioso componente de rediseño para nuevas y posibles configuraciones didácticas. Adscripto a los espacios, los tiempos, los roles, las habilidades y las herramientas, y en conexión con los marcos metodológicos considerados en la enseñanza de la música, logró aportarnos algunas estrategias de diseño, así como posibles cambios metodológicos y de comunicación, además de nuevas oportunidades de producción, interacción e intervención artística y cultural.

La resultante compleja trama de interfaces interconectadas en la configuración de PHE ha de constituirse como el gran escenario pedagógico en el cual abordar contenidos y hacer que invitan a superar los límites institucionales estandarizados. Quizás sea este uno de los mayores desafíos de la enseñanza que viene, por lo que se requieren marcos operativos cuyas estrategias interpretativas y de mediación, alienten el pensamiento didáctico, creativo, transformador, devenido en mutaciones, desplazamientos, redefiniciones, alteraciones y nuevas búsquedas.

Para Sagol y otros

el concepto de *aula* no se refiere ya específica ni exclusivamente a un espacio material que se comparte durante un tiempo sino a cualquier

medio en el cual docentes y estudiantes realicen una práctica pedagógica (Sagol y otros, 2021: 7).

Considerar el fenómeno de la ubicuidad para tornar multidimensionales, móviles, sincrónicas y asincrónicas algunas actividades que allí acontecen, conllevará además la hibridación de trayectorias, lenguajes, medios y formatos<sup>6</sup>.

Alentamos al lector a pensar en propuestas pedagógicas cuyas estrategias metodológicas impliquen al estudiante en cuanto a tomar conciencia y posición respecto al contexto, asumiendo sus complejidades desde cada instancia de percepción, pensamiento o acción que se propicia. A habitar la escuela desde otras perspectivas, lógicas y formatos de construcción de conocimiento, donde el hacer se torna un permanente proceso de navegación en la multiplicidad, de construcción subjetiva e intersubjetiva, individual y colaborativa, procomún.

Permitámonos romper las fronteras que nos sitúan en rutas únicas, unidireccionales, con sólidas estructuras formales, rígidas, inmóviles y fuertemente burocratizadas de la vieja escuela. Diseñemos objetos culturales e interfaces educativas abiertas a múltiples itinerarios, modos de percepción y diversidad de posibilidades migratorias, creativas, e interpretativas en constante devenir, de actualización.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BACHER, SILVIA (2009): *Tatuados por los medios*, Buenos Aires, Argentina, Paidós.
- BARICCO, ALESSANDRO (2011): *Los bárbaros: ensayo sobre la mutación*, Barcelona, Anagrama.
- (2019): *The Game*, Barcelona, Anagrama.
- GARCÍA CANCLINI, NÉSTOR (1990): *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, México, Editorial Grijalbo SA.
- CHION, MICHEL (1993): *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Barcelona, Paidós Ibérica, SA.

---

<sup>6</sup> Véase García Canclini (1990), Manovich (2008) y De toro (2006).

- DAVIDSON, LYLE Y SCRIPP, LARRY (1992): «Estudio de las coordenadas de las habilidades cognitivas en Música» en *Handbook of research on music teaching and learning* (Colwell, R. ed.) Chapter 25: 392-413. Schirmer Books, New York, U.S.A Traducido por Carmen Fernández.
- DEWEY, JOHN (1915): *The school and society*, Chicago, University of Chicago Press.
- FILPE, ALICIA (2017): «Para enseñar hay que inventar un mundo», en *Actas I Congreso Internacional de enseñanza y producción de las artes en América Latina*, UNLP. Disponible en: <http://www.fba.unlp.edu.ar/ciepaal/wp-content/uploads/2017/10/11.7.-PARA-ENSEN%CC%83AR-HAY-QUE-INVENTAR-UN-MUNDO.pdf>
- LEVY, PIERRE (2004) *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Traducción del francés por Felino Martínez Álvarez. Disponible en: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- MALBRÁN, SILVIA (2009): *Integración de modalidad cruzada en las Artes Temporales*. Ficha de cátedra. Cátedra de Psicología Auditiva, Departamento de Artes, Universidad de Buenos Aires.
- MANOVICH, LEV (2008): «Comprender los medios híbridos», Artículo Traducido por: Cátedra Análisis y Crítica de la Carrera de Artes Audiovisuales de la Facultad de Bellas Artes – UNLP. Disponible en: <https://ticsarteyeducacion.files.wordpress.com/2018/09/a-6-manovich-lev-comprender-los-medios-hic81bridos-traduccioc81n-de-la-cacc81tedra-de-analisis-y-cicc81tica.pdf>
- PLATE, ELLEN (2011): «Aportes del pensamiento reflexivo de John Dewey para la educación en la sociedad de alta complejidad» en *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación* Año XII. Vol. 16. Universidad de Palermo. Recuperado de: <https://www.ellenplate.com/Publicaci%C3%B3n%20en%20Reflexi%C3%B3n%20Acad%C3%A9mica%20UP%202011.pdf>
- SAGOL, CECILIA; MAGIDE, BRENDA; RUBINI, FLORENCIA Y KANTT, CAMILA (2021): *Escenarios combinados para enseñar y aprender: escuelas, hogares y pantallas*, Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Educ.ar S.E. Libro digital PDF. Disponible en: <https://www.educ.ar/recursos/155488/escenarios-complejos-para-ensenar-y-aprender-escuelas-hogare/download>
- SCOLARI, CARLOS (2018): *Las leyes de la interfaz. Diseño, ecología, evolución, complejidad*, Barcelona, Gedisa Editorial.
- SERRES, MICHEL (2013): *Pulgarcita. El mundo cambió tanto que los jóvenes deben reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.