



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

**Máster en Formación del Profesorado de Educación
Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación
Profesional**

TÍTULO

**Gamificación musical: propuesta educativa para 2º de
ESO**

Musical gamification: educational proposal for 2nd of ESO

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autor: Eduardo García Bermo

Tutor: Mirta Marcela González Barroso

Mes y año

Índice

1. INTRODUCCIÓN	4
2. ANÁLISIS Y REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA.....	4
2.1. El Centro y la Documentación	4
2.2. Música en el Centro	8
2.3. Mis sesiones de prácticas	10
3. PROYECTO DE INNOVACIÓN.....	11
3.1. Justificación y Marco Teórico.....	15
3.2. Diagnóstico	20
3.3. Participantes	20
3.4. Fase de Diseño	21
3.5. Fase de Desarrollo. Intervenciones en el aula	22
3.6. Fase de Evaluación y Plan de Mejora.....	23
4. PROGRAMACIÓN	28
4.1. Contextualización.....	28
4.2. Justificación	28
4.3. Competencias clave.....	29
4.4. Capacidades a desarrollar	31
4.5. Metodología.....	31
4.6. Relación de Bloques: Contenidos, Criterios y procedimientos de Evaluación	36
4.7. Cronograma de las Unidades Didácticas	46
4.8. Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad.....	46
4.9. Propuesta de actividades complementarias.....	47
4.10. Recursos.....	47
4.11. Secuenciación de las U.D.	48
5. CONCLUSIONES	88
6. BIBLIOGRAFÍA	89
7. ANEXOS	90
7.1. Anexo 1.....	90
7.2. Anexo 2.....	94
7.3. Anexo 3.....	101
7.4. Anexo 4.....	105
7.5. Anexo 5.....	109
7.6. Anexo 6.....	113
7.7. Anexo 7.....	116

RESUMEN

Esta programación está compuesta por diez unidades didácticas estructuradas en base a la Historia de la Música. En ellas se tratarán los contenidos propuestos en el currículo en relación al curso de 2º de ESO. Además de esto, también se tratará de poner remedio a la baja motivación del alumnado. Dicho problema será abordado a través de la gamificación. A lo largo del curso se realizarán seis de esas diez unidades mediante la plataforma *Classcraft*, plataforma que nos permite asimilar las clases a un videojuego de rol. Esto nos permitirá darle un giro al aprendizaje acercándolo a los gustos e inquietudes del alumnado, lo que al final originará el aumento motivacional buscado. Como conclusión, cabe decir que lo más complicado será hacer entender a los alumnos que el juego no es un mero divertimento sino una nueva manera de adquirir conocimientos. Este nunca deberá romper el funcionamiento de un aula de secundaria.

ABSTRACT

This programme is made up of ten didactic units structured on the basis of the History of Music. They will deal with the contents proposed in the curriculum in relation to the 2nd year of ESO. Besides this, it will also try to remedy the low motivation of the students. This problem will be addressed through gamification. Throughout the course, six of these ten units will be carried out using the Classcraft platform, a platform that allows us to assimilate the classes into a role-playing video game. This will allow us to give a twist to the learning process by bringing it closer to the students' tastes and concerns, which in the end will lead to the desired motivational increase. As a conclusion, we can say that the most complicated thing will be to make students understand that the game is not a mere diversion but a new way of acquiring knowledge. It should never break the functioning of a secondary school classroom.

1. INTRODUCCIÓN

El Máster de Formación del Profesorado cursado en la Universidad de Oviedo ha supuesto para mí el descubrimiento de una profesión. La idea de ser profesor siempre había estado presente desde que comencé mis estudios superiores en 2015, cursando el Grado en Historia y Ciencias de la Música. Sin embargo, la ilusión por entrar dentro de este gremio nunca había sido demasiado relevante. Gracias a las prácticas realizadas en el Máster puedo afirmar que dicha ilusión se ha ido haciendo cada vez más grande y que hoy veo la enseñanza como mi futuro laboral sin ningún atisbo de duda.

En cuanto a las asignaturas cursadas en el Máster cabe decir que fueron un poco decepcionantes. En la mayoría de ellas se han obviado numerosos aspectos que una vez dentro de la vida del centro de prácticas me he dado cuenta de que era importante impartir. Por el contrario, se han focalizado en cuestiones que, aunque relevantes, han aportado más bien poco. La organización y diálogo entre las mismas tampoco ha sido el esperado, pues en ocasiones se solapaban unas con otras.

Una vez expuesto esto quería hacer una mención especial a las asignaturas de Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad (ADP) y a la de Complementos para la Formación Disciplinar. Estas son las que más conocimientos me han aportado, no solo a nivel curricular sino también a nivel humano. Ambos profesores son un buen ejemplo de cómo se debe tratar al alumnado y aunque resulten duras en algunos momentos, sobre todo la segunda de ellas, el resultado de las mismas es el que esperaba.

Por estos motivos puedo argumentar que el Máster fue decepcionante en su apartado más “teórico”. Sin embargo, la parte práctica ha sido muy satisfactoria desde el primer día hasta el último que, por desgracia y debido a la situación en la que nos encontramos, fue antes de lo esperado.

2. ANÁLISIS Y REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA

2.1. El Centro y la Documentación

El centro educativo donde llevé a cabo el período de prácticas está situado en el centro del Principado de Asturias, aunque a pocos minutos de la capital, Oviedo. Este IES está formado en su conjunto por cuatro edificios donde se imparten estudios tanto de la ESO y del Bachillerato, como de Ciclos de Formación Profesional. El número de alumnos es

bastante significativo, puesto que supera en gran medida los 500 estudiantes (PEC del centro). En cuanto al profesorado, podemos argumentar que el trabajo en equipo es algo que prima en todas y cada una de sus acciones y que el trato con los alumnos es inmejorable. Cabe destacar los numerosos proyectos que se llevan a cabo en el centro, no solo desde el punto de vista institucional, que son significativos, sino también desde ámbitos no institucionales, aportando una gran diversidad de actividades. El AMPA resulta fundamental aquí. Por otra parte, la atención a la diversidad está perfectamente cubierta, ya que contamos con un departamento de Orientación muy estructurado (PAA del centro) y con un gran número de profesionales que cubren las diferentes necesidades que presentan los estudiantes. Por último, cabe decir que el equipo directivo, con el director al frente, está sumamente abierto a las propuestas de mejora que llegan tanto desde el Consejo Escolar como desde el Claustro de Profesores. Esto hace que la actividad del centro mejore año a año. Las ideas que surgen de las reuniones llevadas a cabo por la Comisión de Coordinación Pedagógica (CCP) también se tienen muy en cuenta.

A continuación analizaremos, de forma breve, los documentos más relevantes del centro en el que lleve a cabo el Practicum. El primero de éstos es la Programación General Anual (PGA). La Programación General Anual comienza con la presentación de las conclusiones expuestas en la Memoria Final del curso anterior (2018-19). Después de esto, se nos informa de los objetivos que se pretenden lograr durante el nuevo curso académico. Los objetivos son propuestos tanto por el IES, como por la propia Consejería de Educación del Principado de Asturias. Una vez superados estos dos primeros apartados, nos encontramos con cuestiones relativas al horario lectivo del instituto. Aquí podemos leer, desde los criterios pedagógicos por los cuales se realizan los diferentes grupos de alumnos y los distintos agrupamientos, hasta las horas correspondientes a los profesores, tanto las referentes al hecho de impartir clase, como las que se reservan para realizar diferentes proyectos y cursos de formación. Lo que nos encontramos a continuación es toda la información correspondiente a los órganos de gobierno, divididos en seis grupos fundamentales. El Equipo Directivo, el Consejo Escolar, la Comisión Psicopedagógica, el Claustro de Profesores, los Equipos Docentes y los Departamentos Didácticos. En cada uno de estos equipos aparece especificada su composición, sus labores y las actividades que van a llevar a cabo a lo largo del año. El apartado más denso es el referente a los proyectos llevados a cabo en el centro educativo. En él podemos encontrar tanto proyectos institucionales, caso del *Programa Bilingüe* o el *Programa*

Erasmus+, como programas no institucionales como pueden ser el *Amagüestu* o la *Escuela de Familias*. La organización de estos aparece convenientemente recogida en unos pequeños cuadros donde se nos informa del coordinador, destinatarios, objetivos, así como las actividades, ya que dentro de los diferentes proyectos contamos con una amplia lista de las que se pretenden realizar. Además, cada una de ellas cuenta con una serie de objetivos e indicadores de logro elaborados específicamente. Por último y antes de los anexos, se exponen tres nuevos apartados como son el Programa de Formación del Profesorado, donde se establecen las pautas para establecer la manera en los que los profesores pueden acceder a dicha formación; los Criterios Generales sobre las Tareas Escolares y el Programa de Seguimiento y Autoevaluación de la PGA. Esto último consiste básicamente en el establecimiento de unas reglas para poder ir observando las diferentes funciones propias de la PGA a lo largo del curso y valorar la puesta en práctica de la misma.

El siguiente documento que se incorpora en este análisis es el Proyecto Educativo del Centro (PEC). Después de una breve introducción, recoge el conjunto de leyes y bases legales por las que se rige el PEC y a continuación comienza el Proyecto Educativo propiamente dicho, abordando los diferentes contextos (cultural, social y económico) en los que el centro está enclavado el IES. La historia, recursos y programas educativos que se llevan a cabo también se pueden encontrar dentro de este primer epígrafe. Las señas de identidad y los objetivos aparecen expuestos antes de llegar a la información relativa a los órganos de gobierno del centro. Sin embargo y a diferencia de lo que ocurría con la Programación General Anual, informa acerca de algunos órganos más como pueden ser la Junta de Delegados o el departamento de Orientación. La metodología a través de la cual se busca organizar todo lo referente a la vida y las enseñanzas que se imparten dentro del IES también aparece recogida en este Proyecto Educativo. Antes del último epígrafe presente en este escrito, en el cual se nos habla de la manera en la que se va a evaluar este documento, nos encontramos todo lo referente a los Proyectos Curriculares que se van a poner en práctica a lo largo del año y a los Programas y Planes del Centro. Entre estos programas podemos destacar algunos como el Plan Integral de Convivencia (PTI) o el Plan de Orientación y Acción Tutorial.

Antes de finalizar este análisis es importante redactar unas pocas líneas acerca de tres documentos fundamentales, sobre todo dos de ellos, cuya finalidad es apoyar en lo que necesitan a todos y cada uno de los estudiantes del centro. Estos documentos son: el

Programa de Atención a la Diversidad (PAD) y el Programa de Acción Tutorial (PAT). En el PAD podemos encontrar tanto las medidas de carácter ordinario como, sobre todo, las de carácter singulares que se llevan a cabo en el centro. Cabe mencionar la gran capacidad que se demuestra en el mismo a la hora de tratar las NEE y las NEAE, pues cuentan con una gran cantidad de buenas medidas para poder afrontar estas situaciones (POEP del centro). En el PAT, pensado para hacer de la acción tutorial una herramienta más, se facilita al alumnado una mejor comprensión de los diferentes problemas que se puedan producir en el centro o en su vida en sociedad, así como se les ayuda a conseguir que sus objetivos académicos mejoren. Este programa abarca prácticamente a todos los miembros de la comunidad educativa, ya que desde las familias hasta los órganos directivos pasando, lógicamente por los profesores y los alumnos, forman parte de él. La comunión a la hora de trabajar me parece algo brillante y debería implantarse en más planes y proyectos educativos (POEP del centro).

Por último, cito el Plan de Orientación para el Desarrollo de la Carrera (POEP del centro). Este tiene como objetivo orientar a los alumnos a la hora de elegir sus estudios superiores. Los programas mencionados se pueden encontrar en el Plan de Orientación Educativa y Profesional que, como su propio nombre indica, está elaborado por el departamento de Orientación. Este departamento tiene recogidas tanto su estructura organizativa, como sus funciones dentro del centro en el escrito denominado Programa de Actuación Anual. Dicho esto, comenzamos con el análisis de los planes mencionados.

Todos estos documentos presentan una gran organización y claridad por lo que la información que en ellos se recoge llega perfectamente al lector. Lo que si se debe criticar es que en la página web del centro la accesibilidad a los mismos es mala. Debería mejorarse pensando en aquellas personas que se interesan por la vida y funcionamiento del IES y que no son muy hábiles con el uso de las nuevas tecnologías. Por lo demás, me parecen documentos de importancia en cuanto a la estructuración y contenido.

Como conclusión quiero hacer una mención especial a la programación de la asignatura de Música correspondiente a 2º de ESO, ya que todo mi Trabajo Fin de Master va a estar orientado hacia ese mismo curso. Este documento empieza exponiendo los objetivos que se pretenden lograr en esta asignatura a lo largo del curso académico. Aunque lo más interesante del escrito es la organización de las unidades didácticas. Cada una de ellas aparece con sus respectivos objetivos y, además, podemos observar una tabla en la que se pueden ver los contenidos, criterios de evaluación, competencias clave y estándares de

aprendizaje evaluables que conforman la estructura de cada unidad. Otros puntos para tener muy en cuenta dentro de la programación de 2º de ESO son los que hacen referencia a la metodología, donde el aprendizaje significativo tiene un peso especial; a las medidas de atención a la diversidad, medidas que hay que tener sumamente presentes a la hora de establecer las diferentes unidades; a los materiales didácticos necesarios para poder poner en práctica todas y cada una de las unidades y a los diferentes sistemas de evaluación, calificación, etc. Para finalizar, tenemos cuestiones referentes a diferentes actividades como pueden ser el Plan de Lectura y demás actividades complementarias y extraescolares. La evaluación de la propia programación también aparece al final de este documento y lo hace justo antes de los anexos.

2.2. Música en el Centro

El centro educativo dispone de dos aulas de Música, aunque una de ellas es compartida con el departamento de Plástica. La primera de estas aulas tiene un buen tamaño con unos 25 pupitres para que los alumnos puedan tomar asiento y acomodarse para recibir las enseñanzas del día. La acústica del aula es bastante aceptable, así como la luminosidad. El aula cuenta con dos grandes ventanas que permiten la entrada de una buena cantidad de luz natural. Además de esto, también dispone de un ordenador, de un encerado con pentagramas, de buen equipo de música y de un cañón para poder proyectar presentaciones, diapositivas, fotografías, vídeos, etc. En cuanto a los instrumentos, debemos argumentar que no se encuentran en las mejores condiciones. Los xilófonos y metalófonos están colocados en una pequeña estantería al final de la clase, pero de forma bastante inadecuada. Además, muchos de ellos se encuentran sin las placas. En una estantería central está la pequeña percusión. Al igual que los idiófonos de mayor tamaño, su estado también deja bastante que desear, encontrándose bastante dañados como por ejemplo debido a la presencia de abolladuras. Cabe mencionar que la percusión que no se encuentra en las estanterías la encontramos colgada en la pared mediante unos ganchos. Por último, la disposición del aula dentro del edificio es verdaderamente incomprensible, pues para llegar a la parte de atrás del mismo se debe atravesar sí o sí esta clase. Esto resulta muy incómodo puesto que antes y después de cada sesión tenemos a alumnado que no nos corresponde cruzando de una puerta a otra, lo que dificulta el inicio y final de esta.

El aula de Música-Plástica está más pensada para Plástica que para la asignatura de Música, las mesas que aquí encontramos son de dibujo no pupitres y aunque estos últimos

también están presentes no se usan. Esta división se puede observar gracias a la disposición en dos alturas: en la parte inferior están las mesas de dibujo y en la superior los pupitres. La luminosidad es buena gracias a las ventanas que se encuentran al fondo de la clase. Aunque la acústica deja bastante que desear, ya que al ser un aula muy grande y sobre todo, muy alta, produce una sensación de eco cuando se canta o se pone una audición. No cuenta con instrumentos musicales, algo que desde mi punto de vista es inconcebible para una clase de música. Puesto que dificulta enormemente la realización de prácticas instrumentales, algo propio de las enseñanzas musicales. Lo que sí que tiene esta clase es un encerado convencional, un ordenador y un cañón para poder realizar todo tipo de proyecciones. El problema antes explicado acerca del paso de los alumnos de un lado a otro del edificio a través del aula también se da aquí.

El clima del aula es bastante agradable, tanto los alumnos como el profesor pueden hablar tranquilamente sin gritos y ruidos que los distraigan e interrumpen. Esto se debe a que en el centro se realizan numerosos agrupamientos que originan grupos más reducidos buscando de esta manera potenciar la parte práctica de las asignaturas. Cuantos menos alumnos se encuentren en el aula, más sencillo es trabajar con ellos. Además, esto también beneficia a los mismos porque el profesor puede prestarles una atención más pormenorizada.

Los alumnos del centro a los que di clase, 1º y 2º de ESO, tienen un nivel musical general realmente bajo. Aunque todos y cada uno de ellos me transmitieron impresiones favorables y mostraron un gran interés por aprender. Prestan mucha atención a todo lo que les he ido diciendo y su actitud a la hora de realizar las diferentes prácticas ha sido inmejorable. En cuanto a la profesora de Música cabe decir que es una gran profesional. Desde el primer momento me ha ayudado en todo lo que he necesitado y me ha aconsejado acerca de cuestiones importantes como el trato con los alumnos, la manera de impartir los contenidos o las audiciones que seleccionar para que pudiesen comprender la lección lo mejor posible. Además, nunca me ha puesto ninguna traba, al contrario. Su postura siempre ha sido la de dejarme impartir mis clases de la forma en la que me sintiera más cómodo. Por último, me gustaría destacar el trato que ella ejerce con sus alumnos. El respeto siempre está presente y es mutuo, pocas veces la podemos oír alzando la voz. Además, la forma de enseñar los contenidos del currículo es amena y agradable y se ve como los alumnos aprenden a la par que disfrutan. Sin embargo, su autoridad en ningún momento es discutida por el grueso del grupo. Esto lo valoro en gran medida, pues solo

con buenas palabras y con su presencia es capaz de hacer entender a sus estudiantes que existen unas normas que se deben cumplir. Ha sido una gran experiencia poder trabajar con ella y verla trabajar, ya que la considero un grandísimo ejemplo del cual pude aprender mucho.

2.3. Mis sesiones de prácticas

A continuación, analizaré las diferentes sesiones impartidas en el IES, concretamente en el nivel educativo correspondiente a 2º de ESO. En principio también tendría que haber impartido una unidad en 1º, pero debido a la crisis sanitaria que está sufriendo el país no ha sido posible.

La Unidad Didáctica enseñada en 2º de ESO ha hecho referencia al período de la Historia de la Música conocido como Clasicismo. Dicha unidad estaba pensada para ser realizada y evaluada en un máximo de seis sesiones. Sin embargo, y para que los alumnos tuviesen una mejor instrucción, creí conveniente alargarla dos más: ocho sesiones. Mi primer contacto con la clase fue realmente bueno. No quería alejarlos demasiado de la rutina de trabajo que habían llevado a lo largo de todo el año con su profesora titular por lo que intenté guiarme un poco por esa misma manera de trabajar. Había tenido la suerte de asistir a unas cuantas clases antes de empezar con mi temario por lo que me resultó bastante sencillo. La unidad comenzó con un acercamiento a la música académica, tanto desde un punto de vista teórico, con la realización de un esquema, como práctico. Esto último se llevó a cabo a través de la expresión, ya que los alumnos debían plasmar los sentimientos y emociones que las notas les despertaban a través de la pintura, concretamente realizando dibujos. Las siguientes sesiones fueron orientadas hacia el conocimiento de los contenidos propios del Clasicismo, tanto desde el punto de vista de la música vocal como desde la posición ejercida por la música instrumental. Cabe mencionar dos prácticas que tanto a mí como, sobre todo, a los alumnos nos resultaron muy interesantes. La primera de ellas fue la composición de dos letras. Una de ellas tenía que cumplir los parámetros de la ópera seria y la otra los de la ópera buffa. Sin embargo, la música por la que debían guiarse para realizar esas letras era música que les resultase conocida. De este modo canciones como *La Cucaracha* o *I'm Blue* sufrieron un divertido trueque en sus versos.

La segunda de estas prácticas fue la que hacía referencia a la Forma Sonata. Lo que se hizo fue dividir la forma en sus tres partes y asignarle a cada parte un ritmo (A=X, B=Y,

C=Z). Una vez que los alumnos iban aprendiendo los ritmos se buscaba una mayor complicación complicándolos o haciendo que se hicieran todos de manera continua. Las dos últimas clases estuvieron destinadas al repaso de lo que se había dado en la unidad y a la evaluación de la misma. El repaso se hizo mediante dos juegos, *El Comecocos* y el *Adivina qué pienso*, con los cuales se buscó romper un poco con la monotonía y aprender disfrutando.

A modo de conclusión, simplemente he de mencionar que todas y cada una de las sesiones de la unidad fueron muy enriquecedoras y la actitud del alumnado ante las diferentes prácticas y actividades fue inmejorable. Todo esto hace que el resultado final fuese altamente satisfactorio. En cuanto a mis perspectivas a la hora de comenzar en la enseñanza se fundamentan básicamente en poder transmitir todo lo que sé o pueda enseñar a mis estudiantes de una manera más clara y concisa. Y, si fuera posible, despertar en ellos esa pasión que tengo por la música. También creo que la forma de enseñar debe adaptarse a los nuevos tiempos, no debemos anclarnos en la manera en que fuimos formados, sino que debemos estar al día de las nuevas metodologías y, lo más importante, de las preferencias y gustos propios de los estudiantes. Esto intento lograrlo a través del Proyecto de Innovación. Por último, opino que los libros de texto tendrían que usarse cada vez menos. Considero que esas clases en las que un profesor lee el libro y los estudiantes simplemente copian lo que él dice están obsoletas. Apuesto por unas clases más dinámicas donde la parte práctica tenga una función esencial dentro de las mismas.

3. PROYECTO DE INNOVACIÓN

El proyecto de innovación que voy a desarrollar en este TFM está destinado al 2º curso de Educación Secundaria Obligatoria, y utiliza la gamificación como herramienta educativa para impartir sobre todo contenidos de Historia de la Música. El propósito fundamental es que los alumnos conozcan de forma lúdica los aspectos más significativos del devenir histórico de la asignatura, Música. La herramienta principal para este proyecto está en relación con la página web *Classcraft*. Una plataforma que nos permite convertir las clases en una especie de juego de rol o, mejor dicho, videojuego de rol. Los videojuegos son una de las industrias emergentes del momento y están presentes en la vida de prácticamente todos los estudiantes. Por lo que impartir algunas unidades, concretamente seis, a través de esta página nos ayudaría no solo a acercarnos a sus gustos sino también a motivarlos en gran medida.

Classcraft nos permite realizar una gran cantidad de acciones que harán que la experiencia en el aula sea divertida a la par que enriquecedora. Los alumnos entrarían a la página a través de su correo electrónico y una vez dentro pasarían a seleccionar el avatar con el que quieren comenzar el juego. Dependiendo del que elijan tendrán una función u otra a la hora de realizar las diferentes prácticas tanto dentro del juego como en el interior del aula. Esto es debido a que cada personaje tiene unos poderes únicos. Además, como suele ocurrir en este tipo de entretenimiento virtual, los niveles están a la orden del día y *Classcraft* no es una excepción. Es decir que los alumnos podrán subir de nivel a medida que vayan adquiriendo experiencia y desbloquear nuevas funciones para su avatar. Los contenidos serán impartidos siguiendo el guion de las historias propias de los videojuegos enmarcados dentro de la categoría de aventuras y el profesor será el encargado de escribirlas. La imaginación es un factor altamente importante a la hora de llevar a cabo con éxito este paso. Con todo esto puesto a punto cabe explicar cómo se pondría en práctica en el aula. Cada grupo de alumnos de 2º de ESO sería un equipo, es decir, 2ºA uno, 2ºB otro, etc. Los nombres de los mismos serán seleccionados por el alumnado perteneciente a esa clase, aunque a la hora de escogerlos se deberá tener muy en cuenta el respeto y los buenos modos. Una vez hecho esto se dispondrá a la elección de los avatares. Serán los alumnos quiénes los elijan, pero siempre teniendo en cuenta que existen tres personajes diferentes y que los tres deben estar presentes en cada grupo antes de comenzar el juego. En cada unidad la historia será diferente, a gusto del profesor claro está, así como la presentación y el trabajo en torno a la misma. Los alumnos accederán a la interfaz del juego y allí encontrarán las diferentes pistas y explicaciones que le permitirán ir avanzando por este mundo virtual para lograr así el objetivo final. Para ir cumpliendo las diferentes misiones los alumnos deberán trabajar en equipo, realizar pruebas, resolver acertijos y demás cuestiones que despertarán en su interior una motivación especial. Las prácticas se podrán realizar tanto a nivel virtual como en la propia aula. A medida que vayan superando los diferentes obstáculos se les otorgará experiencia que les ayudará a escalar niveles. La experiencia total acumulada a lo largo de todo el curso supondrá para el grupo que más obtenga una recompensa, la cual estará dirigida a una actividad extraescolar cultural relacionada con la música. Sin embargo, esto no será un camino de rosas, ya que los malos modales también repercutirán en el juego por ejemplo con la pérdida de salud del personaje en cuestión. Una vez que la salud llegué a cero, el alumno deberá comenzar de nuevo el juego perdiendo la experiencia acumulada. Un punto a favor de *Classcraft* es que los alumnos podrán acceder a ella desde

sus casas lo que les permitirá no solo estar al día de sus progresos sino recibir materiales y acceder a ellos de forma virtual. Además, existe un apartado pensado para que las familias en primera persona accedan a la página y vean los progresos que su hijo está consiguiendo o por otra parte, los obstáculos que no son capaces de superar. Esto ayudaría a que las mismas formasen una parte más importante dentro de la formación de los estudiantes y a mejorar esa colaboración que debe existir entre familias y profesores. Por último, cabe mencionar que los trabajos interdisciplinares entre las diferentes materias también tendrían una gran acogida a través de la plataforma.

Classcraft tiene también sus inconvenientes. Uno de ellos es la exclusión de aquellos jóvenes cuyas familias, por desgracia, no pueden proveerles de tantos recursos como desearían. Hoy existen en los centros familias con dificultades económicas (Calero, 2007) que no disponen del dinero suficiente para poder costearse lujos como un ordenador o el acceso a internet. Por lo que, plantear todo un curso en torno a una plataforma virtual podría originar sentimientos tanto de vergüenza como de aislamiento por no poder acceder a los materiales y, por consiguiente, por perder el ritmo de trabajo del aula. Otra cuestión que debe preocuparnos es la concepción del juego. Los estudiantes, desde un primer momento, deben entender que el juego es una herramienta para conseguir un fin, el conocimiento de los contenidos de la asignatura. Y no un motivo por el cuál puedan tomarse la asignatura como si de un recreo se tratase. La gamificación estará presente, sí, pero con un orden y un objetivo. Si el profesor no es capaz de hacer que sus alumnos entiendan esto, es mejor no llevar a cabo el proyecto. Por último, y ya poniéndonos drásticos, la ludopatía puede ser el gran problema al que nos enfrentemos. En España, la edad legal para poder acceder a casas de apuestas, casinos y todo tipo de lugares destinados al juego con dinero son los 18 años. Sin embargo, se sabe que muchos jóvenes comienzan a apostar con un menor número de años y no solo eso, sino que los problemas que se originan, caso del que nos atañe, también surgen antes (Becoña en Sarabia, Estévez y Herrero, 2014: 58). Esto ocurre porque los adolescentes están dejando de ver el juego como algo perteneciente al mundo de los adultos. Atendiendo a tres perspectivas fundamentales podemos comprender mejor el porqué del problema. La primera de ellas es la perspectiva económica. Los jóvenes buscan ganar más dinero de manera sencilla, pues esto solo consiste en jugar. La siguiente perspectiva es el fácil acceso. Numerosas plataformas online carecen de seguridad y control, por lo que los jóvenes campan a sus anchas por páginas de apuestas de todo tipo. Por último, tenemos la normalización

mediática. El juego cada vez está más mediatizado, ya sea en anuncios de radio, televisión, páginas web, etc. Además, sus anunciantes son personajes conocidos de la sociedad, Rafael Nadal, Julio Maldonado “Maldini” o José Coronado, lo que hace que los jóvenes se identifiquen mucho más con ese producto que se está vendiendo que en este caso es el juego (Sarabia, Estévez y Herrero, 2014: 61). Mi proyecto no pretende, ni mucho menos, que la ludopatía forme parte de él. Sin embargo, si es verdad que el hecho de jugar a través de internet puede despertar en ellos la búsqueda de otros juegos que sí cumplan con estas características y perjudiquen a la larga su salud. Desde el centro y, sobre todo, desde dentro del círculo familiar, se debe tener esto muy presente y se debe controlar, en la medida de lo posible, las acciones que los estudiantes llevan a cabo a través de internet.

El motivo principal para llevar a cabo este proyecto no es otro que la motivación del alumnado. Esto es fundamental, ya que cuanto más motivado esté mejores resultados conseguirá y más provechoso será su aprendizaje. Por lo que he podido observar a través de mi experiencia en el Practicum y también gracias a lo que se nos ha comentado en las clases de las diferentes asignaturas del Máster, lo más difícil para cualquier profesor es conseguir que su alumnado esté motivado. Este problema se acrecienta dentro de la asignatura de Música, pues para prácticamente todos los alumnos consideran que esta disciplina es mucho menos importante que otras con más renombre como pueden ser Matemáticas o Biología. Algo que no es de extrañar, ya que para el propio Gobierno de nuestro país también considera que la Música es una disciplina prescindible. Por eso lo que pretendo conseguir en el alumnado con la ayuda de *Classcraft* es precisamente que vean la Música como una materia con la cual no solo se pueden aprender infinidad de cosas sino también disfrutar de ella del mil y una maneras. Este es mi objetivo.

Los resultados que espero conseguir con la implantación en el aula de este proyecto estarán centrados en el incremento de la motivación de los estudiantes a través del establecimiento de una conexión con sus gustos personales en relación con los videojuegos. *Classcraft* será algo novedoso para el alumnado, ya que recibirán clase de una manera a la que no están acostumbrados. Esto puede parecer una desventaja en un primer momento. Con *Classcraft* los alumnos podrán aprender a la par que se divierten y como la interfaz de este, así como la manera de moverse a través de la plataforma es muy similar a la de los videojuegos que tanto les hacen disfrutar, rápidamente conseguirán navegar por ella. En cuanto a la labor del profesor esta hipótesis se vuelve un poco más

terrenal. Para que la página web funcione debidamente el profesor tiene que poner mucho de su parte y crear historias que tengan al estudiantado de principio a fin. Además, no solo las historias tienen su importancia, sino que desarrollar actividades que no solo tengan relación con la música, sino que cuadren dentro de estos cuentos también conlleva un gran poder imaginativo. En definitiva, *Classcraft* es una plataforma que puede tener futuro dentro de las aulas, pero que conlleva a su vez un gran trabajo por parte del profesorado que la desee implementar a su programación.

Los objetivos que pretendo conseguir con esta propuesta a nivel general son fundamentalmente tres:

- Aprender jugando
- Trabajar en equipo
- Motivar al alumnado

Sin embargo, moviéndonos en un terreno más específico cabe mencionar que también se buscará lograr algunos otros como pueden ser:

- Reconocer las características generales de los períodos de la historia de la música
- Escuchar activamente las audiciones más relevantes de los diferentes períodos.
- Conocer la obra de los compositores más importantes de estos periodos.

3.1. Justificación y Marco Teórico

El marco teórico gira en torno a la gamificación, que consiste en el uso de elementos de los juegos y técnicas del diseño de los mismos en contextos que no son juegos (Werbach y Hunter en González y Lera, 2016: 5). Siendo algunos de los beneficios de la misma la libertad para fallar, el rápido *feedback*, el progreso y la propia historia (Scott y Neustaedter en Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018: 6). Sin embargo no queremos utilizarla simplemente como un juego sino como una herramienta de aprendizaje. Por este motivo, buscamos que el alumnado aprenda tanto haciendo *-learning by doing-* como interactuando *-learning by interacting-*. Esta capacidad de aprender jugando e interactuando con el resto de los compañeros y compañeras confiere a la gamificación la categoría de formación 2.0., de nueva estrategia de aprendizaje adaptada a los requerimientos que necesita el capital humano para trabajar con éxito en el siglo XXI (Teixes, 2015).

Los fundamentos de la gamificación están sustentados por tres aspectos: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Cuando hablamos de dinámicas, hacemos referencia a la estructura implícita del juego, mientras que las mecánicas son los procesos que originan el desarrollo del juego. Por último, los componentes son especificaciones que sirven como complemento a los dos primeros. Aquí encontramos: avatares, poderes, niveles, etc. La actividad gamificada está formada por la unión de estas tres cuestiones (Werbach en Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018: 4). Los ejercicios deben realizarse en torno a tres niveles: la creación del juego, la modificación y el análisis. Todos ellos deben contar con un diseño interactivo, haciendo que el profesorado elabore un análisis y una selección de actividades gamificadas que cubran los intereses y necesidades del alumnado (Salen y Zimmerman en Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018: 6). Sin embargo, hay que tener muy en cuenta los niveles de dificultad a la hora de proponer los diferentes juegos y actividades al alumnado, pues una facilidad excesiva hará que el alumno se aburra y, por consiguiente, pierda la motivación. Por otra parte, una práctica extremadamente difícil originará frustración y de nuevo, desmotivación. Por este motivo, la capacidad del alumno y la complejidad de la actividad deben estar en equilibrio (Castellón y Jaramillo en Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018: 5). Por todo lo dicho hasta este momento podemos argumentar que una programación basada en la gamificación ayuda a tener al alumnado motivado en relación con la materia evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo tedioso (Yunyongying en Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018: 6).

Desde su nacimiento, la educación siempre ha sido considerada más una obligación que un método de disfrute. Los tiempos han cambiado y la manera de enseñar los contenidos al alumnado debe adaptarse a los mismos. La gamificación es una metodología relativamente reciente que nos puede ayudar en gran medida a conseguir dicho propósito. El motivo de esta argumentación se fundamenta en el auge de la industria de los videojuegos durante estos últimos años. Es raro encontrar a jóvenes que no hayan experimentado contacto alguno con éstos, ya que prácticamente todos gastan su tiempo de ocio divirtiéndose a través de estos. Además, no solo los juegan, sino que también los visualizan gracias a plataformas como *Twitch* o *YouTube*, donde los denominados *gamers* suben diferentes *gameplays* a sus respectivos canales. Gracias a esto, creemos que la motivación que puede suponer el uso de una metodología tan afín a los gustos de la gran parte de los estudiantes puede ser importante. Por consiguiente, nuestra hipótesis de trabajo reside en que, tanto la atención en el aula como las prácticas que se realicen en la

misma, ofrecerán mejores resultados. Otra cuestión a tener en cuenta es el fallo. Vivimos en una sociedad altamente competitiva donde los fallos se penalizan, por lo que la gestión de estos resulta fundamental. Sin embargo, en el mundo virtual el error está permitido. Todo el mundo falla, desde los jugadores más noveles hasta los más experimentados, ya que gracias a esto es como se consigue aprender y mejorar. En definitiva, los fallos son indispensables para progresar dentro de los videojuegos. Esta idea se podría extrapolar a las aulas buscando conseguir que los alumnos adquiriesen los conocimientos a través de la superación personal, haciendo que el error fuese más una ayuda para lograr el fin que una penalización en su desarrollo académico (González y Lera, 2016: 5). Esto también encaja con una de las teorías educacionales más importantes del siglo XX, como es el aprendizaje significativo propuesto por Ausubel (Ausubel, 1983).

A la hora de abordar el proyecto hemos tomado en consideración otros trabajos que se han hecho en esta línea como el proyecto *Class of Clans* (Espinosa, 2015), que englobaba las siguientes asignaturas: Ciencias naturales, Ciencias sociales, Tecnología y Educación plástica y visual que ha recibido el Premio nacional de educación en el año 2015. El Proyecto Tarco (Minaya, 2018), que consiste en una gamificación transversal para 1º de la ESO y que abarca las asignaturas de Biología, Ciencias Sociales y Matemáticas; *Save the world* (Flexas y Tomás, 2018), que consiste en una experiencia de gamificación sobre la Segunda Guerra Mundial y que engloba las siguientes materias: Sociales, Física y Química, Biología, Lengua Castellana e Inglés o el proyecto *Star Wars BattleNet* (García, 2017), desarrollado para repasar lo aprendido en FP, galardonado con el premio a la “Mejor experiencia en gamificación” en SIMO EDUCACIÓN 2016; entre otros. En cuanto a la asignatura de Música hemos encontrado proyectos como Musikawa (Alises, 2019), que consiste en un Escape room para el alumnado de 1º, 2º y 4º de la ESO o AulaVirtualMusica (Navarro y Rajadell, 2014), una plataforma pensada para escuelas de música y conservatorios principalmente que también se rige por la gamificación.

El proyecto está diseñado para el alumnado de 2º de la ESO. En este curso, el currículum plantea la enseñanza de conceptos de Historia de la Música. El problema que nos encontramos con respecto a esto es que la bibliografía existente acerca de Didáctica de Historia de la Música no es tan fructífera como lo puede ser en otro tipo de contenidos como en la interpretación mediante el uso de instrumentos musicales (Orff), en la escucha activa (Willems), en la audición activa con musicogramas (Jos Wuytack), etc. Aunque dentro de esta didáctica es digno de mención Fernando Palacios, el cual tiene colecciones

de cuentos como *La mota de polvo*, guía didáctica donde se intenta acerca al público infantil a la música y a su historia. Las metodologías tradicionales basadas en la repetición y asimilación de conceptos y fechas no motivan al alumnado. Por eso, proponemos tratar estos contenidos a través de una gamificación, buscando así que el alumnado se interese por la materia y aprenda los contenidos de una forma más entretenida.

El objetivo fundamental del proyecto es conseguir mejorar la motivación de los alumnos dentro del aula de Música y en relación con los contenidos de esta asignatura. Un alumnado falto de motivación aprovechará mucho menos lo explicado en el aula y tendrá unos resultados inferiores a los que en realidad podría obtener. Además, la falta de motivación del alumnado también repercute negativamente en el profesor, ya que este tendrá más dificultad para desarrollar diferentes prácticas y actividades, así como para implicar al alumnado dentro de las mismas (Tapia, 1997).

Si se analizan las principales teorías sobre motivación como la teoría atribucional de la motivación de logro de Weiner (Weiner, 1972), la teoría de la autovalía de Covington y Berry (Covington y Berry, 1976), la teoría de las metas de aprendizaje de Dweck (Dweck, 1986), la teoría de Nicholls (Nicholls, 1989) o el modelo de eficacia percibida de Schunk, (Schunk, 1985). Se observa que destacan los siguientes constructos: el autoconcepto, los patrones de atribución causal y las metas de aprendizaje (Núñez y González-Pienda, 1994: 217). En consecuencia, estos factores y su interrelación determinarán en gran medida la motivación escolar (Bacete y Dómenech, 1997: 1). Sin embargo, hay que tener presente que existen dos tipos de motivación, la motivación intrínseca y la motivación extrínseca. La motivación extrínseca es la que se ha utilizado a lo largo de la historia dentro del ámbito educativo. Dicha motivación es provocada desde fuera del organismo mediante cuestiones como pueden ser los premios por las calificaciones, comportamientos, habilidades individuales, etc. (Serrano en Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018: 6). Por otra parte, la motivación intrínseca es la que surge dentro de la persona y la conduce a realizar las actividades que más atractivas le resultan. Un ejemplo de dicha motivación son los juegos, ya que participamos en ellos simplemente por el placer que nos producen (Valderrama en Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018: 6). A partir de esta idea, Valderrama defiende que los juegos nos permiten crear situaciones de aprendizaje y experimentación para desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social (Valderrama en Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018: 6). En definitiva, para obtener la consecución de nuestros objetivos debemos basarnos en fomentar la

motivación intrínseca, aunque el balance con la extrínseca debe mantenerse (Pink en González y Lera, 2016: 9).

La escuela presenta grandes problemas relacionados con el compromiso y la motivación de los alumnos. La gamificación es una oportunidad para solucionar estos problemas, al aprovechar el poder motivacional de los juegos en aspectos importantes del mundo real, favoreciendo la motivación del alumnado (Lee y Hammer en Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018: 6).

Por otra parte debemos señalar que no solo vamos a trabajar de forma online o virtual, ya que aunque utilicemos *Classcraft* como base, para que nuestro proyecto tenga el funcionamiento esperado lo completaremos con la puesta en práctica de otras actividades cuya metodología es más afín a la materia a la cual estamos haciendo referencia. Entre estas metodologías la utilización de Instrumental Orff, por lo que estaremos utilizando la metodología Orff. Gracias a esto se podrán interpretar breves piezas musicales propias del período de la música correspondiente, algo que hará que la experiencia musical del alumno sea más enriquecedora (Carrillo y Vilar, 2009: 4). También se buscará fomentar la escucha activa, lo que implica directamente a Jos Wuytack o la importancia de la audición, donde nos guiaremos por los estudios de Edgar Willems (Willems, 1934). Estas dos metodologías fomentan la capacidad del alumno de prestar atención a las diferentes estructuras musicales, así como a cuestiones tímbricas, sonoras o instrumentales (Haack en Boal y Wuytack, 2009: 43). Es decir, harán que el estudiante supere el proceso de oír y comience a escuchar. La percusión corporal y el trabajo con el cuerpo a través de diferentes movimientos realizados con el mismo colocan también a Dalcroze como otro de los nombres importantes. Mediante la puesta en práctica de esta metodología se pretende enseñar a trabajar con el cuerpo, además de mejorar cuestiones tanto posturales como de coordinación (Findlay, 1995: 2).

Por último, cabe mencionar que el trabajo en equipo también será fundamental a la hora de adquirir conocimientos. El alumnado debe comprender la importancia que tiene el hecho de cooperar, así como aprender a respetar el trabajo de cada uno de ellos. Hoy, el trabajo en equipo se considera un punto clave y una ventaja competitiva dentro de nuestra sociedad (Tjosvold, 1991 en Torrellas, Coiduras, Isus, Carrera, París y Cela, 2011: 330), ya que permite aumentar la productividad, la innovación y la satisfacción en el trabajo (Ayestarán, 2005 en Torrellas, Coiduras, Isus, Carrera, París y Cela, 2011: 330). Por este motivo, el aprendizaje por proyectos o demás cuestiones como por ejemplo la

metodología de la clase invertida *-flipped classroom-* donde los propios alumnos son los que aportan los contenidos a sus compañeros también tienen su espacio dentro de este proyecto. El fortalecimiento de la autoconfianza o favorecer una mejor retención de contenidos son algunos de los aspectos que se consiguen con la aplicación de este tipo de aprendizaje (Tippelt y Lindeman, 2001: 13). Además de esto, el espíritu crítico y la capacidad de razonar acerca de las enseñanzas impartidas harán que el estudiante obtenga un aprendizaje mucho más completo. Esto es lo que se conoce como aprendizaje significativo (Ausubel, 1983).

3.2. Diagnóstico

Tras haber estado presente en las aulas de un instituto durante dos meses me he dado cuenta de que la desmotivación es uno de los grandes problemas, sino el más grande, que existe dentro de las paredes de los centros educativos. Una desmotivación que no sólo está presente en el aula de música, pues muchos profesores se quejan de la falta de interés de los alumnos que, aun siendo chicos inteligentes y con una gran capacidad de trabajo, dejan de lado muchas de sus tareas debido al aburrimiento que les supone realizarse. Debido a esto, se deben buscar nuevas formas de motivar al alumnado.

Un alumnado motivado afronta las clases con una buena predisposición por lo que los contenidos impartidos en el aula tendrán una mayor calado en ellos. Esto, lógicamente, hará que sus resultados sean positivos. Sin embargo, un alumnado con falta de interés por la materia que está recibiendo obtendrá peores resultados, puesto que no prestará atención a las lecciones que el profesor se esfuerza en enseñar y solo deseará que la hora se acabé (Rodríguez y Santiago, 2015). Además, esto también repercute directamente en la moral del profesor, pues puede llegar a originar una gran frustración. Algo que, a la larga, puede acarrear cuestiones más serias como puede ser la depresión. Todo esto aumenta cuando nos encontramos ante asignaturas como Música o Educación Plástica y Visual, ya que para muchos de estos alumnos e incluso para sus familias, estas son más similares a un buen recreo que a una materia como tal. En definitiva, la motivación es fundamental para que el alumnado no solo aprenda, sino para que vaya mejorando día a día dentro de la asignatura en cuestión.

3.3. Participantes

Los participantes que formarán parte de este proyecto se pueden dividir en tres grupos. El primero está formado por los principales órganos de gobierno del centro (Consejo

Escolar y Equipo Directivo), así como por los profesores del departamento de Música. El principal papel de los órganos de gobierno es el de aprobar, coordinar y evaluar la puesta en práctica de este proyecto a lo largo del curso académico. En cuanto a los profesores del departamento de Música, deberán coordinar y evaluar junto a los órganos ya mencionados el funcionamiento del proyecto. Además de esto, también serán los encargados de realizar todo lo relacionado con las intervenciones llevadas a cabo en el aula. Intervenciones que van desde su presentación al alumnado, hasta la gestión de las diferentes funciones que ofrece el juego.

En el segundo de estos grupos encontramos al grueso del alumnado para el que está diseñado el proyecto. Es decir, el estudiantado de 2º de ESO. Los jóvenes serán los que exploten todo el potencial de esta plataforma. Deberán crearse un avatar, organizarse para llevar a cabo las diferentes misiones, gestionar sus poderes, introducirse dentro de los diferentes mundos y muchas más cosas que aún están que descubrir. Todo esto bajo la supervisión del profesorado. En definitiva, aprenderán todos los contenidos que el currículo recoge para su nivel educativo, pero de forma amena y muy divertida.

Por último, quería hacer mención al grupo formado por las familias. Aunque su peso será menor si las comparamos con el que ejercerán los otros grupos, *Classcraft* tiene un apartado para las familias que no debe ser obviado. Lo que se pretende conseguir es que estén mucho más conectadas no solo con los resultados y dificultades de sus hijos, sino también con la información y enseñanzas que reciben. Gracias a esto, la relación familia-centro también mejorará.

3.4. Fase de Diseño

La primera parte de la fase de diseño no difiere prácticamente en nada de la manera en la que se construye programación. Se piensa el número de unidades didácticas que formarán parte de este Proyecto, las competencias y objetivos y se seleccionan otras cuestiones propias del currículo como pueden ser los contenidos, estándares de aprendizaje evaluables, indicadores de logro, etc. Por último, se configura la periodización de las mismas y se piensan cuáles son las actividades que mejor tanto dentro de la estructura de la programación como con la actitud y el carácter del alumnado. Con esto se acaba esta primera parte.

La segunda fase es la más importante de todo el proyecto. Esto lo argumentamos porque toda la parte creativa del juego deberá ser configurada en este momento. Se deberán

establecer las normas del juego, así como las penalizaciones que se aplicarán cuando no se cumplan. Los equipos también serán creados en este momento, siendo cada clase uno. El profesor agregará a los estudiantes a su grupo virtual correspondiente. Una vez elaborado esto se pasará a la redacción de los poderes de los avatares (guerreros, magos y sanadores). Unos poderes que irán mejorando a medida que se suba de nivel y que estarán destinados al desarrollo del juego dentro del aula. Entre estos poderes podemos encontrar cuestiones como la ayuda a un compañero que tiene dificultades para responder a una pregunta o la obtención de una ventaja que beneficie al alumno de forma individual. Cabe mencionar, que cada tipo de avatar tendrá unas peculiaridades a la hora de poner en práctica sus habilidades. Por último, nos encontramos ante la invención de las historias. Unas historias que pueden ir desde la búsqueda de paralelismos con la realidad hasta la fantasía que aporte el alumnado. La dificultad a la hora de trazar las mismas reside en la capacidad que tenga el profesor de crear unos cuentos que tengan a los alumnos de principio a fin. Cuanto más creativo sea el profesor más posibilidades de atraer al estudiante tendrá. Por último, se implementarán los contenidos y actividades a la página web y se establecerá la puntuación que se recibirá por llevar a cabo las prácticas correctamente.

Con todo esto puesto a punto solo nos queda presentarlo tanto al Equipo Directivo como al Consejo Escolar del centro para obtener su aprobación. Una vez nos hagamos con ella podremos comenzar a desarrollarlo dentro del aula.

3.5. Fase de Desarrollo. Intervenciones en el aula

El proyecto se presentará a los alumnos al principio de curso y durará hasta el final de este. Cada grupo será un equipo, cuyo nombre será elegido por los propios estudiantes y competirán por obtener la mayor cantidad de puntos de experiencia posible. Además, dentro de cada clase habrá tres categorías de personajes (guerreros, magos y sanadores). Dichos personajes tendrán unos poderes especiales relacionados con la actividad del aula y a medida que se suba de nivel estos poderes irán mejorando. Al final se computarán los resultados y el mejor grupo obtendrá una recompensa a modo de actividad extraescolar cultural relacionada, obviamente, con la música.

El trabajo de aula se hará de la siguiente manera. Cada día los alumnos entrarán al aula y leerán la misión que deben realizar a lo largo de la clase. Misiones que pueden ir desde leer un artículo relacionado con el período de la música en cuestión hasta la resolución de

diferentes acertijos para encontrar nuevas pista o información pasando por la interpretación de breves piezas musicales. Es decir, la página será el pilar fundamental del aula, sin obviar otro tipo de actividades. Al contrario, la realización de estas será lo que haga que la plataforma motive por completo a los alumnos y consiga los resultados esperados. Sin embargo, *Classcraft* no pretende ceñirse solo al aula, ya que el hecho de funcionar de forma virtual permitiría a los alumnos acceder a ella también desde sus casas. Gracias a esto podrían no solo observar sus avances a lo largo del curso académico sino también acceder a materiales interesantes para su formación que previamente hayan sido subidos por el profesor.

La temporalización está pensada para abarcar seis de las diez unidades con las que contará la programación. Además, el hecho de que mi programación este pensada para contenidos que engloban gran parte de la historia de la música hace que se puedan establecer historias muy similares a lo que ocurrió en realidad, pero con ese pequeño toque de fantasía que hará que los alumnos no puedan separar los ojos de las explicaciones ni un solo segundo. Pero no tenemos que optar siempre por realizar historias paralelas a las reales, pues también se puede dar rienda suelta a la imaginación y crear nuestros propios personajes para aportar un poco más de magia a las clases. Este gran número de posibilidades hace de *Classcraft* una plataforma única. Quiero señalar que las otras cuatro unidades restantes estarán intercaladas entre las que formarán parte del juego, algo que se pensó para que los estudiantes tampoco se saturen con la plataforma y tuvieran variedad a la hora de recibir las lecciones.

3.6. Fase de Evaluación y Plan de Mejora

La evaluación de la puesta en práctica de *Classcraft* no dependerá solo del departamento de Música, sino que tanto el Consejo Escolar como el Equipo Directivo del centro tendrán peso no solo en su valoración sino también en la decisión final acerca de su implantación en las aulas. Los propios alumnos darán su punto de vista en relación con el funcionamiento de las clases a través de la utilización de esta plataforma. La evaluación tendrá dos partes. La primera de estas se hará de forma continua, es decir, que el desarrollo se irá revisando a lo largo del curso por los dos órganos de gobierno del centro ya mencionados, teniendo en cuenta cuestiones como la satisfacción del alumnado, resultados académicos o el tratamiento de los diferentes contenidos. Las reuniones de evaluación se llevarán a cabo al final de cada trimestre. La segunda parte se realizará al final de curso y en ella se deberá cubrir una rúbrica para obtener una visión clara y concisa

de lo que ha supuesto *Classcraft* a lo largo del curso. Aquí no solo participarán dichos órganos, los alumnos también lo harán.

Ejemplo de la rúbrica que se presentaría al profesorado y al Equipo Directivo:

Valoración de la plataforma web <i>Classcraft</i>	Excelente (9-10)	Muy bien (7-8)	Bien (5-6)	Necesita mejorar (0-4)
Actividades realizadas a través de la plataforma				
Capacidad motivacional				
Consecución de objetivos				
Organización				
Originalidad				
Puesta en práctica				
Seguimiento				
Tratamiento de los contenidos del currículo				
Relación familias-centro				

Ejemplo de rúbrica que se presentaría a los alumnos

Valoración de la plataforma web <i>Classcraft</i>	Excelente (9-10)	Muy bien (7-8)	Bien (5-6)	Necesita mejorar (0-4)
Mi aprendizaje a través de la plataforma				
Actividades realizadas a través de <i>Classcraft</i>				
La historia fue interesante y atractiva				
Me sentí motivado para jugar				
La organización fue clara				
Fue un juego original				
Las actividades me resultaron ...				

Ejemplo de rúbrica presentada a las familias:

Valoración de la plataforma web <i>Classcraft</i>	Excelente (9-10)	Muy bien (7-8)	Bien (5-6)	Necesita mejorar (0-4)
Se sintió motivada/o a jugar con ella				
Se percibió el logro de aprendizajes				
Chicos y chicas disfrutaron con el juego				

Las familias nos implicamos para ayudarles				
La organización fue clara				
Nos pareció un juego original				
Las actividades resultaron interesantes				
Nos ayuda a conocer al profesorado del centro				

Con todos estos datos recogidos se establecerá un plan de mejora para el siguiente curso académico. Este plan puede ir desde la modificación de unas pequeñas pautas de actuación hasta un cambio total de enfoque. Pero todo depende de los resultados que se obtengan al final de año.

3.7. Bibliografía

Alises Camacho, E. (2019). Enseñanzas musicales: Musikawa o cómo se ha evolucionado en la práctica educativa musical con ayuda de la tecnología. *Melómano: La revista de música clásica*, 24(252), 56-60.

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1, 1-10.

Barrero, J. L. (2017). Aprendizaje Motivacional, Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Extrema sobre Educación y formación*.

Broc Cavero, M. Á. (2006). Motivación y rendimiento académico en alumnos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato LOGSE. *Revista de educación*, 340, 379-414.

Calero, J. (2007). Desigualdades socioeconómicas en el sistema educativo español (Vol. 176). Ministerio de Educación.

Carrillo Aguilera, C., & Vilar i Monmany, M. (2009). El conjunto instrumental Orff como dinamizador de la motivación en alumnos de Educación Secundaria. *Revista Electrónica de LEEME*, 23.

Covington, M. V., & Beery, R. G. (1976). Self-worth and school learning.

Dweck, C. S. (1986). Motivational processes affecting learning. *American psychologist*, 41(10), 1040.

Espinosa, J. (2015). *Class of Clans*. Madrid: Premio SIMO en educación.

Findlay, E. (1995). *Rhythm and movement: Applications of Dalcroze eurhythmics*. Alfred Music.

Flexas Sampedro, M. y Tomás Sedano, J. C. (2018). *Save the world*, una experiencia de gamificación sobre la Segunda Guerra Mundial. *Educación 3.0*.

García Bacete, F. J., & Doménech Betoret, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar.

García Martínez, J. L. (2017). *Star Wars BattleNet*. *Educación 3.0: Premio SIMO en educación*.

- González Jorge, M. y Lera López, F. (2016). Gamificación. Hagamos que aprender sea divertido. Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria. Universidad Pública de Navarra.
- Minaya, M. (2018). Tarco, una experiencia de gamificación transversal. Educación 3.0.
- Navarro, C y Rajadell Segundo, S. (2014). AulaVirtualMusica.
- Núñez Pérez, J. C. & González-Pienda, J. A. (1994). Determinantes del rendimiento académico: (variables cognitivo-motivacionales, atribucionales, uso de estrategias y autoconcepto). Universidad de Oviedo.
- Nicholls, J. G. (1989). The competitive ethos and democratic education. Harvard University Press.
- Ortiz Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educação e Pesquisa: Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 44-74.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. La Rioja: Digital-Text.
- Sarabia Gonzalvo, I., Herrero Fernández, D., & Estévez Gutiérrez, A. (2014). Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes.
- Schunk, D. H. (1985). Self-efficacy and classroom learning. Psychology in the Schools, 22(2), 208-223.
- Tapia, J. A. (1998). Motivar para el aprendizaje. Edebé.
- Teixes, F. (2015). Gamificación: fundamentos y aplicaciones (Vol. 7). Editorial UOC.
- Tippelt, R., & Lindemann, H. (2001). El método de proyectos. El Salvador, München, Berlin, 13.
- Torrelles Nadal, C., Coiduras Rodríguez, J. L., Isus, S., Carrera, X., París Mañas, G., & Cela, J. M. (2011). Competencia de trabajo en equipo: definición y categorización. Profesorado: revista de currículum y formación del profesorado, 2011, vol. 15, núm. 3, p. 329-344.
- Weiner, B. (1972). Attribution theory, achievement motivation, and the educational process. Review of educational research, 42(2), 203-215.
- Willems, E. (1934). Nuevas Ideas Filosóficas sobre la Música y sus Aplicaciones Prácticas. Universidad Pedagógica Nacional.
- Wuytack, J., & Boal-Palheiros, G. (2009). Audición musical activa con el musicograma. Eufonía: Didáctica de la música, 47, 43-55.
- Proyecto Educativo del Centro (PEC). 2019-20.
- Programación General Anual (PGA), 2019-20.
- Programación Musical de 2º de ESO del centro, 2019-20.
- Plan Anual de Actuación del centro (PAA), 2019-20.

Plan de Orientación Educativa y Profesional del centro (POEP), 2019-20.

4. PROGRAMACIÓN

4.1. Contextualización

Esta programación didáctica, dirigida al alumnado de 2º de ESO, pretende enlazar los contenidos del currículo oficial con la propuesta de innovación previamente expuesta. Está compuesta por diez unidades de las cuales seis se llevarán a cabo a través de la plataforma *Classcraft*. La explicación de cómo se utilizará esta herramienta para impartir las unidades está presente en el proyecto de innovación de este TFM. La gamificación es la base de este y la motivación del alumnado su objetivo principal. Las cuatro unidades restantes se impartirán de forma tradicional, aunque usaremos numerosas metodologías para que la práctica y la realización de actividades formen una parte importante de las mismas. La idea de intercalar unidades: unas a través de la plataforma y otras fuera de ella con el propósito de dinamizar el aprendizaje. Los estudiantes conocerán los diferentes períodos de la Historia de la Música de una manera amena, pero estudiando todos y cada uno de los contenidos que el currículo propone para este curso.

4.2. Justificación

En las Unidades Didácticas se ha puesto el acento en la importancia de desarrollar los contenidos propios de la Historia de la Música. Estos suelen resultar tediosos, incluso aburridos para el grueso de los estudiantes al estar vinculados a épocas pasadas, lejanas a su vida diaria, por lo que trataremos de impartirlos buscando darle una nueva vida al aprendizaje. Para ello se utilizarán todo tipo de herramientas, prácticas y actividades, aunque la más importante será la plataforma *Classcraft*. A través de ella se buscará convertir las clases en una especie de juego de rol y de esta manera acercarse en gran medida a los gustos e inquietudes del alumnado, pues los videojuegos forman, en la actualidad, una parte importante de su vida.

Se han planificado diez unidades, pensando en la relación que existe entre el número de sesiones y las prácticas que se quieren realizar en cada una de ellas. Queremos tener sesiones que nos permitan impartir los aspectos conceptuales complejos relacionados con actividades que favorezcan su adquisición. Sin embargo, existe otra cuestión a tener en cuenta. Las unidades no deben ser demasiado largas, ya que la reiteración sobre un mismo tipo de música o sobre un mismo tema puede acabar produciendo monotonía. En el primer trimestre se llevarán a cabo cuatro unidades. La primera será la ‘Edad Media’, donde los

alumnos estudiarán la música religiosa prestando especial atención al canto gregoriano y a la música profana, en la figura de los trovadores, juglares y *minnesingers*. La segunda y la tercera los acercarán a músicas de corte más tradicional, pues la música popular española y las músicas de diferentes países del mundo respectivamente llenarán de hermosas melodías sus oídos. Por último, el ‘Renacimiento’. Aquí estudiarán la música instrumental y vocal teniendo a la polifonía como eje principal. En estas cuatro unidades, la primera y la cuarta se impartirán mediante *Classcraft*. Para el segundo trimestre proponemos tres: ‘El Barroco’ y el ‘Clasicismo’, así como sus respectivas músicas vocales e instrumentales son las seleccionadas para ser trabajadas mediante el videojuego, mientras que la unidad referente a ‘Las mujeres y la música,’ encuadrada entre las dos, tendrá una gran presencia de discusiones y debates, buscando fomentar en los alumnos un espíritu crítico y de reflexión acerca de la situación del género femenino, tanto a lo largo de la historia como en la actualidad. El último trimestre volverá a tener otras tres unidades. Comenzaremos con las desarrollas a través de la plataforma, donde el ‘Romanticismo y su música programática’ y también la ‘Música del S. XX’, cuyas curiosas grafías y formas de interpretación supondrán un nuevo descubrimientos para los estudiantes. El título de la unidad final es ‘Música y medios audiovisuales’. Dicha unidad los acercará a lo que más conocen, la música actual. Sin embargo, se les pondrán actividades que traten de hacerles pensar acerca del consumo indiscriminado de la misma y el control al que nos someten tiendas de todo tipo mediante este arte. Algo que seguro les resultará muy interesante. Cabe decir que el trabajo en equipo tendrá un peso importante en todas y cada una de las unidades, ya sea mediante la realización de actividades interpretativas tales como conciertos, bailes, danzas, etc. u otras cuestiones como pueden ser trabajos monográficos o de creación musical.

4.3. Competencias clave

En el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, “se considera que las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo” (Decreto 1105/2014: 170). En base a este y al currículo oficial de la Educación Secundaria Obligatoria del Principado de Asturias, se detallan a continuación las siete competencias clave y su relación con la materia de Música.

Comunicación lingüística (CL). Desde esta programación se abordará la competencia lingüística a través, fundamentalmente, del uso de términos musicales los cuales deberán usarse a la hora de hablar de música y para hacer referencia a diferentes cuestiones interpretativas. Además, esta competencia también tendrá un peso importante a la hora de realizar interpretaciones vocales, pues se cantarán letras escritas en diferentes idiomas.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT). Para la adquisición de esta competencia será vital el trabajo con los elementos estructurales de la música (notas, tonos y semitonos, escalas, compases, etc.) y a través del estudio de cuestiones relativas al sonido. Además, la matemática y la rítmica están muy relacionadas por lo que todos los juegos que impliquen algún tipo de ritmo o movimiento, como por ejemplo pueden ser los ejercicios donde se utilice la percusión corporal pondrán de manifiesto esta competencia.

Competencia digital (CD). A lo largo de la programación didáctica se utilizarán aplicaciones musicales específicas como pueden ser programas de edición de partituras de audio o de vídeo, así como plataformas que utilizaremos para el aprendizaje musical como puede ser *Classcraft*.

Competencia para aprender a aprender (CAA). Se contribuirá a esta competencia desde la asignatura de Música favoreciendo el aprendizaje significativo por parte de los alumnos. Debates, discusiones, trabajos de investigación, harán que los alumnos amplíen contenidos y cuestionen diferentes aspectos relacionados con la asignatura.

Competencias sociales y cívicas (CSC). En esta asignatura la interacción entre el alumnado y la realización de interpretaciones y tareas grupales serán continuas, fomentando así las habilidades sociales y cívicas.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE). Para conseguir esta competencia se realizarán diferentes trabajos, prácticas y actividades en las que el ingenio, la capacidad de trabajo autónomo y la creatividad del alumnado sean fundamentales para lograr los mejores resultados.

Conciencia y expresiones culturales (CEC). Mediante el trabajo de músicas de diferentes géneros, estilos, culturas y épocas se dota al alumnado de habilidades para la adquisición de esta competencia.

4.4. Capacidades a desarrollar

Los objetivos generales, o las capacidades a desarrollar de la materia de Música están expresados en el Decreto 43/2015, de 10 de junio, y son las siguientes:

- 1- Conocer los elementos básicos del lenguaje musical, comprendiendo sus relaciones con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento.
- 2 - Iniciarse en el aprendizaje autónomo de la música.
- 3 - Valorar el sonido y el silencio como parte integral de la música y del medio ambiente, tomando conciencia de la agresión que supone el uso indiscriminado de sonido y las consecuencias de la contaminación acústica.
- 4 - Escuchar música de forma activa, atendiendo al análisis de los elementos musicales y al contenido expresivo de las obras.
- 5 - Acceder a estilos, géneros y manifestaciones musicales variadas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal, entendiéndolos, además, como coadyuvantes a la formación de una sensibilidad musical y un criterio propios.
- 6 - Conocer el patrimonio musical de Asturias, comprendiendo su uso social, sus intenciones expresivas y valorando la importancia de su conservación y divulgación.
- 7 - Utilizar de forma autónoma diversas fuentes de información.
- 8 - Desarrollar y aplicar diversas habilidades y técnicas de interpretación, enriqueciendo así las posibilidades de comunicación.
- 9 - Desarrollar la creatividad y la imaginación en la creación musical, entendiéndola como vehículo de expresión de ideas y sentimientos.
- 10 - Valorar la constancia y el espíritu de superación como factores esenciales a la hora de lograr los objetivos.
- 11 - Utilizar la terminología adecuada en la descripción de los procesos musicales y en la expresión de ideas y juicios personales.
- 12 - Respetar las aportaciones de las demás personas, tanto en creación e interpretación como en valoraciones y opiniones personales.
- 13 - Participar en la organización y realización de actividades grupales con actitud abierta y voluntad de mejorar, valorando la importancia del esfuerzo personal, del trabajo cooperativo y de la corresponsabilidad entre las personas para el logro de fines compartidos (Decreto 42/2015: 582).

4.5. Metodología

Las metodologías presentes en esta programación tienen como objetivo favorecer la adquisición de contenidos por parte del alumnado a través de un aumento de la motivación dentro de la asignatura de música. La búsqueda de este crecimiento se hará mediante la implantación en el aula de diferentes tipos de teorías del aprendizaje tanto desde puntos de vista genéricos como desde cuestiones específicamente musicales. Metodologías como la gamificación, el aprendizaje significativo, el aprendizaje por proyectos y todo lo referente a la motivación del alumnado dentro de las aulas son cuestiones que ya han sido convenientemente tratadas dentro del punto 3.1 del Proyecto de innovación, por lo que

aquí me limitaré a justificar cuestiones más relativas al aprendizaje musical como tal, a excepción de la mimesis.

El instrumental Orff es la primera metodología a la que me gustaría hacer referencia, ya que con ella abarcaremos un gran número de aspectos didácticos dentro del aula de música como pueden ser el trabajo armónico a través de pequeñas armonizaciones y acompañamientos; discriminación de alturas; apoyo a la lectura musical; composición de piezas instrumentales; sonorización de personajes, historias y cuentos; dramatizaciones; representaciones; improvisaciones; trabajo interválico, rítmico, etc. (de la Ossa, 2017: 115). Además, cuenta con un gran número de ventajas que hacen que su implantación dentro en el aula sea absolutamente fundamental. Entre ellas encontramos:

1. La ejecución es fácil e inmediata, y no es necesario tener que someterse a complicados ejercicios técnicos.
2. Favorece el principio de actividad para trabajar tanto la formación melódica y rítmica como la formación armónica y la forma musical.
3. Su uso es percibido por los niños de una manera lúdica.
4. El juego instrumental enriquece la expresión vocal, permitiendo que todos participen de la actividad musical en periodos en que puede disminuir el gusto por el canto.
5. Ofrece una experiencia musical comunitaria, en donde cada niño se siente importante y contribuye a la totalidad.
6. Es un medio adecuado para trabajar y desarrollar la improvisación y la creatividad.
7. En cuanto a las posibilidades tímbricas y expresivas, contiene una paleta sonora amplia y diversa (de la Ossa, 2017: 115-116).

Por todo esto concluimos que esta metodología, cuyo padre es Carl Orff, será de gran ayuda a la hora de enseñar al alumnado los diferentes contenidos recogidos dentro del apartado de interpretación.

A continuación, trataremos dos teorías que hacen referencia a la audición. La primera de ellas es la que hace referencia a la teoría de la escucha activa de Edgar Willems en la cual expresa que todo hecho humano es una acción musical, ya que su método se basa en la conexión entre la naturaleza humana y los elementos primordiales de la música. Según Willems, el ritmo es una naturaleza filosófica que todos tenemos, y que deberíamos desarrollar. Por otro lado, define la melodía como una naturaleza afectiva que se

desarrolla a través de la armonía y que tiene conexión con la mente (Torres, 2016: 8-9). A partir de estas ideas el autor utiliza la escucha activa para trabajar la improvisación desde diferentes ángulos como de la rítmica, la melódica, la vocal o la instrumental, así como en el movimiento corporal. Aquí los jóvenes se ponen en el lugar de la emoción de la música, la interiorizan y la expresan a través de su cuerpo o voz (Hoyos y de León, 2018: 285). Nosotros la usaremos precisamente para favorecer en los alumnos esa capacidad creativa que nos aporta la improvisación utilizándola por supuesto, en todos y cada uno de los ámbitos enunciados por Willems, así como para ayudarles a expresar los numerosos conceptos y sensaciones que la audición musical les aporta y les despierta.

Por otra parte, tenemos las ideas acerca de la escucha activa aportadas por Jos Wuytack. Wuytack defiende que esta es un proceso que implica la participación activa del oyente, para lo cual son necesarias una experiencia y un aprendizaje previos (Wuytack, 1996 en Costa, 2013: 9). Es importante señalar que el hecho de aprender a escuchar supone una gran diversidad de opiniones y maneras de enfocar dicho aprendizaje. En relación a esto Copland plantea que existen tres tipos de escucha:

- El plano sensual: cuando escuchamos la música por puro placer, sin intención de analizarla ni examinarla.
- El plano expresivo: referido al gran poder de expresión de la música, siendo a veces imposible expresar con palabras las sensaciones que nos provoca.
- El plano puramente musical: referente a las notas, las melodías, el ritmo, el timbre o la armonía.

Sin embargo, estas formas de escuchar no son individuales, es decir, a la hora de escuchar siempre tenemos presentes las tres, aunque lo hacemos de manera inconsciente (Copland, 2007 en Costa, 2013: 10).

En secundaria trabajaremos la escucha a través de diferentes cuestiones a nivel de percepción como la discriminación auditiva, la audición activa y la memoria comprensiva (Costa, 2013: 10). A través de estas impartiremos a los alumnos aspectos musicales tan importantes como la distancia entre las notas, las principales formas musicales de la historia de la música, las texturas o el timbre de los instrumentos más importantes de los diferentes períodos. Además, también utilizaremos la escucha activa para poder seguir la música mediante partituras o musicogramas e identificar en ellos cuestiones como la dinámica, la intensidad, el carácter musical o la articulación.

El último método que trataremos antes de hablar brevemente de la mimesis será el que Jaques-Dalcroze llevó a cabo. *Euritmia* tiene como finalidad relacionar el movimiento corporal con la música (Vernia, 2012: 2). La rítmica se basa en la movilización de mente y cuerpo, interesándose por la persona tal y como es, sin discriminaciones de edad, capacidades y dificultades manifiestas o latentes. Dalcroze opinaba que la música no se oye únicamente a través del sentido auditivo, pues todo el cuerpo es necesario para poder comprenderla. Debido a esto, las facultades humanas deben poder auxiliarse mutuamente para poder establecer una armonía (Bachmann, 1998 en Vernia, 2012: 3). Una vez que entendemos esto, podemos hablar de lo que se conoce como solfeo musical en el espacio, que trata de teorizar acerca de los elementos musicales mediante la práctica corporal, enriqueciendo además la toma de conciencia acerca nuestro cuerpo, desarrollando la motricidad global, parcial y fina y formando el oído a través del movimiento. El espacio pasa a formar parte del fenómeno sonoro y motor, estableciendo contacto a través de la comunicación no verbal y la expresión personal (Alsina, 2007 en Vernia 2012: 2-3). Con el método de Jaques-Dalcroze trataremos de mejorar aspectos motores del alumnado como puede ser la coordinación, algo que podremos hacer a través del baile o la danza. Además, también usaremos el movimiento corporal y la percusión realizada a través de este para hacer juegos didácticos o para aprender complejos contenidos como la Forma Sonata. Cabe mencionar que esto último ya lo apliqué en la unidad que realicé durante el Practicum y el resultado fue muy positivo.

Por último, me gustaría hacer una pequeña mención a la mimesis, vulgarmente conocida como memorización. Parece un paso atrás el hecho de utilizar esta metodología en una programación tan orientada hacia la realización de prácticas y con una presencia tan importante de la gamificación. De hecho, existen autores (Sobrado, Cauce y Rial, 2002: 165) que consideran que el hecho de aprender mediante la memorización de contenidos implica una gran adquisición de conocimientos, pero sin estar presente la comprensión y el entendimiento de los mismos. Lo que resulta, a la larga, una gran pérdida de tiempo. No seré yo quien niegue estas ideas, pues también considero que la mimesis carece de sentido si al final no podemos sacar nada en claro. Sin embargo, también considero que la memorización es una herramienta indispensable a la hora de abordar contenidos históricos, ya que conocer nombres, fechas, obras o características de determinados estilos a menudo resulta fundamental para que los resultados académicos sean los esperados. Debido a esto, buscaremos aportar a los alumnos las herramientas para que el

estudio memorístico sea lo más rentable posible, ya sea mediante pautas para la realización de esquemas o procedimientos para extraer de los textos sus ideas fundamentales.

4.6. Relación de Bloques: Contenidos, Criterios y procedimientos de Evaluación

Bloque 1. Interpretación y creación				
Contenidos	Criterios de Evaluación	Indicadores de logro	Estándares de aprendizaje	T.I.E.
- Indicaciones de intensidad, tempo, carácter, fraseo y articulación.	Reconocer los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical, utilizando un lenguaje técnico apropiado y aplicándolos a través de la lectura o la audición de pequeñas obras o fragmentos musicales.	- Utilizar el pulso y el acento como referencias para una correcta ejecución rítmica o de movimiento y danza. - Transcribir dictados rítmico-melódicos con formulaciones sencillas en estructuras binarias, ternarias y cuaternarias.	- Reconoce los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical, utilizando un lenguaje técnico apropiado.	
- Bases organizativas de los compases compuestos: 6/8.		- Interpretar ritmos de dificultad adecuada al nivel. - Interpretar piezas musicales en compases simples y/o compuestos de dificultad adecuada al nivel. - Transcribir dictados rítmico-melódicos con formulaciones sencillas en estructuras binarias, ternarias y cuaternarias.	- Reconoce y aplica los ritmos y compases a través de la lectura o la audición de pequeñas obras o fragmentos musicales. - Identifica y transcribe dictados de patrones rítmicos y melódicos con formulaciones sencillas en estructuras binarias, ternarias y cuaternarias.	
- Las distancias entre notas consecutivas: tono y semitono.		- Entender el tono y el semitono como las dos posibles distancias entre notas consecutivas.	- Reconoce los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical, utilizando un lenguaje técnico apropiado.	
- Estructura de tonos y semitonos de la escala mayor y menor.		- Conocer la estructura de tonos y semitonos de las escalas en modo mayor y menor. - Interpretar melodías sencillas en escala menor.	- Improvisa e interpreta estructuras musicales elementales construidas sobre los modos y las escalas más sencillas y los ritmos más comunes.	
- Funcionamiento de las alteraciones propias y accidentales y de la armadura.	Distinguir y utilizar los elementos de la representación gráfica de la música (colocación de las notas en el pentagrama; clave de sol y de fa en cuarta; duración de las figuras; signos que afectan a la intensidad y matices; indicaciones rítmicas y de tempo, etc.).	- Utilizar partituras de mayor dificultad, que incluyan diferentes indicaciones de tempo, intensidad, carácter, fraseo y articulación. - Entender el funcionamiento de las alteraciones. - Entender el concepto de armadura y aplicarlo correctamente en la lectura de partituras. - Diferenciar alteraciones propias y accidentales en las partituras utilizadas en la interpretación. - Interpretar piezas instrumentales adecuadas al nivel en do mayor y en escalas mayores con una alteración.	- Distingue y emplea los elementos que se utilizan en la representación gráfica de la música (colocación de las notas en el pentagrama; clave de sol y de fa en cuarta; duración de las figuras; signos que afectan a la intensidad y matices; indicaciones rítmicas y de tempo, etc.)	
- Improvisaciones sencillas con los elementos trabajados.	Improvisar e interpretar estructuras musicales elementales construidas	- Improvisar fragmentos sencillos en escalas mayores con una alteración.	- Improvisa e interpreta estructuras musicales elementales construidas sobre los modos y las escalas más sencillas y los ritmos más comunes.	

	sobre los modos y las escalas más sencillas y los ritmos más comunes.	<ul style="list-style-type: none"> - Componer melodías sobre escalas y patrones rítmicos adecuados al nivel. - Crear coreografías sencillas ajustándose a la frase musical y al carácter de la música. 	- Utiliza los elementos y recursos adquiridos para elaborar arreglos y crear canciones, piezas instrumentales y coreografías.	
- Exploración de las posibilidades de acompañamiento de los acordes de tónica, subdominante y dominante en los modos de do mayor y la menor.		<ul style="list-style-type: none"> - Acompañar una melodía dada con los acordes de tónica, subdominante y dominante en los modos de do mayor y la menor. 	- Utiliza los elementos y recursos adquiridos para elaborar arreglos y crear canciones, piezas instrumentales y coreografías.	
- Reconocimiento de los principales tipos de texturas: monodía, bordón, homofonía, contrapunto y melodía acompañada.	Analizar y comprender el concepto de textura y reconocer, a través de la audición y la lectura de partituras, los diferentes tipos de textura.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer en la partitura ejemplos claros de los principales tipos de textura: monodía, bordón, homofonía, contrapunto y melodía acompañada. - Acceder al conocimiento de los principales tipos de textura mediante la interpretación de fragmentos cortos y sencillos. 	Reconoce, comprende y analiza diferentes tipos de textura.	
- La estructura melódica: frases, semifrases y cadencias.	Conocer los principios básicos de los procedimientos compositivos y las formas de organización musical.	<ul style="list-style-type: none"> - Entender la estructuración de las melodías en frases y semifrases. - Entender el concepto de forma musical. 	Comprende e identifica los conceptos y términos básicos relacionados con los procedimientos compositivos y los tipos formales.	
- Formas básicas: estrófica, binaria, ternaria, rondó, tema con variaciones.		<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los principios formales básicos: repetición, variación y contraste y aplicarlos a la práctica musical. - Reconocer las formas básicas a través de la interpretación: estrófica, binaria, ternaria y rondó. 	Comprende e identifica los conceptos y términos básicos relacionados con los procedimientos compositivos y los tipos formales.	
- Técnicas para el correcto uso de la voz y los instrumentos	Mostrar interés por el desarrollo de las capacidades y habilidades técnicas como medio para las actividades de interpretación, aceptando y cumpliendo las normas que rigen la interpretación en grupo y aportando ideas musicales que contribuyan al perfeccionamiento de la tarea común.	<ul style="list-style-type: none"> - Entender la voz como el instrumento primordial y como un medio de comunicación y expresión valioso. - Mostrar interés por el cuidado de la voz y el mantenimiento de una adecuada salud vocal. - Aplicar técnicas correctas de respiración y emisión de la voz en la interpretación. - Practicar la relajación, la articulación y la entonación. - Buscar en la interpretación tanto la corrección técnica como la expresión y musicalidad. - Adoptar una postura correcta para la interpretación instrumental y vocal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra interés por el conocimiento y cuidado de la voz, el cuerpo y los instrumentos. - Canta piezas vocales propuestas aplicando técnicas que permitan una correcta emisión de la voz. - Practica la relajación, la respiración, la articulación, la resonancia y la entonación. - Adquiere y aplica las habilidades técnicas e interpretativas necesarias en las actividades de interpretación adecuadas al nivel. 	
- Participación activa, abierta, comprometida y responsable en las interpretaciones vocales, instrumentales y de movimiento y danza.	Participar activamente y con iniciativa personal en las actividades de interpretación, asumiendo diferentes roles, intentando	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar en la interpretación tanto la corrección técnica como la expresión y musicalidad. 	- Adquiere y aplica las habilidades técnicas e interpretativas necesarias en las actividades de interpretación adecuadas al nivel.	

	<p>concertar su acción con la del resto del conjunto, aportando ideas musicales y contribuyendo al perfeccionamiento de la tarea en común.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mantener el pulso preciso durante la interpretación y la improvisación. - Mantener el tempo durante la lectura rítmica y melódica. - Controlar sus emociones y mantener una actitud adecuada durante las interpretaciones en grupo y, en su caso, en las actuaciones en público. - Interpretar un repertorio variado de piezas vocales y danzas de diferentes géneros, estilos y culturas. - Utilizar la memoria comprensiva y la audición interior para la interpretación. - Interpretar piezas vocales instrumentales y danzas del patrimonio español y asturiano. - Aportar ideas musicales en contextos interpretativos y reflexionar sobre las de las demás personas. - Expresar opiniones críticas sobre los resultados Interpretativos. - Asumir los aspectos mejorables y actuar en consecuencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce y pone en práctica las técnicas de control de emociones a la hora de mejorar sus resultados en la exposición ante un público. - Practica, interpreta y memoriza piezas vocales, instrumentales y danzas de diferentes géneros, estilos y culturas, aprendidas por imitación y a través de la lectura de partituras con diversas formas de notación, adecuadas al nivel. - Practica, interpreta y memoriza piezas vocales instrumentales y danzas del patrimonio español. - Participa de manera activa en agrupaciones vocales e instrumentales, colaborando con actitudes de mejora y compromiso y mostrando una actitud abierta y respetuosa. 	
<ul style="list-style-type: none"> - Respeto a las normas y a las aportaciones de las demás personas en contextos interpretativos. 	<p>Demostrar interés por las actividades de composición e improvisación y mostrar respeto por las creaciones de sus compañeros y compañeras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar las aportaciones de las demás personas. - Mostrar interés en la realización de improvisaciones y composiciones sencillas. - Entender la práctica y el esfuerzo como método para mejorar sus posibilidades y capacidades expresivas. - Tomar conciencia de las posibilidades propias y la capacidad de mejorar. - Profundizar en el aprendizaje y práctica autónomos de la música. - Responsabilizarse de sus propios progresos y contribuir a los del grupo. - Respetar las participaciones y aportaciones de las demás personas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra apertura y respeto hacia las propuestas del profesor y de los compañeros. - Realiza improvisaciones y composiciones partiendo de pautas previamente establecidas. - Demuestra una actitud de superación y mejora de sus posibilidades y respeta las distintas capacidades y formas de expresión de sus compañeros. 	

- Respeto a las indicaciones gestuales del director o la directora.	Participar activamente y con iniciativa personal en las actividades de interpretación, asumiendo diferentes roles, intentando concertar su acción con la del resto del conjunto, aportando ideas musicales y contribuyendo al perfeccionamiento de la tarea en común.	- Respetar el gesto del director o la directora en las interpretaciones grupales, siendo consciente de su importancia en el proceso y el resultado final de la obra. - Integrarse en el conjunto en las interpretaciones grupales participando de forma activa.	- Practica las pautas básicas de la interpretación: silencio, atención al director y a los otros intérpretes, audición interior, memoria y adecuación al conjunto, mostrando espíritu crítico ante su propia interpretación y la de su grupo.	
- Técnicas para el correcto uso de la voz y los instrumentos - Participación activa, abierta, comprometida y responsable en las interpretaciones vocales, instrumentales y de movimiento y danza.	Explorar las posibilidades de distintas fuentes y objetos sonoros.	- Mostrar una actitud abierta hacia la percepción auditiva, tanto de obras musicales, como de los sonidos del entorno, reflexionando sobre los mismos. - Utilizar los instrumentos y objetos con creatividad, indagando sus posibilidades musicales y expresivas.	- Muestra interés por los paisajes sonoros que nos rodean y reflexiona sobre los mismos. - Investiga e indaga de forma creativa las posibilidades sonoras y musicales de los objetos.	
BLOQUE 2 - ESCUCHA				
Contenidos	Criterios de Evaluación	Indicadores de logro	Estándares de aprendizaje	T.I.E.
<p><i>Audiciones y análisis contexto:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Discriminación auditiva y reconocimiento visual de los instrumentos de la orquesta. - Audición de instrumentos y agrupaciones del folklore: la tradición musical asturiana. - Distinción auditiva de voces de diferente tesitura, color o timbre y técnicas vocales. - Reconocimiento de la relación entre texto y música en obras vocales como la ópera o la canción. - Audición de agrupaciones vocales de diferentes estilos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y describir los diferentes instrumentos y voces y sus agrupaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer auditiva y visualmente los instrumentos de la orquesta. - Distinguir la sonoridad de los principales instrumentos del folklore, incluyendo los de la tradición musical asturiana. - Distinguir la sonoridad de algunas agrupaciones del folklore, principalmente de la tradición musical asturiana. - Identificar en audición los tipos de voces según su tesitura y describir el timbre o color de las mismas. - Diferenciar en audición agrupaciones vocales de diversos estilos musicales. - Escuchar y descubrir las posibilidades técnicas de la voz. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diferencia las sonoridades de los instrumentos de la orquesta, así como su forma, y los diferentes tipos de voces. - Diferencia las sonoridades de los instrumentos más característicos de la música popular moderna, del folklore, y de otras agrupaciones musicales. - Explora y descubre las posibilidades de la voz y los instrumentos y su evolución a lo largo de la historia de la música. 	

		- Descubrir la importancia de la integración de texto y música en obras vocales como la ópera o la canción.	
<p><i>Teóricos musicales:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lectura de notas en clave de sol como apoyo a la audición. - Iniciación a la clave de fa como apoyo a la audición de voces e instrumentos graves. - Identificación en la partitura de patrones rítmicos en los compases simples. - Indicaciones de tempo, intensidad, carácter, fraseo y articulación para describir la música escuchada. - Valoración del silencio y la escucha consciente como parte esencial en la audición musical. - El valor expresivo del silencio en la música. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leer distintos tipos de partituras en el contexto de las actividades musicales del aula como apoyo a las tareas de audición. - Valorar el silencio como condición previa para participar en las audiciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar distintos tipos de partituras sencillas como apoyo a la audición. - Identificar en partitura las principales agrupaciones vocales. - Seguir la partitura durante la audición de piezas musicales, identificando las notas en el pentagrama en clave de sol y asociando la clave de fa con las voces e instrumentos graves. - Seguir la partitura durante la audición de piezas musicales, identificando las figuras y silencios en los compases simples. - Identificar en una partitura las diferentes indicaciones de tempo, intensidad, carácter, fraseo y articulación. - Valorar el silencio como condición indispensable para la escucha atenta. - Apreciar el silencio como un elemento constituyente del hecho musical con las mismas posibilidades expresivas que el sonido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lee partituras como apoyo a la audición. - Valora el silencio como elemento indispensable para la interpretación y la audición.
<p><i>Audición activa:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Audición activa de obras musicales de diferentes estilos, épocas y culturas e información relevante sobre las mismas. - Diferencia entre la escritura convencional de música y la no convencional y uso de ambas posibilidades como apoyo a la audición activa. - Expresión de las sensaciones y de las emociones percibidas en la música escuchada a través del 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer auditivamente y determinar la época o cultura a la que pertenecen distintas obras musicales, interesándose por ampliar sus preferencias. 	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar obras significativas de diferentes épocas y culturas con una actitud respetuosa e interesándose por ampliar las preferencias musicales. - Reconocer auditivamente obras musicales escuchadas previamente en el aula y recordar información relevante sobre las mismas. - Mostrar interés por la escucha de música tradicional asturiana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra interés por conocer músicas de otras épocas y culturas. - Reconoce y sabe situar en el espacio y en el tiempo músicas de diferentes culturas.

<p>lenguaje verbal, oral y escrito, la representación visual y el gesto y el movimiento.</p> <p>- Descripción de los elementos básicos de la música escuchada: melodía, ritmo, timbre e intensidad a través del lenguaje verbal, oral y escrito, la representación visual y el gesto y el movimiento.</p> <p>- Discriminación auditiva, descripción y comparación de sonidos atendiendo a sus parámetros: altura, duración, timbre e intensidad.</p> <p>- Identificación del pulso y los acentos en una pieza musical.</p> <p>- Distinción de ritmos binarios y ternarios.</p> <p>- Valoraciones personales sobre la música escuchada y respeto al resto de opiniones.</p>	<p>- Identificar y describir, mediante el uso de distintos lenguajes (gráfico, corporal o verbal), algunos elementos y formas de organización y estructuración musical (ritmo, melodía, textura, timbre, repetición, imitación, variación) de una obra musical interpretada en vivo o grabada.</p>	<p>- Distinguir mediante la audición comparativa de dos sonidos qué parámetro del sonido se modifica.</p> <p>- Identificar mediante la audición los parámetros del sonido y sus cambios en diferentes obras musicales.</p> <p>- Identificar auditivamente el pulso y los acentos de la música escuchada.</p> <p>- Reconocer auditivamente ritmos binarios y ternarios.</p> <p>- Utilizar con autonomía partituras, musicogramas u otras grafías como apoyo a la audición activa.</p> <p>- Describir las sensaciones y emociones percibidas en la música escuchada mediante los lenguajes visual y verbal (oral y escrito) y el gesto y el movimiento.</p> <p>- Describir los elementos básicos (melodía, ritmo, timbre e intensidad) de la música escuchada mediante los lenguajes visual y verbal (oral y escrito) y el gesto y el movimiento.</p> <p>- Comunicar, de forma oral y escrita, conocimientos, juicios y valoraciones sobre la música escuchada con rigor y claridad, utilizando la terminología adecuada.</p> <p>- Mostrar respeto hacia las opiniones de los compañeros y las compañeras sobre la música escuchada.</p>	<p>-Describe los diferentes elementos de las obras musicales propuestas.</p> <p>-Utiliza con autonomía diferentes recursos como apoyo al análisis musical.</p> <p>-Emplea conceptos musicales para comunicar conocimientos, juicios y opiniones musicales de forma oral y escrita con rigor y claridad.</p>	
<p><i>Audición y percepción de ruido:</i></p> <p>- Estudio de paisajes sonoros.</p> <p>- La contaminación acústica: identificación de casos en el entorno, perjuicios para la salud, propuesta de soluciones y contribución a un clima de trabajo saludable en el aula.</p>	<p>- Identificar situaciones del ámbito cotidiano en las que se produce un uso indiscriminado del sonido, analizando sus causas y proponiendo soluciones.</p>	<p>- Contribuir a la creación de un clima de trabajo adecuado para la realización de las actividades del aula.</p> <p>- Indagar sobre el paisaje sonoro del entorno.</p>	<p>- Toma conciencia de la contribución de la música a la calidad de la experiencia humana, mostrando una actitud crítica ante el consumo indiscriminado de música.</p> <p>- Elabora trabajos de indagación sobre la contaminación acústica.</p>	

<p>- El aparato auditivo. Partes y funcionamiento.</p>		<p>- Reconocer el funcionamiento del aparato auditivo.</p> <p>- Tomar conciencia de los problemas creados por el exceso sonoro y sus consecuencias con el fin de crear hábitos saludables.</p> <p>- Identificar en el entorno inmediato situaciones de contaminación acústica, analizando sus causas y proponiendo soluciones.</p>		
BLOQUE 3 - CONTEXTOS MUSICALES Y CULTURALES				
Contenidos	Criterios de Evaluación	Indicadores de logro	Estándares de aprendizaje	T.I.E.
<p><i>Música y retórica:</i></p> <p>- Plasmación en imágenes de ideas, emociones y sentimientos expresados por la música.</p> <p>- Correspondencias entre la música y el texto de las canciones y otras formas vocales.</p> <p>- Delimitación del espacio y el tiempo en el que las obras interpretadas y escuchadas fueron creadas.</p> <p>- Empleo de lenguas extranjeras a través del canto y términos musicales de uso universal.</p> <p>- Exploración del baile, la danza, el gesto y el movimiento como medios de expresión de sentimientos y emociones y como recursos narrativos.</p> <p>- Análisis de los usos y las funciones de la música en casos concretos y contextos específicos.</p> <p>- Búsqueda y selección adecuada de información relevante sobre las obras interpretadas y escuchadas en el aula situándolas en su contexto.</p> <p>- Interés por ampliar las preferencias musicales.</p>	<p>- Realizar ejercicios que reflejen la relación de la música con otras disciplinas.</p> <p>- Demostrar interés por conocer músicas de distintas características, épocas y culturas y por ampliar y diversificar las propias preferencias musicales, adoptando una actitud abierta y respetuosa.</p> <p>- Relacionar las cuestiones técnicas aprendidas con las características de los periodos de la historia musical.</p> <p>- Distinguir los grandes periodos de la historia de la música.</p>	<p>- Plasmar en imágenes ideas, emociones y sentimientos expresados a través de la música.</p> <p>- Establecer nexos de unión entre los contenidos de Música y las disciplinas del ámbito científico a través de temas relacionados con la producción y percepción del sonido.</p> <p>- Descubrir el contenido matemático de la música en la relación proporcional de las figuras y silencios musicales.</p> <p>- Apreciar la relación entre la música y el texto de canciones y otras formas vocales.</p> <p>- Situar en el espacio y el tiempo las obras musicales interpretadas y escuchadas.</p> <p>- Ampliar las competencias en lenguas extranjeras a través del canto y los términos musicales de uso universal en diferentes idiomas.</p> <p>- Entender y experimentar el baile, la danza, el gesto y el movimiento como medios de</p>	<p>- Expresa contenidos musicales y los relaciona con periodos de la historia de la música y con otras disciplinas.</p> <p>- Reconoce distintas manifestaciones de la danza.</p> <p>- Distingue las diversas funciones que cumple la música en nuestra sociedad.</p> <p>- Muestra interés por conocer los distintos géneros musicales y sus funciones expresivas, disfrutando de ellos como oyente con capacidad selectiva.</p> <p>- Muestra interés por conocer música de diferentes épocas y culturas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p>	

<p>- Respeto a manifestaciones musicales de diferentes épocas y culturas, entendidas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>- Análisis de los elementos de la música (melodía, ritmo, timbre, intensidad) en un repertorio de diferentes épocas y culturas.</p> <p>- Reconocimiento de algunas manifestaciones musicales importantes de la historia de la música occidental y contextualización histórica.</p> <p>- Apreciación de la presencia de la mujer en la historia de la música.</p>		<p>expresión de sentimientos y emociones y como recursos narrativos.</p> <p>- Analizar los usos y las funciones de la música en casos concretos y contextos específicos incluida la música tradicional asturiana.</p> <p>- Asimilar información relevante sobre las obras trabajadas en clase.</p> <p>- Mostrar interés por acceder a músicas diferentes a las que escucha habitualmente.</p> <p>- Identificar y respetar las manifestaciones musicales de diferentes épocas y culturas, valorando el enriquecimiento cultural personal que ello supone.</p> <p>- Manejar un repertorio variado perteneciente a diferentes periodos de la historia de la música para acceder a los elementos de la música trabajados: melodía, ritmo, timbre, intensidad.</p> <p>- Conocer algunas manifestaciones musicales importantes de la historia de la música occidental.</p> <p>- Estimar la presencia, participación e influencia de las mujeres a lo largo de la historia de la música.</p> <p>- Situar las obras estudiadas en su contexto histórico.</p>	<p>- Relaciona las cuestiones técnicas aprendidas vinculándolas a los periodos de la historia de la música correspondientes.</p> <p>- Distingue los periodos de la historia de la música y las tendencias musicales.</p> <p>- Examina la relación entre los acontecimientos históricos, el desarrollo tecnológico y la música en la sociedad.</p>	
<p><i>Música española y asturiana:</i></p> <p>- Principales características de la música tradicional española y asturiana.</p> <p>- Conocimiento a través de la interpretación y la audición de un repertorio variado de canciones y danzas del patrimonio musical español y asturiano.</p>	<p>- Apreciar la importancia del patrimonio cultural español y comprender el valor de conservarlo y transmitirlo.</p>	<p>- Conocer las principales características de la música tradicional española.</p> <p>- Conocer las principales características de la música tradicional asturiana.</p> <p>- Acceder a un repertorio variado de canciones y danzas del patrimonio español</p>	<p>- Valora la importancia del patrimonio español.</p> <p>- Practica, interpreta y memoriza piezas vocales, instrumentales y danzas del patrimonio español.</p> <p>- Conoce y describe los instrumentos tradicionales españoles.</p>	

<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de los principales instrumentos y agrupaciones del folklore español y asturiano. - Preservación y transmisión del patrimonio cultural español y asturiano. 		<p>y asturiano a través de su interpretación y audición.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distinguir los principales instrumentos del folklore, incluyendo los de la tradicón musical asturiana. - Distinguir algunas agrupaciones del folklore, principalmente de la música tradicional asturiana. - Valorar la necesidad de preservar y transmitir el patrimonio cultural español y asturiano. 		
<p><i>Criterios y juicios musicales:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso preciso y riguroso de los términos utilizados para describir lo percibido a través de la audición y la lectura de partituras. - Emisión, oral y escrita, de juicios críticos sobre la relación de las obras musicales y textos escuchados con el contexto histórico y cultural en el que fueron creados. - Audición activa e interpretación de obras representativas del panorama musical actual y de la música asturiana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Valorar la asimilación y empleo de algunos conceptos musicales básicos necesarios a la hora de emitir juicios de valor o “hablar de música”. - Mostrar interés y actitud crítica por la música actual, los musicales, los conciertos en vivo y las nuevas propuestas musicales, valorando los elementos creativos e innovadores de los mismos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Valorar la importancia del uso preciso y riguroso de los términos utilizados para describir lo percibido a través de la audición y la lectura de partituras. - Comunicar juicios personales razonados sobre la música escuchada. - Diversificar los conocimientos musicales a través de la audición activa y la interpretación de obras representativas del panorama actual, incluido el asturiano. 	<ul style="list-style-type: none"> - Emplea un vocabulario adecuado para describir percepciones y conocimientos musicales. - Comunica conocimientos, juicios y opiniones musicales de forma oral y escrita con rigor y claridad. - Utiliza diversas fuentes de información para indagar sobre las nuevas tendencias, representantes, grupos de música popular, etc. y realiza una revisión crítica de dichas producciones. - Se interesa por ampliar y diversificar las preferencias musicales propias. 	
BLOQUE 4 – MÚSICA Y TECNOLOGÍAS				
Contenidos	Criterios de Evaluación	Indicadores de logro	Estándares de aprendizaje	T.I.E.
<p>Identificación de los principales formatos de archivos audiovisuales: MPEG, AVI, MP4.</p>	<p>Utilizar con autonomía los recursos tecnológicos disponibles, demostrando un conocimiento</p>	<p>Reconocer los principales formatos de archivos audiovisuales: MPEG, AVI, MP4</p>	<p>Conoce algunas de las posibilidades que ofrecen las tecnologías y las utiliza como herramientas para la actividad musical</p>	

Reproducción y análisis crítico de las interpretaciones a partir de las grabaciones realizadas	básico de las técnicas y procedimientos necesarios para grabar, reproducir, crear, interpretar música y realizar sencillas producciones audiovisuales	Grabar y reproducir las interpretaciones musicales y de movimiento y danza como herramientas de mejora del aprendizaje autónomo	Participa en todos los aspectos de la producción musical demostrando el uso adecuado de los materiales relacionados, métodos y tecnologías	
Reflexión sobre los perjuicios ocasionados por la descarga ilegal de música y valoración de las alternativas legales y Seguras		Valorar las diferentes posibilidades de acceso a la música de forma segura y legal	Conoce algunas de las posibilidades que ofrecen las tecnologías y las utiliza como herramientas para la actividad musical	
Uso de editores de partituras, audio y vídeo y de programas mezcladores de música, atendiendo tanto a cuestiones técnicas como artísticas	Utilizar de manera funcional los recursos informáticos disponibles para el aprendizaje e indagación del hecho musical	Realizar mezclas musicales sencillas utilizando algún programa mezclador. Incorporar música a imágenes con criterio e imaginación para crear sencillas producciones audiovisuales Usar editores de partituras para escribir y reproducir creaciones musicales propias y ajenas	Conoce algunas de las posibilidades que ofrecen las tecnologías y las utiliza como herramientas para la actividad musical. Participa en todos los aspectos de la producción musical demostrando el uso adecuado de los materiales relacionados, métodos y tecnologías	
Contacto con la oferta musical en Asturias a través de las redes sociales y otras plataformas de internet		Realizar mezclas musicales sencillas utilizando algún programa mezclador. Utilizar instrumentos musicales virtuales como una opción más para crear e interpretar música	Conoce algunas de las posibilidades que ofrecen las tecnologías y las utiliza como herramientas para la actividad musical Participa en todos los aspectos de la producción musical demostrando el uso adecuado de los materiales relacionados, métodos y tecnologías	
Búsqueda y selección adecuada de información relevante para la elaboración de trabajos de indagación sobre cuestiones relativas a la materia		Valorar algunas plataformas, webs, blogs y redes sociales como formas de difusión y distribución de las manifestaciones musicales	Utiliza con autonomía las fuentes y los procedimientos apropiados para elaborar trabajos sobre los temas relacionados con el hecho musical	
		Utilizar con criterio y autonomía las fuentes disponibles para indagar sobre temas relacionados con compositores, compositoras e intérpretes de la historia de la música culta y popular, incluyendo la danza Apreciar algunos programas y aplicaciones para la enseñanza de la música como herramientas para el aprendizaje autónomo	Utiliza con autonomía las fuentes y los procedimientos apropiados para elaborar trabajos sobre los temas relacionados con el hecho musical	

4.7. Cronograma de las Unidades Didácticas

Unidad N°	Título	Trimestre	Sesiones
1	La Edad Media	Primero	9
2	Música tradicional española	Primero	6
3	Músicas del mundo	Primero	7
4	El Renacimiento	Primero	9
	Sesiones de refuerzo	Primero	1
5	El Barroco	Segundo	9
6	Las mujeres y la música	Segundo	7
7	El Clasicismo	Segundo	9
	Sesiones de refuerzo	Segundo	1
8	El Romanticismo	Tercero	8
9	La música del S. XX	Tercero	6
10	Música y medios audiovisuales	Tercero	5
	Sesiones de refuerzo	Tercero	1

4.8. Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad

Las medidas de refuerzo pensadas para esta programación tendrán como objetivo fundamental la realización de trabajos que refuercen los contenidos dados a lo largo de las unidades didácticas. Entre estos trabajos encontraremos monografías, fichas o mapas conceptuales.

En cuanto a las medidas de atención a la diversidad cabe decir que lo primero que se hará será tomar contacto con el departamento de Orientación del centro en cuestión. El motivo es informarse correctamente de las necesidades específicas de cada estudiante y tratar de encontrar la solución más adecuada para solucionar sus complicaciones. Los alumnos con NEE que no puedan seguir el ritmo normal de la clase dispondrán de adaptaciones curriculares significativas para que, aunque aún ritmo más bajo, puedan adquirir grandes conocimientos relacionados con la asignatura. Por otra parte, alumnos que necesiten ayuda, pero para los que seguir las explicaciones no suponga un gran problema, como pueden ser alumnos con problemas de visión o audición se les facilitarán materiales adecuados a su discapacidad. Entre estos podemos encontrar aparatos que mejoren la audición, la entrega de apuntes que le permitan seguir mejor las explicaciones, la utilización de libros y fichas escritas en braille o la adaptación del tamaño de la letra a los problemas de visión del alumno en cuestión.

En definitiva, todas y cada una de las necesidades que puedan surgir serán tratadas con el mayor respeto y apoyo por parte del profesor y siempre se buscará lo mejor para el alumno que se vea afectado por las mismas.

4.9. Propuesta de actividades complementarias

Las actividades complementarias deben realizarse fuera de los muros del centro. Esto se debe a que salir del instituto provoca en los alumnos un cambio en su rutina que afecta positivamente a la realización de las actividades.

Dentro de estas actividades complementarias a partir de esta programación se pueden ofrecer: asistencia a conciertos de diferentes estilos, géneros y épocas; asistencia a recitales de ópera; asistencia a lugares de creación y producción musical; asistencia a archivos de música antigua; asistencia a exposiciones de instrumentos, ya sean tradicionales, convencionales o modernos; asistencia a talleres musicales; asistencia a actividades de baile y danza; asistencia a charlas de personas mayores que los informen sobre la música tradicional que ellos practicaban y de las funciones de la misma; asistencia a ensayos de orquestas profesionales para que observen el trabajo de los músicos y del director previo al concierto; asistencia a charlas acerca del consumo indiscriminado de la música en la sociedad y de cómo cuidar el espacio sonoro; visitar medios de comunicación de la zona para observar cómo utilizan la música dentro de sus programas.

4.10. Recursos

Los recursos necesarios para poder desempeñar estas unidades son: un ordenador, acceso a internet, un reproductor de música, altavoces, acceso a la impresora, un cañón proyector, instrumentos tradicionales, instrumental Orff, atriles, material de reciclaje, programas de tratamiento de audio y programas de tratamiento de vídeo.

4.11. Secuenciación de las U.D.

UNIDAD 1: Edad Media

Capacidades a desarrollar: ca2, ca4, ca5, ca8, ca9, ca10, ca11, ca12, ca13

Competencias: c1, c4, c5, c6, c7

Objetivos

1. Analizar el contexto en el que viven los músicos de la época.
2. Estudiar la música profana a través de los trovadores, juglares y minnesingers.
3. Aprender en qué consiste la música instrumental medieval.
4. Identificar las formas vocales medievales.
5. Conocer las características principales del canto gregoriano.

Ejemplos de repertorio:

- Himno a San Juan Bautista (Guido d'Arezzo, S. XI).
- Kalenda maya (Raimbaut de Vaqueiras, S.XII).
- A que por muy gran fermosura (Cantiga nº 384 de las Cantigas de Alfonso X "El Sabio", S.XIII).
- Puer natus est nobis (Introito para la misa del día de Navidad).
- Kyrie fons bonitatis (Kyrie para solemnidades de la Misa II, según el Kyriale).

Temporalización: 9 sesiones

Contenidos - Evaluación

Bloques	Contenidos	Criterios	Indicadores	Estándares	Instrumentos
<u>Interpretación y creación</u>	<p>Reconocimiento de los principales tipos de texturas: monodía y homofonía.</p> <p>La estructura melódica: cadencias.</p> <p>Respeto a las normas y a las aportaciones de las demás personas en contextos interpretativos.</p>	<p>Reconocer los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical, utilizando un lenguaje técnico apropiado y aplicándolos a través de la lectura o la audición de pequeñas obras o fragmentos musicales.</p> <p>Analizar y comprender el concepto de textura y reconocer, a través de la audición y la lectura de partituras, los diferentes tipos de textura.</p> <p>Participar activamente y con iniciativa personal en las actividades de interpretación, asumiendo diferentes roles, intentando concertar su acción con la del resto del conjunto, aportando ideas musicales y contribuyendo al perfeccionamiento de la tarea en común.</p>	<p>Utilizar el pulso y el acento para una correcta ejecución del movimiento y la danza.</p> <p>Reconocer ejemplos claros de los principales tipos de textura: monodía y homofonía.</p> <p>Entender la práctica y el esfuerzo como método para mejorar sus posibilidades y capacidades expresivas.</p> <p>Profundizar en el aprendizaje y práctica autónomos de la música.</p> <p>Responsabilizarse de sus propios progresos y contribuir a los del grupo.</p> <p>Interpretar un repertorio de danzas pertenecientes al medievo.</p> <p>Respetar las aportaciones de las demás personas.</p> <p>Integrarse en el conjunto en las interpretaciones grupales participando de forma activa.</p> <p>Asumir los aspectos mejorables y actuar en consecuencia.</p>	<p>Reconoce los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical, utilizando un lenguaje técnico apropiado.</p> <p>Demuestra una actitud de superación y mejora de sus posibilidades y respeta las distintas capacidades y formas de expresión de sus compañeros.</p> <p>Práctica, interpreta y memoriza piezas vocales, instrumentales y danzas de diferentes géneros, estilos y culturas, aprendidas por imitación y a través de la lectura de partituras con diversas formas de notación, adecuadas al nivel.</p> <p>Muestra apertura y respeto hacia las propuestas del profesor y de los compañeros.</p>	<p>Escalas de observación, listas de control, registro anecdótico y fichas de recogida de información.</p>
<u>Escucha</u>	<p>Posibilidades técnicas y evolución de los instrumentos en la Edad Media.</p> <p>Valoración del silencio como condición previa a la audición musical.</p> <p>Audición activa de obras enmarcadas dentro del período medieval.</p> <p>Expresión de las sensaciones y de las emociones percibidas en la música</p>	<p>Identificar y describir los diferentes instrumentos y voces y sus agrupaciones.</p> <p>Reconocer auditivamente y determinar la época o cultura a la que pertenecen distintas obras musicales, interesándose por ampliar sus preferencias.</p>	<p>Escuchar obras significativas de la Edad Media con una actitud respetuosa e interesándose por ampliar las preferencias musicales.</p> <p>Mostrar interés por la escucha de música representativa del medievo.</p> <p>Identificar cadencias en la música escuchada.</p> <p>Distinguir los procedimientos compositivos: imitación, empleados en la música escuchada.</p>	<p>Explora y descubre las posibilidades de la voz y los instrumentos y su evolución a lo largo de la historia de la música.</p> <p>Reconoce y sabe situar en el espacio y en el tiempo músicas de diferentes culturas.</p> <p>Describe los diferentes elementos de las obras musicales propuestas.</p>	<p>Escalas de observación, fichas de recogida de información, listas de control, registro anecdótico y pruebas orales y escritas.</p>

	<p>escuchada a través del lenguaje verbal, el gesto y el movimiento.</p> <p>Descripción de los elementos de la música escuchada: melodía, ritmo y textura a través del lenguaje verbal.</p> <p>Identificación de cadencias durante la audición.</p> <p>Apreciación de la imitación como procedimiento compositivo de la música escuchada.</p> <p>Valoraciones personales sobre la música escuchada y respeto al resto de opiniones.</p>	<p>Identificar y describir, mediante el uso de distintos lenguajes, algunos elementos y formas de organización y estructuración musical (ritmo, melodía, textura, timbre, repetición, imitación, variación) de una obra musical interpretada en vivo o grabada.</p>	<p>Discriminar auditivamente diferentes texturas musicales: monodía y homofonía.</p> <p>Comunicar, de forma oral y escrita, conocimientos, juicios y valoraciones de la música escuchada con rigor y claridad, utilizando la terminología adecuada.</p>	<p>Emplea conceptos musicales para comunicar conocimientos, juicios y opiniones musicales de forma oral y escrita con rigor y claridad.</p>	
<u>Contextos musicales y culturales</u>	<p>Respeto hacia las manifestaciones musicales de la Edad Media, entendidas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Análisis de las formas de organización musical: cadencias. Dentro del repertorio medieval.</p> <p>Análisis de las texturas musicales: monodía y homofonía. Dentro del repertorio medieval.</p> <p>Reconocimiento de las manifestaciones musicales importantes de la Edad Media.</p> <p>Uso preciso y riguroso de los términos utilizados para describir lo percibido a través de las audiciones.</p>	<p>Mostrar interés por conocer músicas de distintas características, épocas y culturas y por ampliar y diversificar las propias preferencias musicales, adoptando una actitud abierta y respetuosa.</p> <p>Relacionar las cuestiones técnicas aprendidas con las características propias del medioevo.</p> <p>Distinguir los grandes periodos de la historia de la música.</p> <p>Valorar la asimilación y empleo de algunos conceptos musicales básicos necesarios a la hora de emitir juicios de valor o “hablar de música”.</p>	<p>Asimilar información relevante sobre las obras trabajadas en clase.</p> <p>Reconocer auditivamente y contextualizar las obras musicales escuchadas en clase.</p> <p>Mostrar interés por acceder a músicas diferentes a las que escucha habitualmente.</p> <p>Manejar un repertorio variado perteneciente a la Edad Media para acceder al conocimiento de las formas de organización musical trabajadas: cadencias.</p> <p>Manejar un repertorio variado perteneciente a la Edad Media para acceder al conocimiento de las distintas texturas musicales: monodía y homofonía.</p> <p>Comunicar juicios personales razonados sobre la música escuchada.</p>	<p>Reconoce distintas manifestaciones de la danza.</p> <p>Muestra interés por conocer música de diferentes épocas y culturas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Relaciona las cuestiones técnicas aprendidas vinculándolas a los periodos de la historia de la música correspondientes.</p> <p>Distingue los periodos de la historia de la música y las tendencias musicales.</p>	<p>Mapas conceptuales, cuaderno de clase, pequeñas investigaciones y pruebas orales y escritas.</p>
<u>Música y tecnologías</u>	<p>Uso de editores de partituras.</p> <p>Utilización de programas de aprendizaje musical.</p>	<p>Utilizar con autonomía los recursos tecnológicos disponibles, demostrando un conocimiento básico de las técnicas y procedimientos</p>	<p>Usar editores de partituras para escribir y reproducir creaciones musicales propias y ajenas.</p>	<p>Conoce algunas de las posibilidades que ofrecen las tecnologías y las utiliza como herramientas para la actividad musical.</p>	<p>Fochas de recogida de información, listas de control y</p>

	Búsqueda y selección adecuada de información relevante acerca de la música profana y de la música religiosa.	necesarios para grabar, reproducir, crear, interpretar música y realizar sencillas producciones audiovisuales. Utilizar de manera funcional los recursos informáticos disponibles para el aprendizaje e indagación del hecho musical.	Utilizar con criterio y autonomía las fuentes disponibles para indagar sobre temas relacionados con la música de la Edad Media. Apreciar algunos programas y aplicaciones para la enseñanza de la música como herramientas para el aprendizaje autónomo.	Utiliza con autonomía las fuentes y los procedimientos apropiados para elaborar trabajos sobre los temas relacionados con el hecho musical.	registro anecdótico.
--	--	--	---	---	----------------------

Actividades

Las actividades estarán divididas en: actividades de aprehensión de contenidos, actividades de desarrollo de contenidos y actividades para el refuerzo de contenidos. Cabe señalar que tanto al principio como al final de la clase es bueno realizar actividades que produzcan una menor exaltación en el alumnado que las del grueso de esta. Ya que en esos momentos los estudiantes están más inquietos y pueden distraerse y alborotarse con mayor facilidad.

Tipos de actividades	Actividades para la realización de la Ud. 1	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4
<u>Actividades de aprehensión de contenidos</u>	¿Cómo vivían? Lectura acerca del contexto musical existente en la Edad Media. Los alumnos leerán un texto acerca del contexto musical que se comentara conjuntamente.			3-7-10	
	Un cómic muy viejo. Visualización de miniaturas tratando de observar características propias de los trovadores, juglares y minnesingers como el aspecto, la indumentaria, los instrumentos, la forma de interpretación el género, etc.			10-11-15	
	Como dos gotas de agua. A los alumnos se les serán entregadas dos partituras de la misma pieza. Una de ellas estará escrita en notación convencional, mientras que la otra aparecerá tal y como en la época se escribía. Los estudiantes deberán observarla y tratar averiguar que se trata de la misma pieza.	11-12-13		10-11-15-23	4
	Audiciones. A lo largo de la unidad se irán poniendo audiciones a modo de ejemplos en relación con la materia que se está. Los alumnos aportarán sus opiniones e ideas acerca de las mismas.	7-8	4-6-9-12-13-15-17-18-20	3-9-10-11-12-14-15-22-23	
<u>Actividades de desarrollo</u>	Clase invertida. Los alumnos harán seis grupos. Dos de esos grupos leerán un texto acerca de los trovadores. Otros dos harán lo propio con uno de los juglares y los últimos con uno de los minnesingers. Por último, cada uno de esos grupos explicará al resto de la clase quiénes eran y porqué se caracterizaban los músicos presentes en los textos.			10-11-15	

	De la actualidad al gregoriano. Conversión de una letra actual en una pieza que encaje dentro de las características de interpretación propias del canto gregoriano. Los alumnos harán seis grupos, cada uno escogerá una canción actual y la interpretará estableciendo un inicio, una cuerda de recitación y una cadencia.	7-8-11-12-13	6-9-12-13-15-18-20	9-10-11-12-14-15	
	Hagamos un canon. Cada alumno presente en el aula pensará en una palabra (adjetivos, adverbios, sustantivos, verbos) y a medida que los vayamos señalando tendrá que decirla, pero con una particularidad. Deberá decir la suya y todas las que han dicho ya sus compañeros. Es decir, se creará una frase mediante el procedimiento del canon.	11-12-13		10-11-15	
	Busca el instrumento. Esta es una práctica de escucha activa. Los alumnos se juntarán por parejas y tendrán que prestar atención a la audición que les toque. Una vez escuchada deberán recorrer la clase en busca de instrumentos cuyo sonido sea similar al que han oído previamente. Posteriormente se volverá a poner la audición y tendrán que hacerlos sonar al mismo tiempo que en el audio.	11-12-13	4-6-9	9-10-11-15	
	Profano vs Religioso. Se establecerán dos grupos. Uno de ellos defenderá la música profana y otro la música religiosa. Tras un previo estudio de los temas en sus casas, se realizará un debate donde se den argumentos para defender estos dos tipos de música.			10-11-15	7
	Baila conmigo. Los alumnos se colocarán de pie en el aula. A continuación, comenzarán a escuchar música propia de diferentes danzas y deberán moverse según lo que los sonidos les producen.	11-12-13	6-12-20	5-9-10-11-15-22-23	
<u>Actividades de refuerzo de contenidos</u>	Las cartas mágicas. A cada alumno se le entregará una carta boca abajo. En ellas estarán escritos algunos conceptos propios de la unidad. Cuando el profesor diga su nombre deberán levantar la carta y explicar a la clase ese concepto.			3-5-9-10-11-12-14-15	
	El manuscrito incompleto. Se proyectará un texto que nos hable de algunas de las cuestiones más importantes de la unidad. Sin embargo, ese texto está incompleto. Los alumnos deberán copiarlo y completarlo en sus cuadernos.			3-5-9-10-11-12-14-15	
	Se pilla antes a un mentiroso que a un cojo. El profesor llamará a cuatro alumnos, los cuales deberán colocarse enfrente del resto. Una vez allí el profesor les dirá al oído mentira o verdad. A continuación, cada alumno, según lo que el profesor le haya dicho, deberá decir una mentira o una verdad y sus compañeros deberán decidir quién miente y quién no.			3-5-9-10-11-12-14-15	

Historia ([Anexos 1 y 2](#))

Contenidos transversales: El espíritu emprendedor

El espíritu emprendedor estará presente en todas las unidades que estén relacionadas con la plataforma *Classcraft*. Esto es debido a que la motivación que se quiere despertar en los alumnos a través de una gamificación tan cercana a sus gustos hará que afronten las prácticas y actividades con un gran afán de superación.

UNIDAD 2: La música tradicional española

Capacidades a desarrollar: ca1, ca2, ca4, ca5, ca6, ca8, ca10, ca11, ca12, ca13

Competencias: c2, c4, c5, c7

Objetivos

1. Conocer los instrumentos tradicionales.
2. Bailar danzas y bailes tradicionales.
3. Interpretar piezas tradicionales con instrumental Orff.
4. Distinguir la funcionalidad de estas músicas.

Ejemplos de repertorio:

- Muiñeira de Chantada (Manuel y Antonio Fernández, 1865).
- Paquito el Chocolatero (Pasodoble compuesto por Gustavo Pascual, 1937).
- Danza prima (Danza tradicional asturiana).
- Estaba el señor don Gato (Canción tradicional infantil).
- Tengo de subir al puertu (Tonada tradicional asturiana, versión instrumental de Llan de Cubel).

Temporalización: 6 sesiones

Contenidos

Bloques	Contenidos	Criterios	Indicadores	Estándares	Instrumentos
<u>Interpretación y creación</u>	<p>La estructura melódica: frases y semifrases.</p> <p>Formas básicas: estrófica. Técnicas para el uso correcto de los instrumentos.</p> <p>Participación, activa, abierta, comprometida y responsable en las interpretaciones instrumentales y de movimiento y danza.</p> <p>Respeto a las indicaciones gestuales del director.</p>	<p>Reconocer los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical, utilizando un lenguaje técnico apropiado y aplicándolos a través de la lectura o la audición de pequeñas obras o fragmentos musicales.</p> <p>Mostrar interés por el desarrollo de las capacidades y habilidades técnicas como medio para las actividades de interpretación, aceptando y cumpliendo las normas que rigen la interpretación en grupo y aportando ideas musicales que contribuyan al perfeccionamiento de la tarea común.</p>	<p>Utilizar el pulso y el acento como referencias para una correcta ejecución del movimiento y la danza.</p> <p>Crear coreografías sencillas ajustándose a la frase musical y al carácter de la música.</p> <p>Entender la estructuración de las melodías en frases y semifrases.</p> <p>Reconocer las formas básicas a través de la interpretación: estrófica.</p> <p>Adoptar una postura correcta para la interpretación instrumental.</p> <p>Controlar sus emociones y mantener una actitud adecuada durante las interpretaciones en grupo.</p> <p>Entender la práctica y el esfuerzo como método para mejorar sus posibilidades y capacidades expresivas.</p> <p>Interpretar piezas instrumentales y danzas del patrimonio español y asturiano.</p> <p>Asumir los aspectos mejorables y actuar en consecuencia.</p>	<p>Comprende e identifica los conceptos y términos básicos relacionados con los procedimientos compositivos y los tipos formales.</p> <p>Muestra interés por el conocimiento y cuidado de la voz, el cuerpo y los instrumentos.</p> <p>Conoce y pone en práctica las técnicas de control de emociones a la hora de mejorar sus resultados en la exposición ante un público.</p> <p>Demuestra una actitud de superación y mejora de sus posibilidades y respeta las distintas capacidades y formas de expresión de sus compañeros.</p> <p>Practica, interpreta y memoriza piezas vocales instrumentales y danzas del patrimonio español.</p> <p>Muestra apertura y respeto hacia las propuestas del profesor y de los compañeros.</p>	<p>Escalas de observación, listas de control, registro anecdótico y fichas de recogida de información.</p>
<u>Escucha</u>	<p>Posibilidades técnicas y evolución de los instrumentos dentro de la música tradicional.</p> <p>Valoración del silencio como condición previa a la audición musical.</p> <p>Audición activa de obras musicales tradicionales de diferentes lugares de España y reconocimiento las características más identificativas.</p>	<p>Identificar y describir los diferentes instrumentos y voces y sus agrupaciones.</p> <p>Reconocer auditivamente y determinar la época o cultura a la que pertenecen distintas obras musicales, interesándose por ampliar sus preferencias.</p>	<p>Escuchar y descubrir las posibilidades técnicas de los instrumentos tradicionales y su evolución.</p> <p>Mostrar interés por la escucha de música representativa del actual panorama musical asturiano.</p> <p>Diferenciar las estructuras formales simples: estrófica.</p> <p>Comunicar, de forma oral y escrita, conocimientos, juicios y valoraciones de la música escuchada con rigor y claridad, utilizando la terminología adecuada.</p>	<p>Muestra interés por conocer músicas de otras épocas y culturas.</p> <p>Reconoce y sabe situar en el espacio y en el tiempo músicas de diferentes culturas.</p> <p>Describe los diferentes elementos de las obras musicales propuestas.</p> <p>Emplea conceptos musicales para comunicar conocimientos, juicios y opiniones musicales de forma oral y escrita con rigor y claridad.</p>	<p>Escalas de observación, fichas de recogida de información, listas de control, registro anecdótico y pruebas orales y escritas.</p>

	<p>Descripción de los elementos de la música escuchada: melodía, ritmo y forma a través del lenguaje verbal.</p> <p>Identificación de frases y semifrases musicales durante la audición.</p> <p>Valoraciones personales sobre la música escuchada y respeto al resto de opiniones.</p>		<p>Mostrar respeto hacia las opiniones de los compañeros y las compañeras sobre la música escuchada.</p>		
<u>Contextos musicales y culturales</u>	<p>Interés por ampliar preferencias musicales.</p> <p>Respeto hacia las manifestaciones musicales tradicionales, entendidas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Análisis de las formas de organización musical: frases y semifrases. Dentro del repertorio tradicional.</p> <p>Análisis de las estructuras formales simples: estrófica. Dentro del repertorio tradicional.</p> <p>Investigación sobre algunas manifestaciones importantes de la música popular española y asturiana.</p> <p>La necesidad de preservar y transmitir el patrimonio cultural español y asturiano.</p>	<p>Demostrar interés por conocer músicas de distintas características, épocas y culturas y por ampliar y diversificar las propias preferencias musicales, adoptando una actitud abierta y respetuosa.</p> <p>Apreciar la importancia del patrimonio cultural español y comprender el valor de conservarlo y transmitirlo.</p> <p>Valorar la asimilación y empleo de algunos conceptos musicales básicos necesarios a la hora de emitir juicios de valor o “hablar de música”.</p>	<p>Asimilar información relevante sobre las obras trabajadas en clase.</p> <p>Respetar las manifestaciones musicales de diferentes épocas y culturas, valorando el enriquecimiento cultural personal que ello supone.</p> <p>Acceder a un repertorio variado de canciones y danzas del patrimonio español y asturiano a través de su interpretación y audición.</p> <p>Valorar la importancia del uso preciso y riguroso de los términos utilizados para describir lo percibido a través de la audición.</p> <p>Comunicar juicios personales razonados sobre la música escuchada.</p>	<p>Muestra interés por conocer los distintos géneros musicales y sus funciones expresivas, disfrutando de ellos como oyente con capacidad selectiva.</p> <p>Valora la importancia del patrimonio español.</p> <p>Practica, interpreta y memoriza piezas vocales, instrumentales y danzas del patrimonio español.</p> <p>Conoce y describe los instrumentos tradicionales españoles.</p>	<p>Mapas conceptuales, cuaderno de clase, pequeñas investigaciones, pruebas orales y escritas.</p>
<u>Música y tecnologías</u>	<p>Contacto con la oferta musical en Asturias a través de las redes sociales y otras plataformas de internet.</p>	<p>Utilizar de manera funcional los recursos informáticos disponibles para el aprendizaje e indagación del hecho musical.</p>	<p>Valorar algunas plataformas, webs, blogs y redes sociales como formas de difusión y distribución de las manifestaciones musicales.</p>	<p>Utiliza con autonomía las fuentes y los procedimientos apropiados para elaborar trabajos sobre los temas relacionados con el hecho musical.</p>	<p>Fichas de recogida de información, listas de control y registro anecdótico.</p>

Actividades tipo

Actividades para la realización de la Ud. 2	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4
- ¡Muévete! Bailar tanto en parejas como de manera grupal piezas propias del repertorio tradicional español.	12-13	6-10-12	9-10-11-20-21-24	
- Pequeños grandes intérpretes. Realizar un concierto dónde se interpreten obras propias del repertorio tradicional español mediante lo que se conoce como instrumental Orff.	10-12-13-14	2	4-9-10-11-20-21-24	

UNIDAD 3: Músicas del mundo

Capacidades a desarrollar: ca1, ca2, ca4, ca5, ca7, ca9, ca10, ca11, ca12, ca13

Competencias: c1, c3, c4, c5, c6, c7

Objetivos

1. Conocer la cultura musical de diferentes países.
2. Estudiar la música de los diferentes continentes.
3. Escuchar activamente las músicas del mundo.
4. Conocer instrumentos propios de otras culturas.

Ejemplos de repertorio:

- Por una cabeza (Tango compuesto por Carlos Gardel y Alfredo Le Pera, 1935).
- Uma casa portuguesa (Fado compuesto por Artur Fonseca, Reinaldo Ferreira y Vasco Matos, 1953).
- Pata pata (Afropop compuesto por Miriam Makeba y Jerry Ragovoy, 1967).
- Chorando se foi (Lambada compuesta por el grupo Kaoma, 1989).

- Tarantella mapolitana (Danza tradicional italiana).

Temporalización: 8 sesiones

Contenidos

Bloques	Contenidos	Criterios	Indicadores	Estándares	Instrumentos
<u>Interpretación y creación</u>	<p>Las distancias entre notas consecutivas: tono y semitono.</p> <p>Improvisaciones e interpretaciones sencillas con los elementos trabajados.</p> <p>Respeto a las normas y a las aportaciones de los demás en contextos interpretativos.</p>	<p>Reconocer los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical, utilizando un lenguaje técnico apropiado y aplicándolos a través de la lectura o la audición de pequeñas obras o fragmentos musicales.</p> <p>Improvisar e interpretar estructuras musicales elementales construidas sobre los modos y las escalas más sencillas y los ritmos más comunes.</p> <p>Participar activamente y con iniciativa personal en las actividades de interpretación, asumiendo diferentes roles, intentando concertar su acción con la del resto del conjunto, aportando ideas musicales y contribuyendo al perfeccionamiento de la tarea en común.</p>	<p>Entender el tono y el semitono como las dos posibles distancias entre notas consecutivas.</p> <p>Entender la voz como el instrumento primordial y como un medio de comunicación y expresión valioso.</p> <p>Mantener el pulso preciso durante la improvisación e interpretación.</p> <p>Entender la práctica y el esfuerzo como método para mejorar sus posibilidades y capacidades expresivas.</p> <p>Responsabilizarse de sus propios progresos y contribuir a los del grupo.</p> <p>Respetar las participaciones y aportaciones de las demás personas.</p> <p>Interpretar un variado de piezas vocales y danzas de diferentes géneros, estilos y culturas.</p> <p>Respetar el gesto del director o la directora en las interpretaciones grupales, siendo consciente de su importancia en el proceso y el resultado final de la obra.</p>	<p>Canta piezas vocales propuestas aplicando técnicas que permitan una correcta emisión de la voz.</p> <p>Practica la relajación, la respiración, la articulación, la resonancia y la entonación.</p> <p>Conoce y pone en práctica las técnicas de control de emociones a la hora de mejorar sus resultados en la exposición ante un público.</p> <p>Realiza improvisaciones y composiciones partiendo de pautas previamente establecidas.</p>	<p>Escalas de observación, listas de control, registro anecdótico y fichas de recogida de información.</p>
<u>Escucha</u>	<p>Posibilidades técnicas y evolución de los instrumentos en diferentes países y culturas.</p>	<p>Identificar y describir los diferentes instrumentos y voces y sus agrupaciones.</p>	<p>Escuchar y descubrir las posibilidades técnicas de los instrumentos y su evolución en diferentes países y culturas.</p>	<p>Explora y descubre las posibilidades de la voz y los instrumentos y su evolución a lo largo de la historia de la música.</p>	<p>Escalas de observación, fichas de recogida de información,</p>

	<p>Audición activa de obras musicales de países y reconocimiento de sus características más identificativas.</p> <p>Expresión de las sensaciones y emociones percibidas en la música escuchada a través del lenguaje verbal.</p> <p>Descripción de los elementos de la música escuchada: melodía y ritmo a través del lenguaje verbal.</p> <p>Valoraciones personales sobre la música escuchada y respeto al resto de opiniones.</p>	<p>Reconocer auditivamente y determinar la época o cultura a la que pertenecen distintas obras musicales, interesándose por ampliar sus preferencias.</p> <p>Identificar y describir, mediante el uso de distintos lenguajes (gráfico, corporal o verbal), algunos elementos y formas de organización y estructuración musical (ritmo, melodía, textura, timbre, repetición, imitación, variación) de una obra musical interpretada en vivo o grabada.</p>	<p>Escuchar obras significativas de diferentes países y culturas con una actitud respetuosa e interesándose por ampliar las preferencias musicales.</p> <p>Reconocer auditivamente obras musicales escuchadas en el aula y determinar la época o cultura a la que pertenecen.</p> <p>Percibir auditivamente la diferencia entre tono y semitono.</p>	<p>Muestra interés por conocer músicas de otras épocas y culturas.</p> <p>Reconoce y sabe situar en el espacio y en el tiempo músicas de diferentes culturas.</p> <p>Describe los diferentes elementos de las obras musicales propuestas.</p> <p>Emplea conceptos musicales para comunicar conocimientos, juicios y opiniones musicales de forma oral y escrita con rigor y claridad.</p>	<p>registro anecdótico, listas de control y pruebas orales y escritas.</p>
<p><u>Contextos musicales y culturales</u></p>	<p>Empleo de lenguas extranjeras a través del canto y términos musicales de uso universal.</p> <p>Búsqueda y selección adecuada de información relevante sobre las obras interpretadas y escuchadas en el aula relacionándolas con las etnias, países o culturas de las que forman parte.</p> <p>Respeto hacia manifestaciones musicales de diferentes etnias, países y culturas, entendidas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Uso preciso y riguroso de los términos utilizados para describir lo percibido a través de la audición.</p> <p>Emisión de juicios personales razonados sobre la música escuchada.</p>	<p>Realizar ejercicios que reflejen la relación de la música con otras disciplinas.</p> <p>Demostrar interés por conocer músicas de distintas características, épocas y culturas y por ampliar y diversificar las propias preferencias musicales, adoptando una actitud abierta y respetuosa.</p> <p>Valorar la asimilación y empleo de algunos conceptos musicales básicos necesarios a la hora de emitir juicios de valor o “hablar de música”.</p>	<p>Ampliar las competencias en lenguas extranjeras a través del canto y el uso de términos musicales de uso universal en diferentes idiomas.</p> <p>Reconocer auditivamente y determinar la época, género o cultura a la que pertenecen las obras musicales previamente escuchadas en clase.</p> <p>Mostrar interés por acceder a músicas diferentes a las que escucha habitualmente.</p>	<p>Muestra interés por conocer los distintos géneros musicales y sus funciones expresivas, disfrutando de ellos como oyente con capacidad selectiva.</p> <p>Muestra interés por conocer música de diferentes épocas y culturas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Emplea un vocabulario adecuado para describir percepciones y conocimientos musicales.</p> <p>Comunica conocimientos, juicios y opiniones musicales de forma oral y escrita con rigor y claridad.</p>	<p>Mapas conceptuales, trabajos monográficos, cuaderno de clase y pruebas orales y escritas.</p>

Música y tecnologías	Utilización de instrumentos virtuales. Búsqueda y selección adecuada de información relevante sobre músicas propias de los 5 continentes.	Utilizar con autonomía los recursos tecnológicos disponibles, demostrando un conocimiento básico de las técnicas y procedimientos necesarios para grabar, reproducir, crear, interpretar música y realizar sencillas producciones audiovisuales. Utilizar de manera funcional los recursos informáticos disponibles para el aprendizaje e indagación del hecho musical.	Utilizar instrumentos musicales virtuales para acercar alumnado a la sonoridad de instrumentos de otras culturas. Utilizar con criterio y autonomía las fuentes disponibles para indagar sobre temas relacionados con la música popular de los 5 continentes. Valorar algunas plataformas: blogs como formas de difusión y distribución de las manifestaciones musicales.	Conoce algunas de las posibilidades que ofrecen las tecnologías y las utiliza como herramientas para la actividad musical. Utiliza con autonomía las fuentes y los procedimientos apropiados para elaborar trabajos sobre los temas relacionados con el hecho musical.	Fichas de recogida de información, listas de control, registro anecdótico.
-----------------------------	--	--	---	---	--

Actividades

Actividades para la realización de la Ud. 3	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4
- Posteando. Los alumnos harán grupos de 6 y crearán un blog. Este blog debe tener 5 entradas, una por continente. En cada una de ellas debe aparecer información acerca de un tipo de música propia de estos territorios. Las condiciones son que esa música no se haya dado en clase y que no coincida con la del resto de grupos.		4-6-9-20	4-7-9-10-11-22-23	7

Contenidos transversales: La convivencia y los derechos humanos

En esta unidad se aprovechará para hablar de algunos pueblos y etnias del planeta que fueron y son brutalmente oprimidas por los gobiernos de su región o por las grandes potencias mundiales.

UNIDAD 4: Renacimiento

Capacidades a desarrollar: ca1, ca2, ca4, ca5, ca7, ca8, ca9, ca10, ca11, ca12, ca13

Competencias: c1, c3, c5, c6, c7

Objetivos

1. Conocer el contexto musical del Renacimiento.
2. Estudiar la música vocal de la época.
3. Comprender la música instrumental del Renacimiento.
4. Identificar los compositores más relevantes de este momento.
5. Cantar polifónicamente una pieza musical.

Ejemplos de repertorio:

- Cucú, cucú, cucucú (Villancico compuesto por Juan de la Encina y recogido en el Cancionero de este mismo autor, 1496).
- Jubilate deo omnis terra (Motete compuesto por Cristóbal de Morales, 1538).
- Misa del Papa Marcelo (Giovanni Palestrina, 1562).
- Diferencias sobre “Guárdame las vacas” (Antonio de Cabezón, 1578).
- Se pur non mi consenti (Madrigal compuesto por Claudio Monteverdi y recogido en El Primer libro de madrigales a cinco voces, 1587).

Temporalización: 9 sesiones

Contenidos

Bloques	Contenidos	Criterios	Indicadores	Estándares	Instrumentos
<u>Interpretación y creación</u>	<p>Indicaciones de intensidad.</p> <p>Estructura de tonos y semitonos de la escala mayor.</p> <p>Reconocimiento de los principales tipos de texturas: contrapunto.</p> <p>Técnicas para el correcto uso de la voz.</p> <p>Improvisaciones sencillas con los elementos trabajados.</p>	<p>Reconocer los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical, utilizando un lenguaje técnico apropiado y aplicándolos a través de la lectura o la audición de pequeñas obras o fragmentos musicales.</p> <p>Analizar y comprender el concepto de textura y reconocer, a través de la audición y la lectura de partituras, los diferentes tipos de textura.</p> <p>Mostrar interés por el desarrollo de las capacidades y habilidades técnicas como medio para las actividades de interpretación, aceptando y cumpliendo las normas que rigen la interpretación en grupo y aportando ideas musicales que contribuyan al perfeccionamiento de la tarea común.</p>	<p>Utilizar el pulso y el acento como referencias para una correcta interpretación.</p> <p>Conocer la estructura de tonos y semitonos de las escalas en modo mayor.</p> <p>Reconocer ejemplos claros de los principales tipos de textura: contrapunto.</p> <p>Entender la voz como el instrumento primordial y como un medio de comunicación y expresión valioso. Mostrar interés por el cuidado de la voz y el mantenimiento de una adecuada salud vocal.</p> <p>Controlar sus emociones y mantener una actitud adecuada durante las interpretaciones en grupo y, en su caso, en las actuaciones en público.</p> <p>Mostrar interés en la realización de composiciones sencillas.</p> <p>Entender la práctica y el esfuerzo como método para mejorar sus posibilidades y capacidades expresivas.</p> <p>Respetar las participaciones y aportaciones de las demás personas.</p> <p>Interpretar un repertorio de piezas vocales.</p> <p>Asumir los aspectos mejorables y actuar en consecuencia.</p>	<p>Reconoce los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical, utilizando un lenguaje técnico apropiado.</p> <p>Reconoce, comprende y analiza diferentes tipos de textura.</p> <p>Canta piezas vocales propuestas aplicando técnicas que permitan una correcta emisión de la voz.</p> <p>Realiza improvisaciones y composiciones partiendo de pautas previamente establecidas.</p> <p>Muestra apertura y respeto hacia las propuestas del profesor y de los compañeros.</p> <p>Practica las pautas básicas de la interpretación: silencio, atención al director y a los otros intérpretes, audición interior, memoria y adecuación al conjunto, mostrando espíritu crítico ante su propia interpretación y la de su grupo.</p>	<p>Escalas de observación, listas de control, registro anecdótico y fichas de recogida de información.</p>
<u>Escucha</u>	<p>Posibilidades técnicas y evolución de los instrumentos dentro del período renacentista.</p> <p>Audición activa de obras musicales del Renacimiento y reconocimiento de sus características más identificativas.</p> <p>Descripción de los elementos de la música escuchada: melodía, ritmo, intensidad y textura a través del lenguaje verbal.</p>	<p>Identificar y describir los diferentes instrumentos y voces y sus agrupaciones.</p> <p>Reconocer auditivamente y determinar la época o cultura a la que pertenecen distintas obras musicales, interesándose por ampliar sus preferencias.</p>	<p>Escuchar obras significativas del Renacimiento con una actitud respetuosa e interesándose por ampliar las preferencias musicales.</p> <p>Reconocer auditivamente obras musicales del Renacimiento escuchadas en el aula.</p> <p>Reconocer la sonoridad de las escalas tonales mayores.</p> <p>Discriminar auditivamente diferentes texturas musicales: contrapunto.</p>	<p>Explora y descubre las posibilidades de la voz y los instrumentos y su evolución a lo largo de la historia de la música.</p> <p>Muestra interés por conocer músicas de otras épocas y culturas.</p> <p>Reconoce y sabe situar en el espacio y en el tiempo músicas de diferentes culturas.</p>	<p>Fichas de recogida de información, listas de control, registro anecdótico, escalas de observación y pruebas orales y escritas.</p>

	<p>Percepción de la sonoridad de las escalas tonales mayores.</p> <p>Discriminación auditiva de diferentes texturas musicales: contrapunto.</p> <p>Valoraciones personales sobre la música escuchada y respeto al resto de opiniones.</p>	<p>Identificar y describir, mediante el uso de distintos lenguajes, algunos elementos y formas de organización y estructuración musical de una obra musical interpretada en vivo o grabada.</p>		<p>Emplea conceptos musicales para comunicar conocimientos, juicios y opiniones musicales de forma oral y escrita con rigor y claridad.</p>	
<p><u>Contextos musicales y culturales</u></p>	<p>Empleo de lenguas extranjeras a través del canto y términos musicales de uso universal.</p> <p>Búsqueda y selección adecuada de información relevante sobre las obras escuchadas en el aula relacionándolas con la sociedad y la cultura del período Renacentista.</p> <p>Respeto hacia las manifestaciones musicales del Renacimiento, entendidas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Análisis de las texturas musicales: contrapunto. Dentro del repertorio renacentista.</p> <p>Reconocimiento de algunas manifestaciones musicales importantes del Renacimiento.</p>	<p>Realizar ejercicios que reflejen la relación de la música con otras disciplinas.</p> <p>Mostrar interés por conocer músicas de distintas características, épocas y culturas y por ampliar y diversificar las propias preferencias musicales, adoptando una actitud abierta y respetuosa.</p> <p>Relacionar las cuestiones técnicas aprendidas con las características de los periodos de la historia musical.</p> <p>Distinguir los grandes periodos de la historia de la música.</p>	<p>Ampliar las competencias en lenguas extranjeras a través del canto y uso de términos musicales de uso universal en diferentes idiomas.</p> <p>Asimilar información relevante sobre las obras trabajadas en clase.</p> <p>Manejar un repertorio variado perteneciente al Renacimiento para acceder al conocimiento de las distintas texturas musicales: contrapunto.</p> <p>Conocer algunas manifestaciones musicales importantes del Renacimiento.</p> <p>Investigar sobre los principales compositores del Renacimiento y sus aportaciones a la evolución de la música.</p> <p>Situar las obras estudiadas en su contexto histórico relacionándolas con la cultura y la sociedad del Renacimiento.</p>	<p>Expresa contenidos musicales y los relaciona con periodos de la historia de la música y con otras disciplinas.</p> <p>Muestra interés por conocer los distintos géneros musicales y sus funciones expresivas, disfrutando de ellos como oyente con capacidad selectiva.</p> <p>Muestra interés por conocer música de diferentes épocas y culturas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Relaciona las cuestiones técnicas aprendidas vinculándolas a los periodos de la historia de la música correspondientes.</p> <p>Distingue los periodos de la historia de la música y las tendencias musicales.</p>	<p>Mapas conceptuales, cuaderno de clase, trabajos monográficos y pruebas orales y escritas.</p>
<p><u>Música y tecnologías</u></p>	<p>Identificación de los principales formatos de archivos audiovisuales: MPEG y MP4.</p> <p>Reproducción y análisis crítico a partir de las interpretaciones a partir de las grabaciones realizadas.</p> <p>Uso de editores de audio y de programas mezcladores de música.</p> <p>Utilización de programas de aprendizaje musical.</p>	<p>Utilizar con autonomía los recursos tecnológicos disponibles, demostrando un conocimiento básico de las técnicas y procedimientos necesarios para grabar, reproducir, crear, interpretar música y realizar sencillas producciones audiovisuales.</p> <p>Utilizar de manera funcional los recursos informáticos disponibles para el</p>	<p>Reconocer los principales formatos de archivos audiovisuales: MPEG, MP4.</p> <p>Realizar mezclas musicales sencillas utilizando algún programa mezclador.</p> <p>Utilizar con criterio y autonomía las fuentes disponibles para indagar sobre temas relacionados con compositores, compositoras e intérpretes del Renacimiento.</p> <p>Apreciar algunos programas y aplicaciones para la enseñanza de la música como herramientas para el aprendizaje autónomo.</p>	<p>Conoce algunas de las posibilidades que ofrecen las tecnologías y las utiliza como herramientas para la actividad musical.</p> <p>Utiliza con autonomía las fuentes y los procedimientos apropiados para elaborar trabajos sobre los temas relacionados con el hecho musical.</p>	<p>Fichas de recogida de información, listas de control, registro anecdótico y trabajos.</p>

	Búsqueda y selección adecuada de información relevante acerca del período renacentista.	aprendizaje e indagación del hecho musical.			
--	---	---	--	--	--

Actividades

Tipos de actividades		Actividades para la realización de la Ud. 4	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4
<u>Actividades para la aprehensión de contenidos</u>	-	Puzzle de frases. A los alumnos se les darán una serie de frases sueltas acerca del contexto musical en diferentes trozos de papel y deberán colocarlas en el orden correcto.			3-7-8-15	
	-	El cuerpo de las canciones. Los alumnos deberán identificar las partes de la letra de una canción, así como la temática de la misma. Cada uno tendrá la suya.		6-9-20	4-8-9-10-11-15-22-23	
	-	Audiciones. A lo largo de la unidad se irán poniendo audiciones a modo de ejemplos en relación con la materia que se está impartiendo. Los alumnos aportarán sus opiniones e ideas acerca de las mismas.		4-6-9-12-13-14-18-20	3-4-8-9-10-15-22-23	
<u>Actividades para el desarrollo de contenidos</u>	-	Misa digital. Los alumnos utilizarán un programa de tratamiento de audio para crear melodías siguiendo un proceso similar al utilizado en el cantus firmus	11-12-13	6-9-20	4-8-10-11-15	1-2-4
	-	El gran coro. Se escogerán dos piezas que a los alumnos les resulten amenas y familiares y se interpretarán de forma coral.	2-10-11-12-13-14	2-6-12-20	4-9-10-11-15	
	-	¿Quién es quién? Los alumnos jugarán a este mítico juego con los compositores más importantes de esta época.			7-10	
	-	Dibuja el instrumento. Los alumnos deberán dibujar el instrumento en el encerado. Sin embargo, este dibujo no debe hacerse de golpe sino por partes. A medida que se acierte la parte del instrumento que está dibujada. Se proseguirá con el dibujo. Así hasta finalizar con el mismo. Por último, se dirá el nombre.		4	10	
<u>Actividades para el refuerzo de contenidos</u>	-	Mímica. Mediante gestos los alumnos, de uno en uno, deben explicarles a sus compañeros conceptos propios de la unidad.			3-4-7-8-9-10-11-14-15	
	-	Escape room musical. Los alumnos tendrán que ir siguiendo pistas relacionadas con los contenidos dados en la unidad para conseguir encontrar la llave de la clase.			3-4-7-8-9-10-11-14-15	

Historia ([Anexo 3](#))

Contenidos transversales: El espíritu emprendedor

Mirar UNIDAD 1.

UNIDAD 5: El Barroco

Capacidades a desarrollar: ca1, ca2, ca4, ca5, ca10, ca12, ca13

Competencias: c1, c2, c3, c4, c5, c6

Objetivos

1. Entender el contexto musical del Barroco.
2. Identificar la ópera, el oratorio y la cantata como formas vocales de este período.
3. Distinguir la fuga, la sonata, el concertó grosso y la suite como principales formas instrumentales de la época.
4. Conocer los compositores más representativos del momento.
5. Estudiar los compases compuestos.

Ejemplos de repertorio:

- Eurídice (Ópera compuesta por Jacopo Peri y Ottavio Rinuccini, 1600).
- La fábula de Orfeo (Ópera compuesta por Claudio Monteverdi y Alessandro Striggio, 1607).
- Tocata y fuga en Re menor (Johann Sebastian Bach, 1704).
- Las cuatro estaciones (Grupo de cuatro conciertos compuestos por Antonio Vivaldi, 1721).
- El mesías (Oratorio compuesto por Georg Händel y Charles Jennens, 1741).

Temporalización: 9 sesiones

Contenidos

Bloques	Contenidos	Criterios	Indicadores	Estándares	Instrumentos
<u>Interpretación y creación</u>	<p>Bases organizativas de los compases compuestos: 6/8</p> <p>Indicaciones de tempo.</p> <p>Estructura de tonos y semitonos de la escala menor.</p> <p>Reconocimiento de los principales tipos de texturas: bordón.</p> <p>Formas básicas: binaria y ternaria.</p> <p>Improvisaciones sencillas con los elementos trabajados.</p>	<p>Distinguir y utilizar los elementos de la representación gráfica de la música: colocación de las notas en el pentagrama; clave de sol, duración de las figuras, matices, indicaciones rítmicas y de tempo.</p> <p>Improvisar e interpretar estructuras musicales elementales construidas sobre los modos y las escalas más sencillas y los ritmos más comunes.</p> <p>Analizar y comprender el concepto de textura y reconocer, a través de la audición y la lectura de partituras, los diferentes tipos de textura.</p> <p>Conocer los principios básicos de los procedimientos compositivos y las formas de organización musical.</p>	<p>Transcribir dictados rítmico-melódicos con formulaciones sencillas en estructuras binarias y ternarias.</p> <p>Utilizar partituras de mayor dificultad, que incluyan diferentes indicaciones de tempo e intensidad.</p> <p>Conocer la estructura de tonos y semitonos de las escalas en modo menor.</p> <p>Reconocer en la partitura ejemplos claros de los principales tipos de textura: bordón.</p> <p>Mantener el tempo durante la lectura rítmica y melódica.</p> <p>Mostrar interés en la realización de improvisaciones sencillas.</p> <p>Responsabilizarse de sus propios progresos y contribuir a los del grupo.</p>	<p>Reconoce los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical, utilizando un lenguaje técnico apropiado.</p> <p>Reconoce y aplica los ritmos y compases a través de la lectura o la audición de pequeñas obras o fragmentos musicales.</p> <p>Reconoce, comprende y analiza diferentes tipos de textura.</p> <p>Comprende e identifica los conceptos y términos básicos relacionados con los procedimientos compositivos y los tipos formales.</p> <p>Realiza improvisaciones y composiciones partiendo de pautas previamente establecidas.</p> <p>Demuestra una actitud de superación y mejora de sus posibilidades y respeta las distintas capacidades y formas de expresión de sus compañeros.</p>	<p>Escalas de observación, listas de control, registro anecdótico y, fichas de recogida de información.</p>
<u>Escucha</u>	<p>Las agrupaciones instrumentales en la música culta: música de cámara.</p> <p>Posibilidades técnicas y evolución de los instrumentos propios del Barroco. Seguimiento de partituras durante la audición, en compases simples y compuestos, en clave de sol, con diferentes figuraciones rítmica e indicaciones de tempo e intensidad.</p>	<p>Identificar y describir los diferentes instrumentos y voces y sus agrupaciones.</p> <p>Leer distintos tipos de partituras en el contexto de las actividades musicales del aula como apoyo a las tareas de audición.</p>	<p>Identificar en partitura las principales agrupaciones instrumentales: música de cámara.</p> <p>Escuchar obras significativas del Barroco con una actitud respetuosa e interesándose por ampliar las preferencias musicales.</p> <p>Reconocer la sonoridad de las escalas tonales menores.</p>	<p>Diferencia las sonoridades de los instrumentos de la orquesta, así como su forma, y los diferentes tipos de voces.</p> <p>Explora y descubre las posibilidades de la voz y los instrumentos y su evolución a lo largo de la historia de la música.</p> <p>Muestra interés por conocer músicas de otras épocas y culturas.</p>	<p>Escalas de observación, fichas de recogida de información, listas de control, registro anecdótico y pruebas orales y escritas.</p>

	<p>El silencio como elemento de tensión y de descanso dentro de la música.</p> <p>Audición activa de obras musicales del Barroco y reconocimiento de sus características más identificativas.</p> <p>Descripción de los elementos de la música escuchada: melodía, ritmo, intensidad, tempo, forma y textura a través del lenguaje verbal.</p> <p>Percepción de la sonoridad de las escalas tonales menores.</p> <p>Valoraciones personales sobre la música escuchada y respeto al resto de opiniones.</p>	<p>Reconocer auditivamente y determinar la época o cultura a la que pertenecen distintas obras musicales, interesándose por ampliar sus preferencias.</p> <p>Identificar y describir, mediante el uso de distintos lenguajes (gráfico, corporal o verbal), algunos elementos y formas de organización y estructuración musical (ritmo, melodía, textura, timbre, repetición, imitación, variación) de una obra musical interpretada en vivo o grabada.</p>	<p>Utilizar con autonomía partituras apoyo a la audición activa.</p> <p>Describir los elementos: melodía, ritmo, tempo, intensidad, forma y textura de la música escuchada mediante el lenguaje verbal.</p>	<p>Reconoce y sabe situar en el espacio y en el tiempo músicas de diferentes culturas.</p> <p>Describe los diferentes elementos de las obras musicales propuestas.</p> <p>Utiliza con autonomía diferentes recursos como apoyo al análisis musical.</p>	
<u>Contextos musicales y culturales</u>	<p>Empleo de lenguas extranjeras a través de términos de uso universal.</p> <p>Búsqueda y selección adecuada de información relevante sobre las obras escuchadas en el aula relacionándolas con la sociedad y la cultura del Barroco.</p> <p>Respeto hacia las manifestaciones musicales del Barroco, entendidas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Análisis de las estructuras formales simples: binaria y ternaria. Dentro del repertorio Barroco.</p> <p>Análisis de las texturas musicales: bordón. Dentro del período Barroco. Reconocimiento de algunas manifestaciones musicales importantes del Barroco.</p>	<p>Mostrar interés por conocer músicas de distintas características, épocas y culturas y por ampliar y diversificar las propias preferencias musicales, adoptando una actitud abierta y respetuosa.</p> <p>Relacionar las cuestiones técnicas aprendidas con las características de los periodos de la historia musical.</p> <p>Valorar la asimilación y empleo de algunos conceptos musicales básicos necesarios a la hora de emitir juicios de valor o “hablar de música”.</p>	<p>Reconocer auditivamente las obras musicales del Barroco escuchadas en clase.</p> <p>Respetar las manifestaciones musicales de diferentes épocas y culturas, valorando el enriquecimiento cultural personal que ello supone.</p> <p>Manejar un repertorio variado perteneciente al Barroco para acceder al conocimiento de las estructuras formales simples: binaria, ternaria.</p> <p>Manejar un repertorio variado perteneciente al Barroco para acceder al conocimiento de las distintas texturas musicales: bordón.</p> <p>Conocer algunas manifestaciones musicales importantes del Barroco.</p> <p>Investigar sobre los principales compositores del Barroco y sus aportaciones a la evolución de la música.</p> <p>Situar las obras estudiadas en su contexto histórico relacionándolas con la cultura y sociedad del Barroco.</p>	<p>Expresa contenidos musicales y los relaciona con periodos de la historia de la música y con otras disciplinas.</p> <p>Muestra interés por conocer los distintos géneros musicales y sus funciones expresivas, disfrutando de ellos como oyente con capacidad selectiva.</p> <p>Muestra interés por conocer música de diferentes épocas y culturas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Relaciona las cuestiones técnicas aprendidas vinculándolas a los periodos de la historia de la música correspondientes.</p> <p>Distingue los periodos de la historia de la música y las tendencias musicales.</p> <p>Examina la relación entre los acontecimientos históricos, el desarrollo tecnológico y la música en la sociedad.</p>	<p>Mapas conceptuales, cuaderno de clase, pequeñas investigaciones y pruebas orales y escritas.</p>

Música y tecnologías	Utilización de programas de aprendizaje musical. Búsqueda y selección adecuada de información relevante acerca del contexto musical del Barroco.	Utilizar de manera funcional los recursos informáticos disponibles para el aprendizaje e indagación del hecho musical.	Utilizar con criterio y autonomía las fuentes disponibles para indagar sobre temas relacionados con compositores, compositoras e intérpretes del Barroco. Apreciar algunos programas y aplicaciones para la enseñanza de la música como herramientas para el aprendizaje autónomo.	Utiliza con autonomía las fuentes y los procedimientos apropiados para elaborar trabajos sobre los temas relacionados con el hecho musical.	Listas de control, fichas de recogida de información y registro anecdótico.
-----------------------------	---	--	---	---	---

Actividades

Tipos de actividades		Actividades para la realización de la Ud. 5				Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4
Actividades para la aprehensión de contenidos	- El contexto es vuestro. En grupos de cuatro personas los alumnos deberán construir los apuntes acerca del contexto musical que necesitan para la unidad.							3-7-8-10-11-15	7
	- Audiciones. A lo largo de la unidad se irán poniendo audiciones a modo de ejemplos en relación con la materia que se está impartiendo. Los alumnos aportarán sus opiniones e ideas acerca de las mismas.						1-4-5-6-7-9-11-12-13-14-16-18-20	4-8-9-10-11-13-14-15-22-23	
Actividades para el desarrollo de contenidos	- Taller de instrumentos. Los alumnos realizarán, tanto en casa como con ayuda del profesor, sencillos instrumentos musicales con material reciclado.						4	10	7
	- Teatro de marionetas. Los alumnos, en diferentes grupos, realizarán un teatro de marionetas. Sin embargo, las historias deben ser entonadas. No será necesario cantar, pero sí darles un toque melódico a las palabras.				11-12-13		20	4-10-22-23	
	- Despierta a los compositores. Se harán cinco filas de tarjetas. Cuatro de ellas tienen características de compositores y la quinta el nombre de los mismos. Los alumnos, por parejas, deben ir destapando las tarjetas. Sin embargo, no podrán levantar la tarjeta siguiente si las características que ya han levantado no corresponden al mismo compositor.							7-10	
Actividades para el refuerzo de contenidos	- Pasa la música, Funciona igual que el mítico concurso de televisión "Pasapalabra". Los alumnos irán respondiendo de uno en uno diferentes preguntas acerca de la unidad.							3-4-7-8-9-10-11-13-14-15	

Historia ([Anexo 4](#))

Contenidos transversales: El espíritu emprendedor

Mirar UNIDAD 1.

UNIDAD 6: Las mujeres y la música

Capacidades a desarrollar: ca1, ca4, ca5, ca10, ca11, ca12, ca13

Competencias: c1, c3, c5, c7

Objetivos

1. Entender la situación de las mujeres dentro del contexto musical.
2. Conocer a mujeres importantes dentro del mundo de la música.
3. Estudiar la música compuesta por el género femenino.
4. Comprender la importancia de la igualdad entre hombres y mujeres.

Ejemplos de repertorio:

- La liberación de Rugiero de la isla de Alcina (Ópera compuesta por Francesca Caccini, 1625).
- Berenice, ah che fai? (Cantata compuesta por Marianne von Martinez, 1767).
- Trío para piano (Clara Schumann, 1846).
- Allegro molto en Do menor (Fanny Mendelshonn, 1846).
- Fantasía para piano y orquesta (Nadia Boulanger, 1912).

Temporalización: 8 sesiones

Contenidos

Bloques	Contenidos	Criterios	Indicadores	Estándares	Instrumentos
<u>Interpretación y creación</u>	<p>Indicaciones de carácter.</p> <p>Funcionamiento de las alteraciones propias y accidentales.</p> <p>Reconocimiento de los principales tipos de texturas: melodía acompañada.</p> <p>Improvisaciones e interpretaciones sencillas con los elementos trabajados.</p>	<p>Distinguir y utilizar los elementos de la representación gráfica de la música (colocación de las notas en el pentagrama; clave de sol y de fa en cuarta; duración de las figuras; signos que afectan a la intensidad y matices; indicaciones rítmicas y de tempo, etc.).</p> <p>Analizar y comprender el concepto de textura y reconocer, a través de la audición y la lectura de partituras, los diferentes tipos de textura.</p> <p>Conocer los principios básicos de los procedimientos compositivos y las formas de organización musical.</p>	<p>Transcribir dictados rítmico-melódicos con formulaciones sencillas en estructuras binarias, ternarias y cuaternarias.</p> <p>Utilizar partituras de mayor dificultad, que incluyan diferentes indicaciones de tempo, intensidad y carácter.</p> <p>Reconocer en la partitura ejemplos claros de los principales tipos de textura: melodía acompañada.</p> <p>Conocer los principios formales básicos: contraste y aplicarlos a la práctica musical.</p> <p>Entender la práctica y el esfuerzo como método para mejorar sus posibilidades y capacidades expresivas.</p> <p>Responsabilizarse de sus propios progresos y contribuir a los del grupo.</p>	<p>Reconoce, comprende y analiza diferentes tipos de textura.</p> <p>Comprende e identifica los conceptos y términos básicos relacionados con los procedimientos compositivos y los tipos formales.</p> <p>Adquiere y aplica las habilidades técnicas e interpretativas necesarias en las actividades de interpretación adecuadas al nivel.</p> <p>Realiza improvisaciones y composiciones partiendo de pautas previamente establecidas.</p> <p>Demuestra una actitud de superación y mejora de sus posibilidades y respeta las distintas capacidades y formas de expresión de sus compañeros.</p>	<p>Escalas de observación, listas de control, registro anecdótico y fichas de recogida de información.</p>
<u>Escucha</u>	<p>Seguimiento de partituras durante la audición, en compases simple y compuestos, en clave de sol, con diferentes figuraciones rítmicas e indicaciones de tempo, intensidad y carácter.</p> <p>Audición activa de obras musicales compuestas por el género femenino y reconocimiento de sus características más identificativas.</p> <p>Descripción de los elementos de la música escuchada: melodía, ritmo, intensidad y textura a través del lenguaje verbal.</p>	<p>Leer distintos tipos de partituras en el contexto de las actividades musicales del aula como apoyo a las tareas de audición.</p> <p>Reconocer auditivamente y determinar la época o cultura a la que pertenecen distintas obras musicales, interesándose por ampliar sus preferencias.</p> <p>Identificar y describir, mediante el uso de distintos lenguajes, algunos elementos y formas de organización y</p>	<p>Utilizar distintos tipos de partituras sencillas como apoyo a la audición.</p> <p>Escuchar obras significativas de diferentes épocas y culturas con una actitud respetuosa e interesándose por ampliar las preferencias musicales.</p> <p>Reconocer auditivamente obras musicales escuchadas previamente en el aula y determinar la época o cultura a la que pertenecen.</p> <p>Distinguir los procedimientos compositivos: contraste, empleados en la música escuchada.</p> <p>Describir los elementos: melodía, ritmo, intensidad y textura de la música escuchada mediante el lenguaje verbal.</p>	<p>Lee partituras como apoyo a la audición.</p> <p>Muestra interés por conocer músicas de otras épocas y culturas.</p> <p>Reconoce y sabe situar en el espacio y en el tiempo músicas de diferentes culturas.</p> <p>Describe los diferentes elementos de las obras musicales propuestas.</p>	<p>Escalas de observación, registro anecdótico, listas de control, fichas de recogida de información y pruebas orales y escritas.</p>

	Apreciación del contraste como procedimiento compositivo de la música escuchada.	estructuración musical de una obra musical interpretada en vivo o grabada.			
<u>Contextos musicales y culturales</u>	<p>Establecimiento de vínculos entre los estilos musicales trabajados y los períodos de la historia de la música.</p> <p>Búsqueda y selección adecuada de información relevante sobre las obras escuchadas en el aula relacionándolas con la sociedad y la cultura de la que emanan.</p> <p>Análisis de texturas musicales: melodía acompañada. En un repertorio de diferentes épocas y culturas.</p> <p>Reconocimiento de algunas manifestaciones musicales importantes de la historia de la música occidental y contextualización histórica.</p> <p>Indagación y valoración crítica sobre la presencia, participación e influencia de la mujer en la historia de la música.</p>	<p>Mostrar interés por conocer músicas de distintas características, épocas y culturas y por ampliar y diversificar las propias preferencias musicales, adoptando una actitud abierta y respetuosa.</p> <p>Relacionar las cuestiones técnicas aprendidas con las características de los períodos de la historia musical.</p> <p>Valorar la asimilación y empleo de algunos conceptos musicales básicos necesarios a la hora de emitir juicios de valor o “hablar de música”.</p>	<p>Asimilar información relevante sobre las obras trabajadas en clase.</p> <p>Manejar un repertorio variado perteneciente a diferentes períodos de la historia de la música para acceder al conocimiento de las distintas texturas musicales: melodía acompañada.</p> <p>Investigar sobre las principales compositoras sus aportaciones a la evolución de la música.</p> <p>Situar las obras estudiadas en su contexto histórico relacionándolas con acontecimientos históricos relevantes, el desarrollo tecnológico y la función de la música en la sociedad de la que emanan.</p>	<p>Muestra interés por conocer los distintos géneros musicales y sus funciones expresivas, disfrutando de ellos como oyente con capacidad selectiva.</p> <p>Muestra interés por conocer música de diferentes épocas y culturas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Relaciona las cuestiones técnicas aprendidas vinculándolas a los períodos de la historia de la música correspondientes.</p> <p>Distingue los períodos de la historia de la música y las tendencias musicales.</p> <p>Examina la relación entre los acontecimientos históricos, el desarrollo tecnológico y la música en la sociedad.</p>	Cuaderno de clase, pequeñas investigaciones y pruebas orales y escritas.
<u>Música y tecnologías</u>	Búsqueda y selección adecuada de información relevante acerca de la situación de las mujeres a lo largo de la historia de la música.	Utilizar de manera funcional los recursos informáticos disponibles para el aprendizaje e indagación del hecho musical.	Utilizar con criterio y autonomía las fuentes disponibles para indagar sobre temas relacionados con compositoras e intérpretes de la historia de la música culta.	Utiliza con autonomía las fuentes y los procedimientos apropiados para elaborar trabajos sobre los temas relacionados con el hecho musical.	Fichas de recogida de información, listas de control y registro anecdótico.

Actividades

Actividades para la realización de la Ud. 6		Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4
-	Abriendo los ojos. Comparar partituras realizadas por hombres con otras realizadas por mujeres tanto en el papel como a través de la escucha activa.		5-6-7-9-11-12-13-17-18-20	4-8-9-10-11-14-15-17-22-23	
-	El debate. Debatir acerca de la situación musical a lo largo de la historia aportando soluciones para que en la actualidad no ocurran estos desprecios.			3-4-10-11-15-17	7

Contenidos transversales: La educación para la igualdad entre hombres y mujeres

En esta unidad se tratará de fomentar la igualdad entre hombres y mujeres mostrando a los alumnos el gran desprestigio que el género femenino ha sufrido a lo largo de la historia de la música simplemente por cuestión de sexo. Hacerles comprender que la que la creación musical o la interpretación no es algo inherente al género y que tanto hombres como mujeres pueden hacerlo igual de bien será uno de nuestros objetivos.

UNIDAD 7: El Clasicismo

Capacidades a desarrollar: ca1, ca2, ca4, ca5, ca7, ca8, ca9, ca10, ca11, ca12, ca13

Competencias: c1, c2, c3, c5, c6, c7

Objetivos

1. Entender la forma de vida de los músicos de la época.
2. Comprender las diferencias entre la Ópera Seria y la Ópera *Buffa*.
3. Estudiar la Forma Sonata como base estructural de las formas instrumentales de la época.
4. Identificar a los compositores referentes del período clásico.
5. Interpretar piezas musicales mediante el instrumental Orff.

Ejemplo de repertorio:

- Sinfonía en Sol mayor (Carl Philipp Emanuel Bach, 1773, forma parte de las seis sinfonías compuestas para el barón van Swieten).
- Las bodas de Fígaro (Ópera *Buffa* compuesta por Wolfgang A. Mozart y Lorenzo da Ponte, 1786).

- Una cosa rara (Ópera compuesta por Vicente Martín y Soler y Lorenzo da Ponte, 1786).
- La flauta mágica (Ópera compuesta por Wolfgang A. Mozart y Emanuel Schikaneder, 1791).
- Concierto para trompeta y orquesta en Mi bemol mayor (Joseph Haydn, 1796).

Temporalización: 9 sesiones

Contenidos

Bloques	Contenidos	Criterios	Indicadores	Estándares	Instrumentos
<u>Interpretación y creación</u>	<p>Indicaciones de articulación.</p> <p>Funcionamiento de las alteraciones de la armadura.</p> <p>Exploración de las posibilidades de acompañamiento de los acordes de tónica, subdominante y dominante en el modo de do mayor.</p> <p>Formas básicas: rondó y tema con variaciones.</p> <p>Técnicas para el correcto uso de la voz y los instrumentos.</p> <p>Improvisaciones sencillas con los elementos trabajados.</p>	<p>Reconocer los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical, utilizando un lenguaje técnico apropiado y aplicándolos a través de la lectura o la audición de pequeñas obras o fragmentos musicales.</p> <p>Distinguir y utilizar los elementos de la representación gráfica de la música</p> <p>Conocer los principios básicos de los procedimientos compositivos y las formas de organización musical.</p> <p>Mostrar interés por el desarrollo de las capacidades y habilidades técnicas como medio para las actividades de interpretación, aceptando y cumpliendo las normas que rigen la interpretación en grupo y aportando ideas musicales que contribuyan al</p>	<p>Interpretar ritmos de dificultad adecuada al nivel.</p> <p>Utilizar partituras de mayor dificultad, que incluyan diferentes indicaciones de tempo, carácter intensidad y articulación.</p> <p>Entender el concepto de armadura y aplicarlo correctamente en la lectura de partituras.</p> <p>Conocer los principios formales básicos: variación, y aplicarlos a la práctica musical.</p> <p>Reconocer las formas básicas a través de la interpretación: rondó y tema con variaciones.</p> <p>Buscar en la interpretación tanto la corrección técnica como la expresión y musicalidad.</p> <p>Mantener el pulso preciso durante la interpretación y la improvisación.</p> <p>Mantener el tempo durante la lectura rítmica y melódica.</p> <p>Mostrar interés en la realización de improvisaciones y composiciones sencillas.</p> <p>Entender la práctica y el esfuerzo como método para mejorar sus posibilidades y capacidades expresivas.</p>	<p>Reconoce y aplica los ritmos y compases a través de la lectura o la audición de pequeñas obras o fragmentos musicales.</p> <p>Improvisa e interpreta estructuras musicales elementales construidas sobre los modos y las escalas más sencillas y los ritmos más comunes.</p> <p>Comprende e identifica los conceptos y términos básicos relacionados con los procedimientos compositivos y los tipos formales.</p> <p>Adquiere y aplica las habilidades técnicas e interpretativas necesarias en las actividades de interpretación adecuadas al nivel.</p> <p>Realiza improvisaciones y composiciones partiendo de pautas previamente establecidas.</p> <p>Practica, interpreta y memoriza piezas vocales, instrumentales y danzas de diferentes géneros, estilos y culturas, aprendidas por imitación y a través de la lectura de partituras con diversas formas de notación, adecuadas al nivel.</p> <p>Muestra apertura y respeto hacia las propuestas del profesor y de los compañeros.</p>	<p>Escalas de observación, listas de control, registro anecdótico y fichas de recogida de información.</p>

		perfeccionamiento de la tarea común.	Responsabilizarse de sus propios progresos y contribuir a los del grupo. Interpretar un repertorio de piezas instrumentales del Clasicismo.		
<u>Escucha</u>	<p>Las agrupaciones instrumentales de la música culta: música sinfónica.</p> <p>Posibilidades técnicas y evolución de los instrumentos dentro del período Clásico.</p> <p>Seguimiento de partituras durante la audición, en compases simples y compuestos, en clave de sol y de fa, con diferentes rítmicas e indicaciones de tempo, intensidad, carácter y articulación.</p> <p>Audición activa de obras del Clasicismo y reconocimiento de sus características más identificativas.</p> <p>Expresión de las sensaciones y emociones percibidas en la música escuchada a través del lenguaje verbal y de la representación visual.</p> <p>Descripción de los elementos de la música escuchada: melodía, ritmo, timbre, intensidad, forma y armonía a través del lenguaje verbal, el gesto y el movimiento.</p> <p>Apreciación de la variación como procedimiento compositivo de la música escuchada.</p> <p>Las funciones armónicas y percepción auditiva de los acordes de tónica, subdominante y dominante.</p>	<p>Identificar y describir los diferentes instrumentos y voces y sus agrupaciones.</p> <p>Reconocer auditivamente y determinar la época o cultura a la que pertenecen distintas obras musicales, interesándose por ampliar sus preferencias.</p> <p>Identificar y describir, mediante el uso de distintos lenguajes (gráfico, corporal o verbal), algunos elementos y formas de organización y estructuración musical (ritmo, melodía, textura, timbre, repetición, imitación, variación) de una obra musical interpretada en vivo o grabada.</p>	<p>Identificar en la partitura las principales agrupaciones instrumentales: música sinfónica.</p> <p>Escuchar obras significativas del Clasicismo con una actitud respetuosa e interesándose por ampliar las preferencias musicales.</p> <p>Reconocer auditivamente obras musicales del Clasicismo escuchadas en el aula.</p> <p>Diferenciar las estructuras formales simples: Tema con variaciones y rondó.</p> <p>Utilizar con autonomía partituras como apoyo a la audición.</p> <p>Describir las sensaciones y emociones percibidas en la música escuchada mediante los lenguajes visual y verbal.</p> <p>Describir los elementos: melodía, ritmo, timbre, intensidad, forma, armonía de la música escuchada mediante el lenguaje verbal, el gesto y el movimiento.</p>	<p>Diferencia las sonoridades de los instrumentos de la orquesta, así como su forma, y los diferentes tipos de voces.</p> <p>Muestra interés por conocer músicas de otras épocas y culturas.</p> <p>Reconoce y sabe situar en el espacio y en el tiempo músicas de diferentes culturas.</p> <p>Describe los diferentes elementos de las obras musicales propuestas.</p> <p>Utiliza con autonomía diferentes recursos como apoyo al análisis musical.</p>	<p>Escalas de observación, fichas de recogida de información, listas de control, registro anecdótico y pruebas orales y escritas.</p>
<u>Contextos musicales y culturales</u>	<p>Plasmación de ideas, emociones y sentimientos expresados por la música.</p> <p>Empleo de términos musicales de uso universal.</p>	<p>Realizar ejercicios que reflejen la relación de la música con otras disciplinas.</p>	<p>Asimilar información relevante sobre las obras trabajadas en clase.</p> <p>Reconocer auditivamente las obras musicales del Clasicismo escuchadas en clase.</p>	<p>Expresa contenidos musicales y los relaciona con periodos de la historia de la música y con otras disciplinas.</p>	<p>Mapas conceptuales, trabajos monográficos, cuaderno de clase</p>

	<p>Búsqueda y selección adecuada de información relevante sobre las obras interpretadas y escuchadas en el aula relacionándolas con la sociedad y la cultura del período Clásico.</p> <p>Respeto hacia manifestaciones musicales del período Clásico, entendidas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Análisis de las estructuras formales simples: rondó y tema con variaciones. Dentro del repertorio Clásico.</p> <p>Reconocimiento de algunas manifestaciones importantes del Clasicismo.</p>	<p>Mostrar interés por acceder a músicas diferentes a las que escucha habitualmente.</p> <p>Manejar un repertorio variado perteneciente al Clasicismo para acceder al conocimiento de las estructuras formales simples: rondó y tema con variaciones.</p> <p>Investigar sobre los principales compositores del Clasicismo y sus aportaciones a la evolución de la música.</p> <p>Situar las obras estudiadas en su contexto histórico relacionándolas con la sociedad y cultura del Clasicismo.</p>	<p>Muestra interés por conocer los distintos géneros musicales y sus funciones expresivas, disfrutando de ellos como oyente con capacidad selectiva.</p> <p>Muestra interés por conocer música de diferentes épocas y culturas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Relaciona las cuestiones técnicas aprendidas vinculándolas a los periodos de la historia de la música correspondientes.</p> <p>Distingue los periodos de la historia de la música y las tendencias musicales.</p> <p>Examina la relación entre los acontecimientos históricos, el desarrollo tecnológico y la música en la sociedad.</p>	<p>y pruebas orales y escritas.</p>	
Música y tecnologías	<p>Utilización de programas de aprendizaje musical.</p> <p>Búsqueda y selección adecuada de información relevante acerca del período Clásico.</p>	<p>Utilizar de manera funcional los recursos informáticos disponibles para el aprendizaje e indagación del hecho musical.</p>	<p>Utilizar con criterio y autonomía las fuentes disponibles para indagar sobre temas relacionados con compositores, compositoras e intérpretes del Clasicismo.</p> <p>Apreciar algunos programas y aplicaciones para la enseñanza de la música como herramientas para el aprendizaje autónomo.</p>	<p>Utiliza con autonomía las fuentes y los procedimientos apropiados para elaborar trabajos sobre los temas relacionados con el hecho musical.</p>	<p>Fichas de recogida de información, listas de control y registro anecdótico.</p>

Actividades

Tipos de actividades	Actividades para la realización de la Ud. 7	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4
<u>Actividades para la comprensión de contenidos</u>	- Dibuja los sentimientos. Cómo primera aproximación a las músicas del Clasicismo, los alumnos deberán dibujar los sentimientos y sensaciones que les produce la música Clásica		1-6-7-9-11-12-20	1-4-9-10-11-15-22-23	
	- Audiciones. A lo largo de la unidad se irán poniendo audiciones a modo de ejemplos en relación con la materia que se está impartiendo. Los alumnos aportarán sus opiniones e ideas acerca de las mismas.			1-4-5-6-7-9-11-12-13-16-17-19-20	3-4-8-9-10-11-13-15-22-23
	- Concierto con instrumental Orff. Los alumnos deberán interpretar dos piezas utilizando para ello el instrumental Orff.	2-5-10-12-13-14	2-6-7-11-20	4-8-9-10-11-15	

<u>Actividades para el desarrollo de contenidos</u>	- Letras serias y <i>buffas</i> . Los alumnos, en grupos de cuatro, deberán seleccionar dos canciones de su entorno y cambiarle la letra. Una de esas letras debe encajar con la temática de una ópera <i>buffa</i> y la otra con la de la ópera seria.	11-12-13	6-7-9-12--20	4-8-10-11-15	
	- Percusión corporal. Los alumnos utilizarán la percusión corporal para comprender las partes de la forma sonata. Una vez realizados los ritmos deberán, por grupos, crear los suyos propios.	11-12-13		8-10	
<u>Actividades para el refuerzo de contenidos</u>	- Comecocos. Los alumnos deberán explicar al resto de la clase las cuestiones que aparecen escritas en las caras de los comecocos. Habrá tres. El primero, fácil; El segundo, Más complejo y el tercero, difícil.			3-4-8-9-10-11-13-15-22-23	

Historia ([Anexo 5](#))

Contenidos transversales: El espíritu emprendedor

Mirar UNIDAD 1.

UNIDAD 8: El Romanticismo

Capacidades a desarrollar: ca2, ca4, ca5, ca9, ca10, ca11, ca12, ca13

Competencias: c1, c3, c5, c6, c7

Objetivos

1. Estudiar el contexto musical del Romanticismo.
2. Situar el Lied y la Ópera como principales formas vocales de la época.
3. Diferenciar la Música Programática de la Música Absoluta.
4. Conocer a los compositores más influyentes de la época.
5. Comprender la relación entre la música y los nacionalismos.

Ejemplo de repertorio:

- Sinfonía nº5 en Do menor (Ludwig van Beethoven, 1808).
- Serenata (Lied compuesto por Franz Schubert, 1828, forma parte de la colección “El canto del cisne”).
- Mazeppa (Poema sinfónico compuesto por Franz Liszt, 1851, es el nº 6 de su ciclo de trece poemas sinfónicos).
- La valquiria (Ópera compuesta por Richard Wagner, 1870, forma parte de la tetralogía de “El anillo del nibelungo”).
- Cuadros de una exposición (Suite compuesta por Modest Musorgski, 1874).

Temporalización: 9 sesiones

Contenidos

Bloques	Contenidos	Criterios	Indicadores	Estándares	Instrumentos
<u>Interpretación y creación</u>	Indicaciones de fraseo. Exploración de las posibilidades de acompañamiento de los acordes de tónica, subdominante y dominante en el modo de la menor. Improvisaciones sencillas con los elementos trabajados.	Reconocer los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical, utilizando un lenguaje técnico apropiado y aplicándolos a través de la lectura o la audición de pequeñas obras o fragmentos musicales. Distinguir y utilizar los elementos de la representación gráfica de la música Demostrar interés por las actividades de composición e improvisación y mostrar respeto por las creaciones de sus compañeros y compañeras.	Utilizar el pulso y el acento como referencias para una correcta de movimiento y danza. Utilizar partituras de mayor dificultad, que incluyan diferentes indicaciones de tempo, intensidad, carácter, fraseo y articulación. Crear coreografías sencillas ajustándose a la frase musical y al carácter de la música. Mantener el pulso preciso durante la interpretación y la improvisación. Mantener el tempo durante la lectura rítmica y melódica. Controlar sus emociones y mantener una actitud adecuada durante las interpretaciones en grupo. Entender la práctica y el esfuerzo como método para mejorar sus posibilidades y capacidades expresivas.	Reconoce y aplica los ritmos y compases a través de la lectura o la audición de pequeñas obras o fragmentos musicales. Utiliza los elementos y recursos adquiridos para elaborar arreglos y crear canciones, piezas instrumentales y coreografías. Adquiere y aplica las habilidades técnicas e interpretativas necesarias en las actividades de interpretación adecuadas al nivel. Realiza improvisaciones y composiciones partiendo de pautas previamente establecidas.	Escalas de observación, listas de control, registro anecdótico y fichas de recogida de información.

			Responsabilizarse de sus propios progresos y contribuir a los del grupo.		
<u>Escucha</u>	<p>Las agrupaciones instrumentales en la música culta: música sinfónica y música de cámara.</p> <p>Posibilidades técnicas y evolución de los instrumentos en el Romanticismo.</p> <p>Seguimiento de partituras durante la audición, en compases simples y compuestos, en clave de sol y de fa, con diferentes figuraciones rítmicas e indicaciones de tempo, intensidad, carácter, articulación y fraseo.</p> <p>La función articuladora del silencio dentro del discurso musical.</p> <p>Audición activa de obras musicales del Romanticismo y reconocimiento de sus características más identificativas.</p> <p>Descripción de los elementos de la música escuchada: melodía, ritmo, timbre, intensidad, forma, armonía y textura a través del lenguaje verbal.</p> <p>Identificación de motivos durante la audición.</p> <p>Apreciación de la repetición como procedimiento compositivo de la música escuchada.</p> <p>Las funciones armónicas y percepción auditiva de los acordes de tónica, subdominante y dominante.</p>	<p>Identificar y describir los diferentes instrumentos y voces y sus agrupaciones.</p> <p>Leer distintos tipos de partituras en el contexto de las actividades musicales del aula como apoyo a las tareas de audición.</p> <p>Reconocer auditivamente y determinar la época o cultura a la que pertenecen distintas obras musicales, interesándose por ampliar sus preferencias.</p> <p>Identificar y describir, mediante el uso de distintos lenguajes (gráfico, corporal o verbal), algunos elementos y formas de organización y estructuración musical (ritmo, melodía, textura, timbre, repetición, imitación, variación) de una obra musical interpretada en vivo o grabada.</p>	<p>Identificar en partitura las principales agrupaciones instrumentales.</p> <p>Escuchar obras significativas del Romanticismo con una actitud respetuosa e interesándose por ampliar las preferencias musicales.</p> <p>Reconocer auditivamente obras musicales del Romanticismo escuchadas en el aula.</p> <p>Utilizar con autonomía partituras y musicogramas como apoyo a la audición activa.</p> <p>Describir los elementos: melodía, ritmo, timbre, intensidad, forma, armonía y textura de la música escuchada mediante el lenguaje verbal.</p>	<p>Diferencia las sonoridades de los instrumentos de la orquesta, así como su forma, y los diferentes tipos de voces.</p> <p>Muestra interés por conocer músicas de otras épocas y culturas.</p> <p>Reconoce y sabe situar en el espacio y en el tiempo músicas de diferentes culturas.</p> <p>Describe los diferentes elementos de las obras musicales propuestas.</p> <p>Utiliza con autonomía diferentes recursos como apoyo al análisis musical.</p>	<p>Escalas de observación, fichas de recogida de información, listas de control, registro anecdótico y pruebas orales y escritas.</p>
<u>Contextos musicales y culturales</u>	<p>Plasmación en imágenes de ideas, emociones y sentimientos expresados por la música.</p> <p>Apreciación de la música como recurso narrativo en las formas vocales e instrumentales mediante ejemplos de música programática y descriptiva.</p>	<p>Realizar ejercicios que reflejen la relación de la música con otras disciplinas.</p> <p>Mostrar interés por conocer músicas de distintas características, épocas y culturas y por ampliar y</p>	<p>Asimilar información relevante sobre las obras trabajadas en clase.</p> <p>Reconocer auditivamente las obras musicales del Romanticismo escuchadas en clase.</p> <p>Mostrar interés por acceder a músicas diferentes a las que escucha habitualmente.</p>	<p>Expresa contenidos musicales y los relaciona con periodos de la historia de la música y con otras disciplinas.</p> <p>Muestra interés por conocer los distintos géneros musicales y sus funciones expresivas, disfrutando de ellos como oyente con capacidad selectiva.</p>	<p>Mapas conceptuales, cuaderno de clase, pequeñas investigaciones y pruebas orales y escritas.</p>

	<p>Respeto hacia las manifestaciones musicales del Romanticismo, entendidas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Análisis de las formas de organización musical: motivos, dentro del repertorio Romántico.</p> <p>Reconocimiento de algunas manifestaciones musicales importantes del Romanticismo.</p> <p>Identificación de las características musicales principales del Romanticismo y su relación con los períodos histórico-artísticos.</p> <p>Investigación sobre algunas manifestaciones importantes de la historia de la música culta española.</p>	<p>diversificar las propias preferencias musicales, adoptando una actitud abierta y respetuosa.</p> <p>Relacionar las cuestiones técnicas aprendidas con las características de los periodos de la historia musical.</p> <p>Valorar la asimilación y empleo de algunos conceptos musicales básicos necesarios a la hora de emitir juicios de valor o “hablar de música”.</p>	<p>Manejar un repertorio variado perteneciente al Romanticismo para acceder al conocimiento de las formas de organización musical trabajadas: motivos.</p> <p>Investigar sobre los principales compositores del período Romántico y sus aportaciones a la evolución de la música.</p> <p>Situar en el contexto las obras románticas estudiadas y relacionarlas con la cultura y la sociedad del momento.</p>	<p>Muestra interés por conocer música de diferentes épocas y culturas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Relaciona las cuestiones técnicas aprendidas vinculándolas a los periodos de la historia de la música correspondientes.</p> <p>Distingue los periodos de la historia de la música y las tendencias musicales.</p> <p>Examina la relación entre los acontecimientos históricos, el desarrollo tecnológico y la música en la sociedad.</p>	
<u>Música y tecnologías</u>	<p>Uso de editores de partituras, atendiendo tanto a cuestiones técnicas como artísticas.</p> <p>Utilización de programas de aprendizaje musical e instrumentos virtuales.</p> <p>Búsqueda y selección adecuada de información acerca de los compositores románticos.</p>	<p>Utilizar con autonomía los recursos tecnológicos disponibles, demostrando un conocimiento básico de las técnicas y procedimientos necesarios para grabar, reproducir, crear, interpretar música y realizar sencillas producciones audiovisuales.</p> <p>Utilizar de manera funcional los recursos informáticos disponibles para el aprendizaje e indagación del hecho musical.</p>	<p>Usar editores de partituras para escribir y reproducir creaciones musicales propias y ajenas.</p> <p>Utilizar instrumentos musicales virtuales como una opción más para crear e interpretar música.</p> <p>Utilizar con criterio y autonomía las fuentes disponibles para indagar sobre temas relacionados con compositores, compositoras e intérpretes del Romanticismo.</p> <p>Apreciar algunos programas y aplicaciones para la enseñanza de la música como herramientas para el aprendizaje autónomo.</p>	<p>Conoce algunas de las posibilidades que ofrecen las tecnologías y las utiliza como herramientas para la actividad musical.</p> <p>Utiliza con autonomía las fuentes y los procedimientos apropiados para elaborar trabajos sobre los temas relacionados con el hecho musical.</p>	<p>Fichas de recogida de información, listas de control y registro anecdótico.</p>

Actividades

Tipos de actividades	Actividades para la realización de la Ud. 8	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4
Actividades para la aprehensión de contenidos	- Siguiendo la partitura. Sigue la partitura tratando de anotar y explicar todo lo que en ella aparece anotado.	2-6	1-5-6-7-8-9-11-13-15-17-19-20	4-8-9-10-11-12-15-22-23	4
	- Audiciones. A lo largo de la unidad se irán poniendo audiciones a modo de ejemplos en relación con la materia que se está impartiendo. Los alumnos aportarán sus opiniones e ideas acerca de las mismas.			1-4-5-6-7-8-9-11-12-13-16-17-19-20	2-4-8-9-10-11-12-15-22-23
Actividades para el desarrollo de contenidos	- Tres en raya. Los alumnos jugarán a este juego con la particularidad de que las fichas tendrán imágenes incrustadas. Cada grupo de tres fichas tendrá la misma imagen. Tras conseguir colocar tres en raya deberán describir, con la terminología musical adecuada, la música que usarían para representar la imagen.			1-2-3-4-8-9-10-11-15-16-22-23	
	- Discusión compositiva. Los alumnos, en dos grupos, deberán informarse acerca de la vida y obra de algunos de los compositores más influyentes del romanticismo. Después se meterán en la piel de estos y discutirán acerca de la música romántica.			10	7
	- Creando motivos. A los alumnos se les pondrán unos fragmentos de películas conocidas donde se vea claramente en que consiste un leitmotiv. Posteriormente se proyectarán sin sonido y ellos serán los que tendrán que crear el leitmotiv.	2-10-11-12-13	6-7-8-9-12-15-20	2-4-10-11-15-22-23	
Actividades para el refuerzo de contenidos	- Cara a Cara. Los alumnos harán dos filas con un número similar de estudiantes en cada una. Los dos alumnos del principio de la fila competirán entre ellos respondiendo preguntas de la unidad. Cuando uno falle, el ganador vuelve al final de la fila y el perdedor quedará eliminado. La fila que quede sin participantes perderá. Cabe decir, que sí en la misma ronda de preguntas los dos fallan seguirán compitiendo entre ellos.			2-3-4-5-8-9-10-11-12-15-16-18-22-23	

Historia ([Anexo 6](#))

Contenidos transversales: El espíritu emprendedor

Mirar UNIDAD 1.

UNIDAD 9: Música del S. XX

Capacidades a desarrollar: ca2, ca3, ca4, ca5, ca7, ca9, ca10, ca11, ca12, ca13

Competencias: c1, c2, c3, c4, c5, c6

Objetivos

1. Estudiar el contexto musical del S. XX.
2. Comprender las nuevas formas de interpretación surgidas en este momento.
3. Analizar partituras escritas mediante grafías no convencionales.
4. Enumerar los compositores más representativos del siglo.
5. Grabar el paisaje sonoro de su municipio.

Ejemplo de repertorio:

- Preludio a la siesta de un fauno (Poema sinfónico compuesto por Claude Debussy, 1894).
- La consagración de la primavera (Ballet y Obra de concierto orquestal compuesto por Igor Stravinsky, 1913).
- Concierto para piano op. 42 (Arnold Schoenberg, 1942).
- 4'33" (John Cage, 1952).
- Polymorphy (Krzysztof E. Penderecki, 1961).

Temporalización: 6 sesiones

Contenidos

Bloques	Contenidos	Criterios	Indicadores	Estándares	Instrumentos
<u>Interpretación y creación</u>	Indicaciones de intensidad, tempo, carácter, fraseo y articulación. Reconocimiento de los principales tipos de texturas: monodía, bordón, homofonía, contrapunto y melodía acompañada. Improvisaciones sencillas con los elementos trabajados.	Reconocer los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical, utilizando un lenguaje técnico apropiado y aplicándolos a través de la lectura o la audición de pequeñas obras o fragmentos musicales.	Utilizar partituras de mayor dificultad, que incluyan diferentes indicaciones de tempo, intensidad, carácter, fraseo y articulación. Reconocer en la partitura ejemplos claros de los principales tipos de textura: monodía, bordón, homofonía, contrapunto y melodía acompañada. Mantener el pulso preciso durante la interpretación y la improvisación.	Reconoce los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical, utilizando un lenguaje técnico apropiado. Reconoce y aplica los ritmos y compases a través de la lectura o la audición de pequeñas obras o fragmentos musicales. Utiliza los elementos y recursos adquiridos para elaborar arreglos y crear canciones, piezas instrumentales y coreografías.	Escalas de observación, listas de control, registro anecdótico y fichas de recogida de información.

		<p>Distinguir y utilizar los elementos de la representación gráfica de la música</p> <p>Analizar y comprender el concepto de textura y reconocer, a través de la audición y la lectura de partituras, los diferentes tipos de textura.</p> <p>Explorar las posibilidades de distintas fuentes y objetos sonoros.</p>	<p>Mantener el tempo durante la lectura rítmica y melódica.</p> <p>Entender la práctica y el esfuerzo como método para mejorar sus posibilidades y capacidades expresivas.</p> <p>Responsabilizarse de sus propios progresos y contribuir a los del grupo.</p> <p>Mostrar una actitud abierta hacia la percepción auditiva, tanto de obras musicales, como de los sonidos del entorno, reflexionando sobre los mismos.</p> <p>Utilizar los instrumentos y objetos con creatividad, indagando sus posibilidades musicales y expresivas.</p>	<p>Demuestra una actitud de superación y mejora de sus posibilidades y respeta las distintas capacidades y formas de expresión de sus compañeros.</p> <p>Muestra interés por los paisajes sonoros que nos rodean y reflexiona sobre los mismos. Investiga e indaga de forma creativa las posibilidades sonoras y musicales de los objetos.</p>	
<u>Escucha</u>	<p>Posibilidades técnicas y evolución de los instrumentos en el S. XX.</p> <p>Seguimiento de partituras durante la audición con diferentes figuraciones rítmicas e indicaciones de tempo, intensidad, carácter, articulación y fraseo.</p> <p>Audición de obras musicales del S. XX y reconocimiento de sus características más identificativas.</p> <p>Uso de grafías no convencionales como apoyo a la audición activa.</p> <p>Expresión de las sensaciones y emociones percibidas en la música escuchada a través del lenguaje verbal.</p> <p>Descripción de los elementos de la música escuchada: melodía, ritmo, timbre, intensidad, forma, armonía y textura a través del lenguaje verbal.</p> <p>Discriminación auditiva de diferentes texturas musicales: monodia, bordón, homofonía, contrapunto y melodía acompañada.</p>	<p>Identificar y describir los diferentes instrumentos y voces y sus agrupaciones.</p> <p>Leer distintos tipos de partituras en el contexto de las actividades musicales del aula como apoyo a las tareas de audición.</p> <p>Reconocer auditivamente y determinar la época o cultura a la que pertenecen distintas obras musicales.</p> <p>Identificar y describir, mediante el uso de distintos lenguajes, algunos elementos y formas de organización y estructuración musical de una obra musical interpretada en vivo o grabada.</p> <p>Identificar situaciones del ámbito cotidiano en las que se produce un uso indiscriminado del sonido, analizando sus causas y proponiendo soluciones.</p>	<p>Escuchar obras significativas del S. XX con una actitud respetuosa e interesándose por ampliar las preferencias musicales.</p> <p>Reconocer auditivamente obras musicales del S. XX escuchadas en el aula.</p> <p>Discriminar auditivamente diferentes texturas musicales.</p> <p>Utilizar con autonomía partituras y musicogramas apoyo a la audición activa.</p> <p>Describir las sensaciones y emociones percibidas en la música escuchada mediante el lenguaje verbal.</p> <p>Describir los elementos: melodía, ritmo, timbre, intensidad, forma, armonía y textura de la música escuchada mediante el lenguaje verbal.</p> <p>Generar hábitos saludables en la audición musical, evitando situaciones de volumen excesivo o perjudicial para el entorno sonoro propio y ajeno.</p> <p>Analizar las causas del uso indiscriminado del sonido y proponer soluciones.</p>	<p>Explora y descubre las posibilidades de la voz y los instrumentos y su evolución a lo largo de la historia de la música.</p> <p>Muestra interés por conocer músicas de otras épocas y culturas.</p> <p>Reconoce y sabe situar en el espacio y en el tiempo músicas de diferentes culturas.</p> <p>Describe los diferentes elementos de las obras musicales propuestas.</p> <p>Utiliza con autonomía diferentes recursos como apoyo al análisis musical.</p> <p>Toma conciencia de la contribución de la música a la calidad de la experiencia humana, mostrando una actitud crítica ante el consumo indiscriminado de música.</p> <p>Elabora trabajos de indagación sobre la contaminación acústica.</p>	<p>Escalas de observación, fichas de recogida de información, registro anecdótico, listas de control y pruebas orales y escritas.</p>

<p><u>Contextos musicales y culturales</u></p>	<p>Búsqueda y selección adecuada de información relevante sobre las obras escuchadas en el aula relacionándolas con la sociedad y la cultura del S.XX.</p> <p>Identificación y contextualización de las principales formas del S.XX.</p> <p>Respeto hacia manifestaciones musicales del S.XX, entendidas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Análisis de las texturas musicales: monodía, homofonía, bordón, contrapunto y melodía acompañada. Dentro del repertorio del S.XX.</p> <p>Reconocimiento de algunas manifestaciones importantes de la música del S.XX.</p> <p>Identificación de las características musicales principales del S.XX.</p> <p>Investigación sobre algunas manifestaciones importantes de la música culta española.</p>	<p>Demostrar interés por conocer músicas de distintas características, épocas y culturas y por ampliar y diversificar las propias preferencias musicales, adoptando una actitud abierta y respetuosa.</p> <p>Relacionar las cuestiones técnicas aprendidas con las características de los periodos de la historia musical.</p> <p>Valorar la asimilación y empleo de algunos conceptos musicales básicos necesarios a la hora de emitir juicios de valor o “hablar de música”.</p>	<p>Asimilar información relevante sobre las obras trabajadas en clase.</p> <p>Mostrar interés por acceder a músicas diferentes a las que escucha habitualmente.</p> <p>Manejar un repertorio variado perteneciente al S.XX para acceder al conocimiento de las distintas texturas musicales.</p> <p>Reconocer las características más identificativas de diversos períodos histórico-artísticos a través de la audición activa de obras musicales del S. XX.</p> <p>Investigar sobre los principales compositores del S. XX y sus aportaciones a la evolución de la música.</p> <p>Situar las obras del S. XX estudiadas en relación con la cultura y la sociedad de la que forman parte.</p>	<p>Expresa contenidos musicales y los relaciona con periodos de la historia de la música y con otras disciplinas.</p> <p>Muestra interés por conocer los distintos géneros musicales y sus funciones expresivas, disfrutando de ellos como oyente con capacidad selectiva.</p> <p>Muestra interés por conocer música de diferentes épocas y culturas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Relaciona las cuestiones técnicas aprendidas vinculándolas a los periodos de la historia de la música correspondientes.</p> <p>Distingue los periodos de la historia de la música y las tendencias musicales.</p> <p>Examina la relación entre los acontecimientos históricos, el desarrollo tecnológico y la música en la sociedad.</p>	<p>Mapas conceptuales, trabajos monográficos, cuaderno de clase y pruebas orales y escritas.</p>
<p><u>Música y tecnologías</u></p>	<p>Identificación de los principales formatos de archivos audiovisuales: MPEG y MP4.</p> <p>Reproducción y análisis crítico de las interpretaciones a partir de las grabaciones realizadas.</p> <p>Uso de editores de audio.</p> <p>Utilización de programas de aprendizaje musical.</p> <p>Búsqueda y selección adecuada de información relevante acerca del contexto musical del S. XX.</p>	<p>Utilizar con autonomía los recursos tecnológicos disponibles, demostrando un conocimiento básico de las técnicas y procedimientos necesarios para grabar, reproducir, crear, interpretar música y realizar sencillas producciones audiovisuales.</p> <p>Utilizar de manera funcional los recursos informáticos disponibles para el aprendizaje e indagación del hecho musical.</p>	<p>Grabar y reproducir los sonidos del entorno como herramientas de mejora del aprendizaje autónomo.</p> <p>Reconocer los principales formatos de archivos audiovisuales: MPEG y MP4.</p> <p>Realizar mezclas musicales sencillas utilizando algún programa mezclador.</p> <p>Utilizar con criterio y autonomía las fuentes disponibles para indagar sobre temas relacionados con compositores, compositoras e intérpretes del S.XX.</p> <p>Apreciar algunos programas y aplicaciones para la enseñanza de la música como herramientas para el aprendizaje autónomo.</p>	<p>Conoce algunas de las posibilidades que ofrecen las tecnologías y las utiliza como herramientas para la actividad musical.</p> <p>Participa en todos los aspectos de la producción musical demostrando el uso adecuado de los materiales relacionados, métodos y tecnologías.</p> <p>Utiliza con autonomía las fuentes y los procedimientos apropiados para elaborar trabajos sobre los temas relacionados con el hecho musical.</p>	<p>Fichas de recogida de información, listas de control, registro anecdótico y trabajos.</p>

Actividades

Tipos de actividades	Actividades para la realización de la Ud. 9	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4
Actividades para la aprehensión de contenidos	- Descubriendo el S. XX. Los alumnos se organizarán por grupos y cada uno de los mismos traerá información acerca de una década del siglo. Desde 00-10, hasta la 60-70. Después se pondrá en común y se construirá el contexto.			3-4-7-8-10-11-15-16-18	7
	- Audiciones. A lo largo de la unidad se irán poniendo audiciones a modo de ejemplos en relación con la materia que se está impartiendo. Los alumnos aportarán sus opiniones e ideas acerca de las mismas.			4-5-6-7-8-9-11-12-13-18-20	3-4-8-9-10-11-14-15-16-18-22-23
Actividades para el desarrollo de contenidos	- Instrumental curioso. Los alumnos realizarán interpretaciones con objetos que habitualmente no serían considerados instrumentos como pueden ser estuches, libretas, mesas, sillas, etc.	2-10-11-12-13	4-6-7-8-12-20	4-10-11-15-22-23	
	- Grabación paisaje sonoro. Los alumnos grabarán repartidos en grupos de cuatro, el paisaje sonoro de algunos de los puntos de más actividad del pueblo/ciudad. A cada grupo le tocará uno de esos puntos. Posteriormente se podrán en común para comparar como suenan unos y otros.		6-7-8-12-13-20	22-23	1-2-4
	- Cara o cruz. Los alumnos compondrán una pieza utilizando el proceso de la música aleatoria.	2-7-10-11-12-13	5-6-7-8-11-12-13-18-20	4-8-10-11-14-15-22-23	
Actividades para el refuerzo de contenidos	- Piedra, papel, tijera. Los alumnos jugarán al piedra papel tijera los unos contra los otros. El que gane la ronda le hará una pregunta al otro acerca de la música del S. XX, si acierta se sigue jugando pero si falla perderá una vida de las tres que tiene. Quién quede antes sin vidas pierde.			3-4-7-8-9-10-11-14-15-16-18	

Historia ([Anexo 7](#))

Contenidos transversales: El espíritu emprendedor, la educación ambiental y la educación vial

La educación vial y la educación ambiental las trataremos de manera conjunta en esta unidad. Mediante la grabación del paisaje sonoro les pediremos que estén muy atentos a los sonidos que el tráfico produce, para que presten una mayor atención a la hora de cruzar la calle o cuando caminen por aceras, caminos, viaductos, puentes, etc. Además, la idea de comparar los sonidos de los diferentes lugares tiene como finalidad hacerles entender la gran contaminación ambiental que existe a día de hoy en la mayoría de los pueblos y ciudades. Mirar UNIDAD 1 para ver la explicación del primero de los contenidos.

UNIDAD 10: Música y medios audiovisuales

Capacidades a desarrollar: ca1, ca2, ca3, ca4, ca7, ca9, ca10, ca11, ca12, ca13

Competencias: c1, c3, c4, c5, c6

Objetivos

1. Analizar la música dentro de la publicidad.
2. Estudiar la música en internet.
3. Debatir sobre el consumo musical de los jóvenes en la actualidad.
4. Componer una cabecera para un programa de televisión.

Ejemplo de repertorio:

- Banda sonora de “Star wars” (John Williams, 1ª trilogía 1977-83; 2ª trilogía 1999-2005; 3ª trilogía 2015-19).
- Smooth criminal (Obra compuesta por Michael Jackson, 1987).
- Sintonía de la serie “Los Simpsons” (Danny Elfman, 1989).
- Banda sonora de “El señor de los anillos” (Howard Shore, 2001-03).
- Valiente (Vetusta Morla, 2009, forma parte del disco “Un día en el mundo”).

Temporalización: 5 sesiones

Contenidos

Bloques	Contenidos	Criterios	Indicadores	Estándares	Instrumentos
<u>Interpretación y creación</u>	<p>La estructura melódica: frases, semifrases y cadencias.</p> <p>Técnicas para el correcto uso de la voz e instrumentos digitales.</p> <p>Improvisaciones sencillas con los elementos trabajados.</p>	<p>Improvisar e interpretar estructuras musicales elementales construidas sobre los modos y las escalas más sencillas y los ritmos más comunes.</p> <p>Conocer los principios básicos de los procedimientos compositivos y las formas de organización musical.</p> <p>Mostrar interés por el desarrollo de las capacidades y habilidades técnicas como medio para las actividades de interpretación, aceptando y cumpliendo las normas que rigen la interpretación en grupo y aportando ideas musicales que contribuyan al perfeccionamiento de la tarea común.</p>	<p>Entender la estructuración de las melodías en frases y semifrases.</p> <p>Mostrar interés en la realización de improvisaciones y composiciones sencillas.</p> <p>Entender la práctica y el esfuerzo como método para mejorar sus posibilidades y capacidades expresivas.</p> <p>Profundizar en el aprendizaje y práctica autónomos de la música.</p> <p>Responsabilizarse de sus propios progresos y contribuir a los del grupo.</p> <p>Aportar ideas musicales en contextos interpretativos y reflexionar sobre las de las demás personas.</p> <p>Expresar opiniones críticas sobre los resultados interpretativos.</p>	<p>Improvisa e interpreta estructuras musicales elementales construidas sobre los modos y las escalas más sencillas y los ritmos más comunes.</p> <p>Utiliza los elementos y recursos adquiridos para elaborar arreglos y crear canciones, piezas instrumentales y coreografías.</p> <p>Comprende e identifica los conceptos y términos básicos relacionados con los procedimientos compositivos y los tipos formales.</p> <p>Realiza improvisaciones y composiciones partiendo de pautas previamente establecidas.</p> <p>Demuestra una actitud de superación y mejora de sus posibilidades y respeta las distintas capacidades y formas de expresión de sus compañeros.</p>	<p>Escalas de observación, listas de control, registro anecdótico y fichas de recogida de información.</p>
<u>Escucha</u>	<p>Audición de instrumentos y agrupaciones de la música popular moderna.</p> <p>Posibilidades técnicas y evolución de los instrumentos digitales.</p> <p>Audición activa de obras del actual panorama musical asturiano.</p> <p>Audición activa de obras musicales relacionadas con los medios audiovisuales y reconocimiento de sus características más identificativas.</p> <p>Expresión de las sensaciones y de las emociones percibidas en la música</p>	<p>Identificar y describir los diferentes instrumentos y voces y sus agrupaciones.</p> <p>Reconocer auditivamente y determinar la época o cultura a la que pertenecen distintas obras musicales, interesándose por ampliar sus preferencias.</p> <p>Identificar y describir, mediante el uso de distintos lenguajes, algunos elementos y formas de organización y estructuración musical de una</p>	<p>Distinguir la sonoridad de algunas agrupaciones de la música popular moderna.</p> <p>Mostrar interés por la escucha de música representativa del actual panorama musical asturiano.</p> <p>Identificar motivos, cadencias y frases musicales de la música escuchada.</p> <p>Generar hábitos saludables en la audición musical, evitando situaciones de volumen excesivo o perjudicial para el entorno sonoro propio y ajeno.</p> <p>Analizar las causas del uso indiscriminado del sonido y proponer soluciones.</p>	<p>Muestra interés por conocer músicas de otras épocas y culturas.</p> <p>Reconoce y sabe situar en el espacio y en el tiempo músicas de diferentes culturas.</p> <p>Describe los diferentes elementos de las obras musicales propuestas.</p> <p>Toma conciencia de la contribución de la música a la calidad de la experiencia humana, mostrando una actitud crítica ante el consumo indiscriminado de música.</p>	<p>Escalas de observación, fichas de recogida de información, registro anecdótico, fichas de recogida de información y pruebas orales y escritas.</p>

	<p>escuchada a través del lenguaje verbal, el gesto y el movimiento.</p> <p>Descripción de los elementos de la música escuchada: melodía, ritmo, timbre e intensidad a través del lenguaje verbal, el gesto y el movimiento.</p> <p>Identificación de los motivos, cadencias, frases y semifrases musicales durante la audición.</p> <p>El consumo indiscriminado de música en la sociedad actual.</p>	<p>obra musical interpretada en vivo o grabada.</p> <p>Identificar situaciones del ámbito cotidiano en las que se produce un uso indiscriminado del sonido, analizando sus causas y proponiendo soluciones.</p>	<p>Mostrar una actitud crítica hacia la música de consumo.</p>		
<p><u>Contextos musicales y culturales</u></p>	<p>Establecimiento de vínculos entre los estilos musicales trabajados y la sociedad actual.</p> <p>Análisis de los usos y las funciones de la música en casos concretos relacionados con la publicidad y el cine.</p> <p>Respeto hacia manifestaciones musicales de la actualidad, entendidas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Reconocimiento de algunas manifestaciones musicales importantes de la actualidad.</p> <p>Reflexión sobre las formas de consumo de música en la sociedad actual.</p>	<p>Mostrar interés por conocer músicas de distintas características, épocas y culturas y por ampliar y diversificar las propias preferencias musicales, adoptando una actitud abierta y respetuosa.</p> <p>Relacionar las cuestiones técnicas aprendidas con las características de los periodos de la historia musical.</p> <p>Valorar la asimilación y empleo de algunos conceptos musicales básicos necesarios a la hora de emitir juicios de valor o “hablar de música”.</p> <p>Mostrar interés y actitud crítica por la música actual, los musicales, los conciertos en vivo y las nuevas propuestas musicales, valorando los elementos creativos e innovadores de los mismos.</p>	<p>Analizar los usos y funciones de la música en casos concretos relacionados con la imagen, la publicidad o el lenguaje cinematográfico.</p> <p>Asimilar información relevante sobre las obras actuales trabajadas en clase.</p> <p>Mostrar interés por acceder a músicas diferentes a las que escucha habitualmente.</p> <p>Manejar un repertorio variado perteneciente a la música actual para acceder al conocimiento de las formas de organización musical trabajadas: motivos, cadencias y frases.</p> <p>Reconocer la pluralidad de estilos de la música actual.</p> <p>Reflexionar y extraer conclusiones acerca de las formas de consumo de música en la sociedad actual.</p> <p>Apreciar manifestaciones importantes del panorama actual de la música asturiana en sus diferentes géneros y estilos.</p>	<p>Expresa contenidos musicales y los relaciona con periodos de la historia de la música y con otras disciplinas.</p> <p>Distingue las diversas funciones que cumple la música en nuestra sociedad.</p> <p>Muestra interés por conocer los distintos géneros musicales y sus funciones expresivas, disfrutando de ellos como oyente con capacidad selectiva.</p> <p>Muestra interés por conocer música de diferentes épocas y culturas como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.</p> <p>Se interesa por ampliar y diversificar las preferencias musicales propias.</p>	<p>Cuaderno de clase y pruebas orales y escritas.</p>

<p><u>Música y tecnologías</u></p>	<p>Identificación de los principales formatos de archivos audiovisuales: MPEG, AVI, MP4.</p> <p>Reflexión sobre los prejuicios ocasionados por la descarga ilegal de música y valoración de las alternativas legales y seguras.</p> <p>Uso de editores de audio, vídeo y de programas mezcladores de música, atendiendo tanto a cuestiones técnicas como artísticas.</p> <p>Utilización de instrumentos virtuales.</p> <p>Contacto con la oferta musical en Asturias a través de las redes sociales y otras plataformas de internet.</p>	<p>Utilizar con autonomía los recursos tecnológicos disponibles, demostrando un conocimiento básico de las técnicas y procedimientos necesarios para grabar, reproducir, crear, interpretar música y realizar sencillas producciones audiovisuales.</p> <p>Utilizar de manera funcional los recursos informáticos disponibles para el aprendizaje e indagación del hecho musical.</p>	<p>Grabar y reproducir las interpretaciones musicales como herramientas de mejora del aprendizaje autónomo.</p> <p>Reconocer los principales formatos de archivos audiovisuales: MPEG, AVI, MP4.</p> <p>Valorar las diferentes posibilidades de acceso a la música de forma segura y legal.</p> <p>Realizar mezclas musicales sencillas utilizando algún programa mezclador.</p> <p>Incorporar música a imágenes con criterio e imaginación para crear sencillas producciones audiovisuales.</p> <p>Utilizar instrumentos musicales virtuales como una opción más para crear e interpretar música.</p> <p>Valorar algunas plataformas, webs, blogs y redes sociales como formas de difusión y distribución de las manifestaciones musicales.</p>	<p>Conoce algunas de las posibilidades que ofrecen las tecnologías y las utiliza como herramientas para la actividad musical.</p> <p>Participa en todos los aspectos de la producción musical demostrando el uso adecuado de los materiales relacionados, métodos y tecnologías.</p> <p>Utiliza con autonomía las fuentes y los procedimientos apropiados para elaborar trabajos sobre los temas relacionados con el hecho musical.</p>	<p>Fichas de recogida de información, listas de control, registro anecdótico y trabajos.</p>
---	--	---	--	---	--

Actividades

<p>Actividades para la realización de la Unidad 2</p>	<p>Bloque 1</p>	<p>Bloque 2</p>	<p>Bloque 3</p>	<p>Bloque 4</p>
<p>- Nuestra TV. Los alumnos deberán hacer grupos de cuatro personas. Posteriormente mediante unos programas de tratamiento de audio y vídeo crearán la cabecera de programa de televisión.</p>	<p>10-11-12-13</p>	<p>3-6-7-8-9-10-12-13-15-20</p>	<p>3-4-6-10-11-15-22-23-25</p>	<p>1-4</p>

Contenidos transversales: La educación para la salud

La sociedad del siglo XXI es altamente consumista. Por este motivo, abordaremos este contenido desde la concienciación de que se deben seguir buenos hábitos de consumo para evitar graves problemas tanto sociales como, sobre todo, saludables.

5. CONCLUSIONES

A modo de conclusión, cabe decir que considero la realización de este trabajo una pequeña aportación a la implantación de nuevas metodologías de aprendizaje que tanto cuesta poner en práctica. Este trabajo ha resultado duro en muchos aspectos, aunque también enriquecedor. He podido, gracias al mismo, comprender un poco mejor el aspecto más teórico de la profesión de profesor, así como el costoso trabajo que supone el hecho de realizar las unidades. Esto me ha hecho valorar aún más una profesión que ya de por sí tenía en alta estima. Queda mucho por hacer sobre todo, en relación con las historias propias del juego. Argumentación que hago debido a que, aunque el resultado de las mismas no me desagrada con más tiempo para pensar podía haberles dado muchos más matices para que el alumnado disfrutase más. Sin embargo, considero que esta nueva manera de aportar información a los estudiantes marcará en ellos un antes y un después a la hora de conocer los entresijos de las asignaturas, ya que rompe los esquemas de educación preestablecidos buscando adaptarse a sus gustos y preferencias.

Me gustaría finalizar este trabajo con el agradecimiento a dos grandes personas. Una de ellas es mi abuela Carmen Mosconi Hermo “A Mañeira”, pues siempre me he sentido muy querido por ella, habiendo aprendido además un montón de cosas gracias a su gran conocimiento de la vida. La otra es mi tío Alberto, pues siempre me ha apoyado en todo y se lo agradezco enormemente. Si soy quién soy hoy, en parte es gracias a ellos.

6. BIBLIOGRAFÍA

Carrillo Aguilera, C., & Vilar i Monmany, M. (2009). El conjunto instrumental Orff como dinamizador de la motivación en alumnos de Educación Secundaria. *Revista Electrónica de LEEME (Lista Europea Electrónica de Música en la Educación)*.

Costa Jareño, T. X. (2013). El Musicograma: un recurso para favorecer la escucha activa en la Educación Secundaria Obligatoria. Propuesta para 1º de ESO (Master's thesis).

De la Ossa Martínez, M. A. (2017). Apuesta por la Educación Musical, instrumental Orff y Pedagogía de la creación musical: Antonio Alcázar y el 'Con cierto Desconcierto' de la Facultad de Educación de Cuenca (UCLM).

Estarriaga, L. I. L., & de Landa, C. N. (2012). El Pensamiento Pedagógico de Orff en la enseñanza instrumental. *Revista arista digital*.

Findlay, E. (1995). *Rhythm and movement: Applications of Dalcroze eurhythmics*. Alfred Music.

Gutiérrez Calderón, T. (2016). Fomento de la Escucha Activa y la Audición Consciente en el ámbito educacional.

Hoyos, C. M., & de León Barranco, L. P. Percepción y expresión de las emociones básicas en la clase de iniciación musical Willems. En *Actas del Congreso* (p. 283).

Mendoza, G. V. (2015). El legado de Wdgar Willems a la educación musical de hoy. Herencia de Edgar Willems, pedagogo del siglo XX, a la pedagogía musical del siglo XXI. *Ricercare*, (4), 46-52.

Rubio, M. C., Fornari, J., & Mendes, A. N. (2017, August). El concepto de audición musical como base para la creación de musicomovigramas interactivos. In *XXVII Congresso da Anppom-Campinas/SP*.

Sobrado Fernández, L. M., Cauce Santalla, A., & Rial Sánchez, R. (2002). Las habilidades de aprendizaje y estudio en la educación secundaria: estrategias orientadoras de mejora.

Seitz, J. A. (2005). Dalcroze, the body, movement and musicality. *Psychology of music*, 33(4), 419-435.

Torres Jiménez, M. J. (2016). Metodología de la educación musical: método Willems.

Vernia Carrasco, A. M. (2012). Método pedagógico musical Dalcroze.

Real Decreto 1105/2014, del 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Decreto 43/2015, del 10 de junio: 581-601.

7. ANEXOS

7.1. Anexo 1

Historia con *Classcraft*

Bienvenidos, alumnos de 2º de ESO, a esta magnífica aventura musical a través de *Classcraft*. En este viaje conoceremos los diferentes períodos de la Historia de la Música, pero de una manera muy diferente a lo que imagináis. ¿Estáis preparados para enfrentaros a innumerables peligros, hacer nuevas amistades y lo más importante, vivir aventuras increíbles? ¡Pues comencemos a jugar!

Vuestra misión es rescatar a cuatro jóvenes como vosotros que el año pasado al tratar de completar este desafío quedaron atrapados por no poder superar todas las misiones. Estos jóvenes son Pedro, un simpático chico. Para rescatarlo deberéis comprender todo lo necesario de la música de la Edad Media y del Renacimiento; Xián, ingenioso y carismático. Su salvación deberá conseguirse a través del entendimiento de las cuestiones más complicadas del Barroco y del Clasicismo y Paio, un joven muy dicharachero. No podréis ayudarlo si no tenéis claro en que consiste el Romanticismo y la Música del siglo XX. Sin embargo, no estaréis solos en este mundo. Saúl, un duendecillo al que le encanta la música, aunque algo traste, será vuestro guía y os ayudará, mediante sus grandes habilidades para la magia, a obtener algunos objetos y materiales para que vuestro viaje no se complique en exceso. Eso sí, los conjuros deberán ser recitados por todo el mundo, ya que cuanto más gente los recite, más fuertes serán. Por último, tenéis que tener en cuenta que estamos viajando a través de la historia por lo que el mundo que recorreréis también podrá sufrir sus propios cambios.

El mundo en que os encontráis ahora mismo es conocido como Musiarquea. Este archipiélago está formada por cinco grandes islas. Al norte, Terra Instalis. Tierra con una naturaleza desbordante. Encontraremos grandes y frondosos bosques con árboles de todas clases, así como ríos y lagos de cristalinas aguas. Los habitantes de este lugar son conocidos como Lauftas y se caracterizan por su gran amabilidad, pues siempre intentan ayudar en todo lo posible a aquellos forasteros que llegan hasta sus tierras. Son como unos rechonchos y pequeños ogros, pues no superan los 120 cm de altura. Cuentan con unos diminutos ojos, por lo que no suelen ver muy bien. Sin embargo, esta pequeña

complicación la suplen con sus grandes orejas. Estas llegan hasta al suelo, por lo que deben tener cuidado para no pisarlas. Su nariz tampoco se queda atrás, pues es tan grande como el puño de un humano y en vez de dos agujeros tienen tres. Lo que hace que su olfato sea cien veces mejor que el de los perros. En cuanto a su cabello, pues poco se puede decir, ya que carecen completamente de pelo. Ni siquiera tienen bigotillo. Debido al extraordinario clima que siempre hace en Terra Instalis simplemente llevan un taparrabos hecho con ramas y hojas de roble. Árbol escogido gracias a su gran resistencia. Cabe decir, que los árboles son fundamentales para la vida de los Lauftas, pues prácticamente toda su vida la pasan sobre ellos. Esto es porque sus viviendas se encuentran situadas cerca de la copa y su alimento también lo extraen de ellos, ya se trate de frutos o de la propia corteza. Los únicos Lauftas que no viven en los árboles son los Lauftas mineros, unos seres muchos más rudos y malhumorados que se ganan la vida trabajando en las minas de piedras preciosas que se encuentran en el subsuelo y se alimentan de las frutas sumamente maduras que caen al piso y que el resto de Lauftas desprecian. En cuanto al aspecto musical, cabe decir que los Lauftas no cuentan con una gran voz pero sin embargo son unos artesanos increíbles, pues llevan fabricando instrumentos desde tiempos inmemoriales. Esto quiere decir que si necesitáis información acerca de la música instrumental de los diferentes períodos deberéis visitarlos.

La siguiente isla se encuentra al oeste y su nombre es Zovaria. Es una tierra que vive en un clima glacial permanente, pues es invierno 11 meses al año. Sólo agosto se salva. La temperatura nunca supera los -50° bajo cero en esta estación. Es un lugar muy austero. Sin embargo, cuenta con un gran número de habitantes. Estos son los Eobos, seres tímidos pero honorables, ya que darían la vida sin pensarlo por cualquiera al que considerasen amigo. Del mismo modo, no tendrán ningún reparo en acabar con aquellos que traten de hacerles daño. Su aspecto es bastante peculiar. Miden unos 300 cm y cuentan con un amplio cuello en forma de cono invertido que une su cabeza con un delgado cuerpo. Este cuello le permite proyectar un chorro de voz absolutamente increíble, ya que funciona como si de un megáfono se tratase. Los cantos de los Eobos, son famosos en toda Musiarkea. Existe una leyenda que dice que cuando un Eobo muere, su familia sube a la montaña Neuma, la montaña más alta de toda Zovaria. Una vez alcanzan la cima, comienzan a entonar unas fúnebres melodías que se pueden escuchar en cualquier punto del planeta. Si los cantos son vuestra preocupación deberéis asistir a esta isla con un buen abrigo para poder informaros sin convertirnos en unos cubitos de hielo. Pues nadie sabe

más de la voz que los que los habitantes de Zovaria. Para finalizar, debéis tener en cuenta que los Eobos son completamente blancos por lo que se camuflan a la perfección en este territorio. Trabajan haciendo grandes bloques de hielo que exportan a las demás regiones y viven en casas de madera a las que siempre regresan nada más ponerse el sol. Su calefacción consiste en la utilización de cocinas de leña, la cual deben recoger durante el único mes que desaparece la nieve en Zovaria, agosto. La comida también la preparan gracias a estas cocinas. Esta última suele estar basada casi siempre en jengibre, recolectado en verano, pues les ayuda a cuidar su preciosa voz.

En la parte más oriental de Musiarquea encontramos la isla de Sónica. Sónica es un mundo completamente deshabitado. Aunque hace muchos eones se reunían en este lugar los mayores sabios del planeta. Estos eran filósofos, astrónomos, matemáticos, médicos, científicos...y músicos. Esto último es lo que a nosotros más nos interesa porque estos músicos redactaron el Musikalos, un pergamino donde aparecen recogidas todas las audiciones necesarias para poder superar las diferentes pruebas que los alumnos deben realizar. Este pergamino se encuentra en la biblioteca del Templo Hodinos. Último resquicio de las ricas culturas que antaño visitaban esta región. Sin embargo, la puerta de la misma es una puerta mágica y cada vez que se abre, se reconfigura así misma. Por lo que la manera de acceder a la biblioteca siempre será diferente. Las pruebas de acceso a la misma pueden ir desde complicadísimas preguntas, hasta la realización de ritmos corporales. Sin embargo, hasta llegar al templo debéis caminar con extremo cuidado, pues aunque parezca un lugar paradisíaco una terrible maldición fue puesta sobre la isla hace miles de años y ésta aún sigue presente. Muy pocos son los valientes que han intentado llegar al templo y han regresado con vida. Mucha suerte mis jóvenes exploradores si decidís adentraros en este oscuro lugar.

La cuarta región es la isla sureña de Conoscenza. Aquí reside una civilización muy avanzada, los Batu. Los Batu son hombres y mujeres extremadamente inteligentes, sin embargo también son conocidos por su egoísmo y avaricia. La interacción con ellos no va a ser nada fácil e incluso podéis encontraros con algunos que intenten torpedear vuestra misión. Físicamente son muy parecidos a los humanos, eso sí, si obviamos que cuentan con dos cerebros, lo que hace que su cabeza tenga un tamaño gigantesco. Además, carecen de brazos, pues simplemente con el poder de su mente son capaces de mover cualquier cosa por muy pesada que sea. Sin embargo, de su espalda salen unas hermosas alas azules que le permiten surcar los cielos con gran elegancia. Conoscenza es una gran ciudad, con

numerosas callejuelas por donde es muy fácil perderse. Esta ciudad tiene en su punto más alto el castillo del rey Artmoz, el ser más egoísta y avaricioso del reino. También cuenta con un bonito puerto de donde salen grandes barcos en busca de su alimento principal, el pescado. Esta comida les ayuda a mantener en funcionamiento sus dos grandes cerebros. La prisión de Carbonaria, el puente Scandicus, las cataratas Aqualis, el templo de Apolo o la colina del Silencio son otros lugares muy a tener en cuenta a la hora de visitar esta región. Gracias a su gran inteligencia, los Batu lo saben absolutamente todo. Sin embargo, su carácter egoísta hace que lo que más les interese es ser los mejores, por lo que estudian a todas las personas que han tenido relevancia a lo largo de la historia con el único objetivo de intentar superarlas y, si esto no es posible, desacreditarlas. Debido a esto, los compositores más importantes del mundo han sido estudiados a conciencia por los Batu por lo que conocen su vida y obra al dedillo. Esto quiere decir que si necesitáis información acerca de compositores, Conoscenza os la dará. Eso sí, no será fácil conseguirla.

Por último tenemos el eje central, Éxitus. La isla más importante de toda Musiarquea y la que pondrá a prueba todos los conocimientos adquiridos a lo largo de los diferentes períodos de la historia de la música. Es decir, que cuando superéis todas las misiones de un período deberéis llegar aquí para enfrentaros a la gran prueba final. Dicha prueba se celebrará en la Torre Diapasón y será la más difícil de todas a las que os habéis enfrentado. Cada vez que superéis una recibiréis la insignia que lo certifica. Cabe decir, que en Éxitus la población es mínima, pues solo aquellos que han superado con éxito todas y cada una de las misiones que aquí se realizan son dignos de vivir sobre este territorio. Además no sólo eso, sino que reciben la insignia de plata, la cual certifica el aprobado total y el nombramiento de protectores de Éxitus.

Muy pocos han conseguido superarse a sí mismos y completar todos y cada uno de los retos que Musiarquea les ha planteado. ¿Seréis vosotros capaces u os asustaréis como unos niñitos pequeños? ¡Comencemos!

7.2. Anexo 2

Bienvenidos a la Edad Media jóvenes exploradores. Soy Saúl, vuestro guía, consejero espiritual, hado padrino, mago todopoderoso, etc. Si estáis leyendo esto significa que habéis aceptado el reto de Classcraft y estáis dispuestos a jugaros vuestra reputación en una aventura sin precedentes. El primer período musical que debéis estudiar es la Edad Media. Período lleno de mucha música vocal, tanto profana como religiosa y de peculiares personajes con instrumentos aún más indescritibles. Espero que estéis preparados pues no será fácil. ¡Empecemos!

Lo primero que tenéis que hacer es conocer el contexto musical en el que vivían los músicos medievales, por lo que visitar Conoscenza será lo más adecuado. Allí deberéis hablar con Trite, mi primo, el cual vive en la casa de un rico, aunque anciano Batu, aprovechándose de la abundante comida que este guarda en su despensa. Trite os guiará hasta el despacho de la casa, donde el anciano Batu guarda los textos que necesitáis leer para aprender un poco más acerca de los músicos de esta época. Cuando acabéis decid la frase: “Tarea completada”. Así sabré que sois vosotros.

Misión 1: Plan nocturno

Al lado de la carretera principal, concretamente a mano izquierda encontramos la gran torre de Conoscenza. Sus tejados son de oro macizo. Justo detrás está la casa a la que debéis ir. Trite os espera en la puerta.

Entráis despacito en la casa por la puerta de atrás y subís las escaleras hasta llegar al despacho. Una vez allí deberéis leer los textos acerca del contexto musical en el que vivían los músicos de la época. Cuando acabáis os vais.

Sin embargo, al iros hacéis más ruido del necesario y despertáis al viejo Batu. Este os corta al camino de huida pero como no ve nada bien duda de si sois sus nietos o unos vulgares ladrones. Los nietos de este viejo Batu son extremadamente inteligentes por lo que para convencerlo de que sois ellos y poder escapar deberéis responder tres complicadísimas preguntas que el señor os formula.

- ¿Entre que dos fechas enmarcamos el período conocido como Edad Media?
- ¿Qué tipos de música podemos encontrar?
- ¿Quiénes son los que interpretan estas músicas?

Salís de la casa tras un gran susto y llamáis a Saúl.

Bien hecho jóvenes exploradores. Ahora tendréis que poner rumbo a la bahía Lacrimosa. En sus ruinas os esperaré.

Para trasladarse de isla en isla y poder viajar a través de Musiarquea necesitaréis un barco al cual tendréis que bautizar con un nombre heroico y con gancho. Conseguirlo es muy fácil. Simplemente tenéis que repetir conmigo el siguiente conjuro: “Por arte de biribirloque, cruza cualquier mar sin que el agua os toque”. Así conseguiréis vuestro propio navío.

El siguiente destino al que tenéis que dirigiros se encuentra al oeste. Su nombre es Zovaria. Acostumbraros al frío extremo, pues la música vocal tiene un gran peso en esta unidad y no hay mejor sitio para adquirir conocimientos acerca de la misma que esta helada isla.

El primer lugar al que debéis dirigiros es al templo de la diosa más importante de Zovaria, cuyo nombre es Misarte. Para llegar a él debéis cruzar un extenso territorio cubierto por hielo y nieve por lo que deberéis ir bien abrigados. En el interior del templo existen unos grandes muros de piedra maciza. En ellas podréis ver antiquísimas pinturas donde observaréis a los intérpretes más importantes de la música profana. Estos son los trovadores, los juglares y los minnesingers. Sin embargo, estos dibujos no aparecen todos en la misma cámara, sino repartidos en tres habitáculos distintos.

Misión 2: Las tres cámaras

Dos grupos irán a la primera cámara, la de los trovadores, otros dos a la segunda, la de los juglares y otros dos a la última, la de los minnesingers. Prestad atención a las pinturas, pues de ellas se pueden sacar importantes conclusiones acerca de las características principales de estos intérpretes. Cuestiones de género, indumentaria, instrumentos, forma de interpretación.

Al observar los dibujos os dais cuenta que a los pies de los mismos está tallada su historia. Esto es algo increíble a la par que genial.

Misión 3: El empedrado

Los mismos grupos que habéis hecho para visitar las cámaras deberéis leer lo que aparece escrito en el suelo de las mismas. Posteriormente se lo explicaréis a vuestros compañeros.

Al salir del templo os encontráis con el alcalde de Zovaria. Un hombre que se caracteriza por ser bastante desconfiado, aunque noble a pesar de todo. Para ganaros su confianza deberéis entonar una melodía de vuestro propio mundo, pero con la particularidad de que debe encajar con uno de los cantos más importantes de la Edad Media, el canto gregoriano, por lo que tendréis que adaptarla. Debéis saber que en Zovaria, no existen los nombres. La gente conoce quién eres y a que familia perteneces por la primera melodía que entonas. Cada familia de Eobos tiene la suya propia.

Misión 4: ¿El gregoriano actual?

Elegir una melodía/canción de vuestro mundo y adaptarla a la manera en la que se interpretaba el canto gregoriano. Esto contentará al alcalde y a partir de ahora os considerará nobles amigos de Zovaria.

Pasáis la noche en un hotel de Zovaria llamado El Melisma por cortesía del alcalde. Al pasar por recepción para pedir las llaves de vuestra habitación la recepcionista os pregunta que si deseáis también un hueco en el establo para vuestras monturas. Como no tenéis ni idea de lo que son le preguntáis y ella amablemente os responde: “Las monturas son el medio de transporte que usamos nosotros, los Eobos, para cubrir grandes distancias sobre la nieve. Si no tenéis ninguna podéis dar una vuelta a los pies de la cordillera del Calderón. Allí se suelen encontrar. Cuando los veáis los reconoceréis sin problema. Domarlos es muy simple. Sólo debéis averiguar que hacen para comunicarse. Espero que tengáis suerte”. Tras pasar una agradable noche en el hotel salís hacia la cordillera.

Tras 12 horas de viaje a través de la densa nieve, llegáis a los pies de la gran cordillera. El largo camino os hace entender el porqué es tan importante el hecho de hacerse con una montura. Comenzáis observando el terreno y buscando rastros de pisadas. Sin embargo, lo único que llegáis a ver son grandes surcos en la nieve que parecen más propios de una quitanieves que de un animal. Cuando os queréis dar cuenta detrás de vosotros se levanta un gran manto de nieve. Parece que os va a engullir pero frena justo a vuestros pies. Allí están. Tres grandes tejones pálidos con unos dientes enormes que salen de la parte superior de su boca con los que apartan la nieve. Los tejones comienzan a hablar con nosotros de la siguiente forma. El primero emite un sonido grave, el segundo proyecta el mismo sonido grave y le añade otro de media altura, mientras que el último hace el grave, el de media altura y uno agudo. ¿Sabéis ya que usan para comunicarse? En efecto es un canon.

Misión 5: Un rodeo en las nieves

Para domar a los tejones deberéis hablar de la misma forma en la que hablan ellos, en canon, ya que así les será más fácil entenderos. Eso sí, tenéis que ser muy claros y concisos en lo que queréis pues si os liais y les hacéis perder el tiempo no dudaran en comeros.

¡Perfecto chicos os habéis hecho con los tejones! Ahora tendréis que poner rumbo de nuevo al pueblo. El viaje que antes os llevó 12 horas ahora os llevó media gracias a la ayuda de los tejones.

Una vez en el pueblo observáis una gran discusión entre lo que parecen ser dos familias de Eobos. Una de ellas está defendiendo la música profana, mientras que la otra hace lo mismo con la religiosa. Sin embargo, está claro que llegar a un punto de acuerdo les va a ser muy complicado. Igual necesitan nuevos argumentos que consigan una leve paz dentro de esa intrincada cuestión a la que será muy difícil poner remedio.

Misión 6: Pacificando Zovaria

Se deben hacer dos grupos. Uno estará a favor de la música profana y otro de la música religiosa. Tras obtener información y establecer una serie de argumentos para defenderlas, tendréis que volver aquí y poner paz entre estos dos ciudadanos.

De repente veis llegar una paloma mensajera. Al abrir el pequeño papel que lleva atado a su pata leéis. Trite: “Chicos, el anciano me ha descubierto y me tiene retenido en una jaula de pájaros. Dice que quiere abrirme en canal para analizar mis órganos internos. Ayudadme por favor”. Tras leer este mensaje os dirigís de inmediato de nuevo hacia la casa del Batu en Conoscenza.

Llegáis allí justo a tiempo, pues al abrir de golpe la puerta del Batu lo veis con un bisturí en la mano tratando de diseccionar a Trite sobre la mesa de la cocina. El Batu os pregunta que qué queréis y vosotros le decís que sois amigos de ese pequeño trasgo. Entonces, tras una gran carcajada, el anciano os dice: “Ya podéis ir despidiéndoo de él, lo voy a usar para mis investigaciones acerca de la fauna mágica. A no ser que tengáis algo que me guste más analizar, como una partitura antigua. Me pirran las partituras antiguas”.

El único sitio donde se pueden encontrar partituras de ese estilo es en la isla de Sónica, al este. Pero como está muy lejos le pedís, por favor, algo de tiempo al Batu. El viejo, debido

a su gusto por las partituras, os concede, a regañadientes, tres días. Sin pensarlo ponéis rumbo hacia Sónica.

Al segundo día, os plantáis en las costas de esta isla. Aquí hay un cartel que tiene escrito: “Bienvenidos a Sónica. Esperamos poderos decir adiós también”. Tras este terrorífico mensaje os adentráis en la isla en busca del templo Hodinos. Pues sólo en su biblioteca se puede encontrar partituras. Tras andar un rato, comenzáis a escuchar sonidos de todo tipo. Hasta que os dais cuenta de que os están siguiendo. De repente os ponéis a correr, pues un licántropo negro como el carbón os pisa los talones. Uno de vosotros tiene mala suerte y es capturado por el feroz animal. Para conseguir liberarlo tendréis que responder con acierto tres cuestiones que os plantea el cánido.

- ¿Qué tipo de música es interpretada por los trovadores?
- ¿Por qué se denomina canto gregoriano?
- ¿Qué tres piezas habéis estudiado dentro de la música vocal medieval?

Tras mucho sufrimiento conseguir liberar a vuestro compañero y llegar a Hodinos. Una vez en su interior buscáis la biblioteca cuya puerta mágica os planteará un nuevo reto.

Misión 7: Toc- toc

Para entrar a la biblioteca debéis descubrir que frases de las que están escritas en su puerta acerca de la unidad no son correctas y corregirlas. Si no lo hacéis bien nunca podréis entrar.

Una vez dentro encontráis la partitura y partís de nuevo hacia Conoscenza. Sin embargo, en el largo viaje de vuelta en barco. Os da tiempo a visualizar bien la partitura y compararla con las de vuestro mundo.

Misión 8: Como dos gotas de agua

Observa y compara las partituras buscando similitudes y diferencias entre las mismas.

Una vez en la bahía Lacrimosa subís por la colina hasta casa del anciano, al que le entregáis la partitura. Este como os había prometido libera a vuestro amigo.

Muy bien estudiantes. Estáis avanzando con paso firme. Ahora sólo os falta conocer un poco las características más importantes de la música instrumental de la época. Para eso deberéis poner rumbo a Terra Instalis. ¡Suerte!

Os encontráis en Terra Instalís. Lo primero que debéis hacer es visitar la tienda de antigüedades, pues allí podréis encontrar instrumentos de toda clase. Esta tienda está situada justo a los pies del segundo árbol comenzando por la izquierda. En la puerta, hay un gran lobo. Símbolo de protección para los Lauftas. Una vez dentro el dueño, un simpático Laufta, os propone un reto. Laufta: “Veo que sois forasteros en busca de mi sabiduría acerca de los instrumentos musicales. Pues muy bien, si identificáis el sonido de los instrumentos que sonaran a continuación os contaré todo acerca de ellos”.

Misión 9: Afina el oído

Presta atención a la música que sale del tocadiscos del dueño de la tienda e identifica los instrumentos que en él aparecen.

Al salir de la tienda con la lección del Laufta empresario bien aprendida. Os comentan que se va a celebrar una fiesta en la gran torre de la región. La torre Stradivarius. En ese momento os dais cuenta que será todo un acontecimiento y que además, podréis conseguir algo que os hace mucha falta. El título de las audiciones que hemos escuchado hasta el momento y las de la propia fiesta, ya que en la prueba final os harán falta. Os adentráis en la fiesta intentando pasar desapercibidos para poder conseguir vuestro objetivo, el nombre de las músicas que habéis escuchado hasta el momento.

Misión 10: Mueve el esqueleto

Deberéis bailar moviéndoos según lo que la música os exprese para que los Lauftas no sospechen de vuestras verdaderas intenciones.

Tras varios pasos de baile más propios de un pato mareado que de Michael Jackson, llegáis a la cabina del DJ, el cual parece que se ha marchado al servicio un momento, en busca de los títulos que tanto deseáis. Sin embargo, cuando os encontráis con la lista en la mano, justo antes de comenzar a leerla, el DJ vuelve y os pilla con las manos en la masa. Os dice que no hace falta robar las cosas, pues en Terra Instalís simplemente con pedir las con educación se pueden conseguir. Debido a esto y a la dificultad que al le supuso conseguir dicha lista, pues tuvo que viajar hasta Sónica y abrir la puerta de la biblioteca os propone un reto. Laufta DJ: “Si superáis el mismo reto que yo tuve que superar para abrir la puerta de os daré una copia de la parte del Musikalos correspondiente a las audiciones de la Edad Media”.

Misión 11: 2º de ESO vs Laufta DJ

El Laufta DJ os da una serie de tarjetas donde aparecen escritos términos, conceptos, frases propios de la unidad. Si conseguís explicárselos y demostrar que sabéis de qué se tratan os dará la lista.

Una vez conseguida la lista de audiciones, sólo os queda por recorrer un camino. El conduce a Éxitus, pues ya habéis aprendido todo lo necesario para dirigiros hacia allí.

Antes de acceder de a la Torre Diapasón y poder subir sus 27.000 escaleras, su guardián os plantea un último desafío. Pues quiere comprobar que no sois unos meros aficionados y que tenéis lo necesario para ascender hacia el cielo de Éxitus.

Misión 12: Completa el pergamino

El guardián lleva en su bolsillo un pergamino donde se relatan algunos aspectos propios de la Edad Media. Sin embargo, dicho pergamino, debido al paso del tiempo, está dañado e incompleto. Vuestra misión es completar la información que falta.

Tras superar el desafío del guardián, subís las escaleras y os disponéis a realizar la prueba final.

Misión 13: La gran prueba final

Los alumnos deberán realizar un examen donde se ponga de manifiesto que han aprendido todo lo necesario para superar este mundo y conseguir su primera insignia.

7.3. Anexo 3

Bienvenidos al Renacimiento jóvenes aventureros. Si conseguís completar este período habréis dado el primer pasito hacia la gloria, pues con este período acabamos el primer trimestre. Además, no sólo eso sino que también rescataréis al primero de los estudiantes que el año pasado no pudo conseguir realizar el desafío. Este es Pedro.

Os encontraréis en Terra Instalís, por lo que estudiar los instrumentos no sería un mal comienzo. Para ello os dirigís hacia la tienda del Laufta empresario, la cual parece tener un aspecto más luminoso. Cuando entráis os dais cuenta de que el dueño ha cambiado. El que conocisteis en la Edad Media se ha jubilado y ahora es su hijo quién lleva el negocio. Por desgracia, éste tiene una pésima memoria y no se acuerda de la forma de ninguno de los instrumentos si no se los enseñáis.

Misión 1: Dibujando recuerdos

Deberéis, de uno en uno, ir dibujando las partes de los instrumentos de los que queréis conseguir mayor información para que el Laufta los reconozca y os la pueda dar.

Una vez conseguida esta información tendréis que poner rumbo a Sónica, pues necesitáis las audiciones del Renacimiento. Cómo ya conocéis bien el camino, sois capaces de avanzar rápido por el sin que el Licántropo os capture. ¡Bien hecho! Así que en un santiamén os plantáis en el templo. Al llegar a la puerta encontráis un montón de monedas con una serie de palabras escritas en la parte de atrás acerca del contexto musical. Una frase por moneda.

Misión 2: Ábrete sésamo

Deberéis estar muy atentos a la explicación de hoy. Pues las monedas deben introducirse en la rendija que se encuentra al lado de la puerta en el orden correcto. La primera palabra o grupo de palabras de la oración debe ser la de la primera moneda introducida y así sucesivamente.

Bien chicos bien. Habéis recuperado las audiciones del Musikalos propias del Romanticismo. Ahora el camino será mucho más sencillo.

Os dirigís de nuevo hacia el barco con la confianza de que ningún otro licántropo os va a volver a molestar. Sin embargo, perdéis de vista el cielo y una arpía coge a uno de vosotros y se lo intenta llevar volando. El resto tiráis fuerte de sus pies para evitarlo. La

arpía os dice: “Si no acertáis las preguntas que tengo para vosotros me lo llevaré hasta mi nido cueste lo que cueste”.

- Enumera 5 instrumentos del Renacimiento
- Comenta 3 características propias de la época
- ¿Cuál es el secreto que se encuentra en el nombre del templo Hodinos?

Por los pelos, pero al fin llegáis al barco.

Tras una larga travesía estáis en Zovaria. Conocer la música vocal del Renacimiento es vuestro siguiente cometido. Una vez allí observáis un gran revuelo. Hay guirnaldas colgadas de un lado a otro de las calles. Luces de colores en los balcones. Las aceras están tan limpias que incluso te puedes reflejar en los baldosines de las mismas. ¡Es increíble!

Decidís avanzar por la ciudad y veis a un gran número de Eobos en la plaza arcoíris. La más bonita de toda la región. El alcalde, mucho más viejo que cuando lo conocisteis, está anunciando... ¡El quincuagésimo decimoprimer concurso de coros de Zovaria! Concurso conocido en toda Musiarkea por el gran nivel musical que se exhibe aquí. El ganador recibirá 5.000 glaciares, moneda de Zovaria que incrementa su valor fuera de las fronteras de la misma. Sería bueno tener algo de dinero por lo que pueda pasar.

Misión 3: ¡Ganad el concurso!

En lo que queda de unidad ensayaréis duramente para poder ganar el concurso y llevaros el primer premio. Sin embargo no podréis descuidar vuestro aprendizaje, así que será durísimo. No sé yo si unos chiquillos como vosotros serán capaces. Suerte a todos.

Tras el gran revuelo de esta mañana aprovecháis para ir a saludar a vuestros tejones. Estos viven 500 años, por lo que aún son jóvenes y fuertes. Sin embargo, los encontráis sumamente alterados y no quieren saber nada de vosotros. Os evitan, algo que a nadie le gusta. Por lo que, preocupados, decidís visitar al veterinario Eobo. Este vive en la plaza Estrella, la punta inferior de la misma os marcará su localización.

Le explicáis el problema al veterinario y este os dice que sólo la música religiosa es capaz de calmar a un tejón alborotado. Sin embargo, no hay misas en Zovaria hasta después del concurso por lo que la música debéis elaborarla vosotros mismos. Gracias a la cortesía del veterinario conseguís una especie de grabadora para poder llevar la música a los tejones cuando esté compuesta.

Misión 4: Componiendo la cura

Debéis asistir a la sala de ordenadores que el veterinario tiene en el sótano de su vivienda para componer la música religiosa necesaria para poder curar a vuestros animales.

¡Perfecto chicos! Ahora a curar a vuestras mascotas.

Los tejones se alegran mucho de veros y os agradecen el haberlos curado.

Sólo os queda visitar Conoscenza e informaros de la historia de los más influyentes compositores del período para poder acceder a Éxitus y completar el desafío renacentista.

Cuando ya estabais poniendo un pie en el barco. El alcalde, quien también es juez del concurso, os grita desde la orilla diciéndoos que si un análisis de las letras que vais a interpretar en el concurso no podéis participar. Así que rápidamente bajáis del navío y volvéis a la ciudad, pues la inscripción cierra en una hora.

Misión 5: Un análisis muy veloz

Debéis analizar las letras de las partituras que vais a interpretar. Sin embargo, debido a vuestra tardanza os penalizan y os mandan analizar algunas canciones más.

¡Ahora sí!, ¡A Conoscenza!

El viaje parece cómodo, pero de repente aparece un gran barco a vuestro lado. Es verde como las algas y de mascarón de proa tiene una clave de Sol. Su bandera son dos blancas cruzadas sobre una gran redonda en la cual parece vislumbrarse una sonrisa. Todo eso os deja sin palabras. Unos largos garfios son arrojados desde el mismo y os paran en seco. ¡Os abordan!

Los piratas son cinco y se denominan a sí mismos como “Los Maquiavélicos Pentas”. El capitán es un malvado Laufta, expulsado de su isla por no acatar la forma de vida amable y sencilla de los habitantes de la misma. Tiene diez dientes de oro, uno por cada víctima que se ha cobrado y su arma está formada por la cabeza de un tiburón martillo. Los cuatro miembros restantes son pequeños seres corrompidos por el capitán Laufta conocidos como Mobbos. Estos seres viven sin molestar a nadie en las profundidades del océano.

Rápidamente sois capturados y encerrados en las bodegas del barco pirata. Os convertiréis en comida para peces a no ser que consigáis escapar.

Misión 6: Fugaros del barco

En la bodega encontraréis una serie de pistas musicales que os llevarán hasta la llave. Encontra la y podréis escapar.

Tras haber huido del barco pirata, llegáis a Conoscenza.

La historia de los compositores del Renacimiento se encuentra escrita en la cúpula situada en la Colina del Silencio. Así que os dirigís hacia allí sin dudarlo ni un minuto. Entráis con brío en la sala que cubre la cúpula y comenzáis a leer la información que aparece redactada en la misma. La última frase os desconcierta pues dice: “Retadme, que me aburro”. En ese momento aparece un pequeño diablillo llamado Porviso que dice que lleva mucho tiempo sin jugar con nadie. Si lo hacéis os recompensará con un elixir que permite dormir a cualquier ser de Musiarquea.

Misión 7: ¡A jugar!

Debéis jugar al ¿Quién es quién? contra el diablillo para conseguir el elixir. Lo que debéis adivinar serán los compositores del Renacimiento.

Muchas dificultades habéis superado a lo largo de este período pero por fin habéis llegado a Éxitus.

Justo antes de entrar en la Torre el guardia de la puerta os paró y les pide que les expliquéis los aspectos más importantes del Renacimiento para comprobar si de verdad sois dignos de ascender hasta la cima. Sin embargo, cuando empezáis a hablar os dais cuenta que está completamente sordo y que solo por gestos os entenderá.

Misión 8: La mímica es clave

Debéis contarle al guardia los conceptos más importantes del Renacimiento a través de la mímica.

Tras vuestro gran manejo de los gestos, os disponéis a subir por la torre.

Misión 9: Prueba final

Deberéis realizar un trabajo acerca de la música en el Renacimiento. Con su realización conseguiréis liberar a Pedro y conseguir la segunda insignia.

Misión 10: Conciertazo

¡Como fin de fiesta cantaremos las canciones en el gran concurso de Zovaria que se celebra en la plaza arcoíris! ¡A por la victoria!

7.4. Anexo 4

Bienvenidos al segundo trimestre viajeros. En él os tocará afrontar las duras pruebas del Barroco y del Clasicismo y liberar a Xián. ¿Estáis listos!? ¡Pues empecemos!

Os encontráis en Conoscenza, por lo que comenzar por aprender la historia de los compositores no sería una mala opción. Lo que ocurre es que hay un problema. Sólo una persona conoce la historia de estos compositores. Un Eobo sanguinario que quiso quedarse con toda esa información para él solo, pues trató de matar al resto de Batu que disponían de ella o tenían acceso a la misma. En total unas 2.000 víctimas sobre sus espaldas. Sólo quedan unos pocos aún la recuerdan, aunque no se atreven a hablar de eso. Lo podéis encontrar encerrado en la prisión de Carbonaria. Una gran cárcel situada bajo las chimeneas de Conoscenza. Suerte y andad con cuidado.

Tras una buena caminata os encontráis delante de las puertas de la prisión. Llamáis al telefonillo de la misma y le pedís, por favor, al alcaide de la misma si podéis acceder a la cárcel para hablar con el Batu sanguinario. En un primer momento os deja pasar, pero cuando ya estáis dentro os dice: “Si queréis ver al mayor asesino de Conoscenza, deberéis darme algo a cambio. Quiero unos instrumentos con el sello de los Lauftas o no lo veréis ni con prismáticos”.

No os queda más remedio, debéis abandonar Conoscenza y dirigiros a Terra Instalís o nunca podréis obtener la información de los compositores del Barroco. Bajáis hasta la bahía, montáis en el barco y navegáis hacia el norte.

Superado el largo viaje, llegáis a la norteña isla y os dirigís hacia la tienda. Qué mala suerte. En la puerta pone: “Cerrado. Hora de la siesta”. Debido a este percance os dirigís a la casa de las vidrieras. Una vivienda preciosa adornada con cristales de colores, ya que por algún lado hay que empezar. Allí preguntáis si os pueden dar unos instrumentos con el símbolo de los Lauftas. La mujer que allí vive os dice que os los daría encantada, pero que esos símbolos solo se cuñan en aquellos instrumentos hechos a mano por uno mismo y ella no fabrica instrumentos. Lo único que puede hacer es sellároslo si le mostráis alguno. Mala suerte chicos. Un nuevo traspíe. Sin embargo, os dio una pista. ¡Podéis construirlos!

Misión 1: Manos a la obra mis Luthiers

Debéis fabricar unos cuantos instrumentos para poder obtener el sello de los Lauftas. Los instrumentos serán sellados en el altar del Lobo. Una pequeña construcción de madera con una enorme piedra preciosa en la pared protegida por dos estatuas de lobos. Es un lugar sagrado para los Lauftas.

¡Bien hecho! Ya tenemos los instrumentos y además sellados. ¡Perfecto! Ahora podemos volver a Conoscenza.

Llegáis a la cosmopolita ciudad tras una buena travesía y os dirigís de nuevo hacia la prisión. Viendo esos magníficos instrumentos sellados con la marca de certificación Laufta, el alcaide os deja pasar. No sin antes comentaros que las puertas de la prisión sólo se pueden abrir desde fuera. Esto significa que para entrar no habrá problema, pero para salir será más complicado.

Bajáis por la prisión hasta la celda más oscura que existe. Una vez allí, veis al asesino atado con cadenas de titanio a la pared y le preguntáis con miedo desde la puerta de la celda si os puede contar la historia de los compositores. Él dice que sí, pero con una condición. Debéis responder a sus preguntas antes, pues lleva mucho tiempo allí abajo y comienza a tener lagunas en su memoria.

- Enumera tres compositores del Renacimiento
- Comenta algunas de las características propias de la Edad Media
- Da el título de cuatro audiciones que hayáis escuchado hasta el momento en vuestra aventura

Tras este pequeño test, obtenéis la información. Ahora toca salir, pero las puertas están cerradas.

Misión 2: Fuga en Carbonaria

En la pared de las mismas veis escritas unas características que corresponden a compositores del Barroco. Decid el compositor y la puerta se abrirá. Con esto también os dais cuenta que os hicieron bajar para nada, pues los trabajadores del cárcel, incluido el alcaide, también debe saber esa información. Ya os dije que no os fiarais de los Batu.

Una nueva prueba superada, ya quedan menos. Lo que debéis hacer ahora es conseguir las audiciones del Barroco, así que poned rumbo a Sónica.

El camino hacia el templo ya no tiene secretos para vosotros por lo que llegáis sin demasiado esfuerzo. Eso sí, abrir la puerta es otra historia. En esta ocasión os pide que le contéis el contexto musical del período en el que estáis.

¡Qué horror! Con todo el trabajo que os dio conseguir la información acerca de los compositores se os olvidó buscar en Conoscenza el contexto. Pero por desgracia, es demasiado tarde para volver. Por lo que deberéis recorrer el templo en busca de documentos, escritos, papeles, que os ayuden a conocerlo.

Misión 3: Recorriendo Hodinos en busca de sabiduría

En grupos de cuatro personas, debéis elaborar un escrito acerca del contexto musical del Barroco. Una vez elaborado, se le leerá el mismo a la mágica puerta.

¡Qué guay! Ya tenéis las audiciones del Musikalos correspondientes al Barroco. ¡Buen trabajo!

Pues sólo nos queda visitar Zovaria para estudiar la música vocal y podremos poner rumbo a Éxitus una vez más. No me esperaba que fuerais tan bien, pero tengo que reconocer que lo estáis bordando.

Tras un viaje en barco algo movidito debido a una gran tormenta, ponéis pie en Zovaria. Allí pretendéis ir a buscar al Eobo tenor, pues habéis oído hablar de él y suponéis que os puede dar lecciones muy valiosas acerca de la música vocal. La ópera comienza a ser importante en este momento, así que a ver que os cuenta. Su casa es la más grande de la plaza Octava. Espero que la encontréis.

Cuando llegáis veis la ventana abierta y escucháis los llantos de un bebé Eobo, los cuales suenan como si pasases las uñas por la pizarra. Os asomáis y observáis al Eobo tenor con los ojos rojos y desesperado por que lleva tres días de dormir debido a la llorera de su hijo. Sin molestar mucho le habláis pidiendo información y el con los ojos rojos, la cara desencajada y la ropa hecha un asco os dice que sí. Pero a cambio debéis hacer que se tranquilice. Rápidamente os disponéis a buscar algo con lo que calmar al pequeño y al otro lado de la calle encontráis un señor con un teatro de marionetas. Le preguntáis si os lo puede dejar, pero el responde que no tiene intención de prestarlo y que sólo lo venderá por 2500 glaciares. Por suerte tenéis 5000 por haber ganado el concurso y se lo compráis.

Misión 4: Duérmete niño...

Debéis representar breves cuentos infantiles entonando las voces de los personajes para conseguir que el pequeño se duerma.

Tras una hora conseguís vuestro propósito. El Eobo tenor gratamente agradecido os cuenta todo lo que queréis saber sin peros ni señales.

Con todo aprendido. Os dirigís a Éxitus,

Rápidamente os plantáis a los pies, de nuevo, a los pies de la Torre Diapasón. Para vuestra sorpresa no hay ningún guardia cerca por lo que podéis ascender sin nadie que os lo impida. Sin embargo, cuando entráis os dais cuenta que... ¡No hay escalones! Para activarles deberéis ir respondiendo preguntas, cada pregunta acertada colocará ante vosotros 1000 escalones, pero si falláis os quitará el mismo número de ellos.

Misión 5: Sube o baja

Tenéis que responder correctamente a las diferentes preguntas acerca de los contenidos de la unidad si queréis alcanzar la cima.

Agotados. Llegáis a la parte cúspide de la torre.

Misión 6: La prueba final

Deberéis estudiar a conciencia, pues el examen del Barroco en Éxitus es bastante más complejo de todo lo que habéis hecho hasta el momento. Tras aprobarlo conseguiréis la tercera insignia.

7.5. Anexo 5

¡Hola chicos! Espero que hayáis descansado bien estos días, ya que ahora os debéis enfrentar al Clasicismo. Último período del trimestre. Si lo superáis no sólo salvareis a vuestro segundo compañero, Xián, sino que sólo os quedarán dos períodos para completar el desafío. ¡Vamos allá!

Os encontráis en Conoscenza. Lo que es una suerte, pues hoy es el día de la Caída melódica. Las cataratas del silencio se llaman así porque el agua que cae por ellas hace tanto ruido que impide oír cualquier otra cosa. Sin embargo, una vez al año, en el día de la Caída melódica, las cataratas pierden fuerza. Esto permite oír los vientos que pasan por la bahía, los cuales traen consigo bellísimas melodías no se sabe muy bien de dónde. Los Batu aprovechan este día para bajar a la playa y pintar, pues las melodías que genera el viento los inspiran enormemente. Tenéis que ir a probar esa experiencia. Es única.

Misión 1: Toca dibujar

Deberéis bajar hasta las Cataratas del Silencio y dibujar los sentimientos y sensaciones que las melodías que desde allí se escuchan os hacen sentir.

Una vez que habéis disfrutado de este día debéis viajar a Terra Instalis. Algo se cuece en el mundo musical.

Al llegar allí observáis un gran incendio que sale... ¿del suelo? No entendéis nada, pero un pequeño Laufta viene corriendo y os informa que se trata del auditorio Bemol. El auditorio Bemol está situado en la Cueva de las Cuatro Columnas. Eso se debe a que la reverberación que producen las rocas hace brillar al máximo el timbre de los instrumentos.

Entráis a ver qué ocurre y veis como los músicos van saliendo en camillas. El director, el cual fue el menos afectado, os dice llorando que los músicos por suerte están bien, pero que el gran concierto que tenían preparado va a tener que suspenderse. Debido a la pena que os da el director, decidís apoyarle y convertiros en sus nuevos músicos. Al director se le iluminan los ojos y en un momento os da todas las *particellas* para que comencéis a estudiarlas.

Misión 2: ¡A tocar!

A lo largo de la unidad deberéis estudiar las partituras que os ha dado el director. Al final de la misma se hará un concierto.

Sin embargo, le decís al director que esto no es algo que hagáis gratis, pues necesitáis muchos conocimientos acerca de la música instrumental del Clasicismo y la aportación de un director con tanta experiencia como él será de gran ayuda. El director lo entiende y dice que como agradecimiento os enseñará una técnica antiquísima y secretísima que ha pasado de generación en generación entre su familia para aprender la Forma Sonata. Además, os adelanta que aprender esta forma es tan útil que fuera de la región también os será de gran ayuda.

Misión 3: Percutiendo la Forma Sonata

Deberéis seguir con precisión la percusión corporal que el Lauffa director os enseña para poder comprender a la perfección cómo se construye la Forma Sonata.

Tras esta exhibición de coordinación corporal y ritmo ponéis fin a vuestra estancia en esta isla hasta el concierto y os dirigís hacia Sónica. Las audiciones del Clasicismo os esperan.

Sónica se ve a lo lejos, ya estáis muy cerca, pero de repente el barco se detiene en seco y unos tentáculos tan grandes como un autobús de dos pisos suben por el casco del barco. ¡Es el Kraken! Corréis hacia los camarotes pero antes de que podáis llegar engancha a dos de vuestros compañeros por los pies y os dice: “Quiero que contéis que ocurrió en el Barroco o no os dejaré salir vivos de aquí”.

Tras contárselo el Kraken se ríe y no cumple su palabra. Levanta a los dos muchachos sobre su cabeza y abre la boca completamente. ¡Se los va a tragar! Por suerte reaccionáis rápido tirando dentro de la misma el elixir que Trite os dio. Al momento, el Kraken se duerme y suelta a vuestros compañeros. Por los pelos, pero conseguís escapar de la muerte una vez más. Sin más sobresaltos desembarcáis y llegáis al templo de Hodinos.

La puerta de la biblioteca os propone un nuevo reto. Debéis... reproducir los ritmos que os enseñó el director acerca de la Forma Sonata, pero con una condición. ¡Los ritmos deben ser de vuestra propia creación!

Misión 4: Percutiendo la Forma Sonata 2.0

Debéis reproducir, por grupos, la manera en la que el Laufta director os enseñó la Forma Sonata. Sin embargo, los ritmos deben ser de cosecha propia. Está prohibido copiar o la puerta no se abrirá.

Tras una nueva demostración de habilidad rítmica ya tenéis las audiciones, así que a Zovaria. La música vocal os espera.

En este período tenéis que ampliar vuestros conocimientos en relación a la ópera. Entrad en el templo de Misarte, subir al tercer piso, girar a la derecha, luego a la izquierda y por último, de nuevo a la izquierda. De esta manera llegaréis a la Cámara del Canto.

Después de una buena caminata a través de la ciudad y de adentraros en el templo os encontraréis en dicha cámara. En ella hay una estatua de la diosa Misarte, cuyas manos están cerradas. A sus pies, sobre unos pequeños pedestales observamos dos grandes cofres de madera. Por último, en las paredes laterales de la cámara hay dos grandes murales. En el de la derecha, los personajes están riéndose y divirtiéndose, mientras que en el de la izquierda la gente está seria y muy quieta. A los pies de los mismos hay una frase: “Cantad lo que refleja la pintura y obtendréis la recompensa que buscáis”.

Misión 5: Escribe y canta

Cómo no tenéis la información acerca de la música vocal, debéis no solo cantar sino también escribir la letra con la temática que está representada en los murales.

Tras entonar vuestras canciones las manos de la diosa se abren y dejan al descubierto las llaves de los cofres. Al abrirlos encontraréis toda la información necesaria para poder estudiar la música vocal.

¡Impresionante! Ya sólo os queda visitar Éxitus y habréis superado el período Clásico.
¡Menudos máquinas!

Llegáis a Éxitus sin mayores apuros, pero para vuestra sorpresa... el camino hacia la torre ha desaparecido por completo y lo único que hay ante vosotros es un laberinto de maleza, rocas y árboles podridos. Parece ser que hace mucho tiempo que nadie llega hasta la torre Diapasón. Os aventuráis por el mismo, pero nada más tomar la primera curva otro joven como vosotros viene corriendo hacia vosotros gritando “¡El mounstro, el mounstro me quiere comer!” Al veros se para y os advierte que en este laberinto viven tres minotauros que os obligan a explicar complicadísimos conceptos para poder avanzar. El primero es

pequeñito, el segundo es de vuestra altura, pero el tercero... ¡el tercero mide como el árbol de Navidad de la plaza de vuestro pueblo!

Misión 6: Cruzando el laberinto

Debéis explicar con claridad los diferentes conceptos a los minotauros o con sus largos y afilados cuernos os convertirán en brochetas.

Tras superar la misión del laberinto sólo os queda ascender a la cima de la Torre Diapasón y afrontar la última prueba. Antes de poner rumbo a Terra Instalís para vuestro concierto.

Misión 7: Prueba final

Para liberar a Xián, conseguir la cuarta insignia y completar todos los desafíos del segundo trimestre deberéis realizar un trabajo donde demostréis que domináis a la perfección la historia musical del período Clásico. ¡A por ello!

¡*Well Done*, chicos! Ahora a dejar a todos los Laftas con la boca abierta en el gran concierto.

7.6. Anexo 6

¡Bueno, bueno, bueno! ¡¿Pero que ven mis diminutos ojos de trasgo!? ¡Ya estáis en el tercer trimestre! Me parece increíble que avancéis tan rápido. En esta recta final tendréis que completar el desafío del Romanticismo y el de la Música del S. XX para rescatar al último de vuestros compañeros, Paio. Si lo lográis completaréis el desafío de Classcraft y os convertiréis conseguiréis el título de Protectores de Éxitus. ¡Mucha suerte!

Os encontráis en vuestro barco de camino a Sónica, pues en este período las audiciones que contiene el Musikalos son muchas y debéis recuperarlas lo antes posible. Llegáis sin mayores problemas hasta el templo y, en la puerta de la biblioteca, el Romanticismo os pone por primera vez a prueba. Hay unas partituras clavadas a la misma con unas pequeñas chinchetas, en la parte de atrás de las hojas están las instrucciones de la prueba.

Misión 1: Explícamela

Los alumnos escucharán las partituras, cada uno la suya, y deberán seguirla e ir explicando los términos que en ella aparecen.

¡Objetivo conseguido! Hemos entrado en la biblioteca y ya hemos recuperado las audiciones del Romanticismo guardadas en el Musikalos.

Ahora toca visitar Conozcenza, pues hay alguien que quiere conoceros.

Llegáis a Conozcenza y, para vuestra sorpresa, un Batu sirviente os está esperando nada más bajar del barco en la Bahía Lacrimosa para llevaros hasta el templo Apolo. El edificio con el tejado más brillante de la región. Cuando entráis quedáis fascinados. Todo su interior está hecho de oro desde las patas de las sillas hasta las bombillas de las lámparas. ¡Alucinante! El Batu sirviente os conduce hasta una amplísima sala donde algunos Batu con lo que parece ser una peluca blanca se sientan alrededor de una gran mesa dorada. ¡Son los Batu compositores! ¡Los músicos más importantes de Conozcenza! Resulta que vuestras aventuras a lo largo de los siglos no han pasado desapercibidas para los Batu y a lo largo de los períodos han estado redactando las hazañas que habéis logrado realizar. Por eso os conocen estos hombres. ¡Han leído sobre vosotros!

Estos compositores son sumamente maleducados y siempre están discutiendo los unos con los otros. Da igual la hora, el lugar, el día o la festividad. Viven por y para discutir. Sin embargo, ya se están aburriendo bastante porque se conocen desde hace mucho y no encuentran argumentos, ni temas nuevos sobre los cuales debatir. Por eso os han llamado.

Han accedido a contaros la historia de los compositores románticos, que saben que la ibais a venir a buscar, con una condición, que después discutáis con ellos acerca de los mismos.

Misión 2: Discutiendo con compositores

Deberéis aprenderos la vida y obra de los compositores del romanticismo. Posteriormente deberéis meteros en su piel y discutir acerca de la música del Renacimiento.

La discusión ha sido apasionante. Pero esto no es precisamente bueno, pues los compositores quieren secuestraros para seguir discutiendo con vosotros siempre que lo deseen. Os dije que no os fiarais de los Batu. Lo único que podéis hacer para libraros de esta terrible situación es demostrarles que sois mejores compositores que ellos. Pues su soberbia no aguantará tal humillación. Para realizar esta demostración debéis jugar a un tres en raya algo peculiar, pues las fichas tienen incrustadas unas imágenes.

Misión 3: Jugando al tres en raya

Los alumnos deben colocar tres fichas con la misma imagen en raya. Una vez hecho esto pasamos al siguiente nivel. Pues deberán describirles a los compositores la música que utilizarían para explicar la historia que allí aparece dibujada. Así demostraréis que sois mejores que ellos y podréis salvaros.

Escapáis de vuestro cautiverio y decidís rumbo a Éxitus, pues parece que ni en Zovaria ni en Terra Instalís tenéis misiones que completar. Algo muy extraño, pues tanto la música vocal como la instrumental tienen muchísima importancia dentro de este período. Sin embargo cuando os acercáis a la costa de la isla central de Musiarquea os asaltan dos flotas de guerra. ¡Son los Eobos y los Lauftas!

Los Eobos vienen montados en grandes narvales con un gran tiburón blanco como jefe de la flota, mientras que los Lauftas viajan en catamaranes impulsados por remos hechos con los troncos más grandes de Terra Instalís. Pero, para vuestra sorpresa, vienen en son de paz, aunque sólo os dejaran pasar si... ¡le adjudicáis a cada raza un motivo musical! Es verdad que los Eobos, ya tienen melodías que los diferencian por familias, pero esto parece ser que no es suficiente para ellos. Quieren, al igual que los Lauftas, que en toda Musiarquea resuene su propio motivo musical cuando hablen de ellos como pueblo.

Misión 4: Motívalos

Debéis crear un motivo musical para cada raza. Sin embargo, el motivo de los Eobos debe ser vocal, mientras que el de los Laufas, instrumental.

Las armadas se retiran tras quedar sumamente contentos con el resultado. Por lo que vuestro viaje hacia Éxitus se despeja.

Lo primero que observáis es que el camino hacia la torre está despejado. No queda rastro del laberinto que os impidió el paso antaño. Lo recorréis en poco tiempo y llegáis a la torre. Esta vez no habrá un guardia, sino muchos más, pues la torre ha sufrido una reforma y cada 500 escalones se ha colocado un piso custodiado por un guardián. Tendréis que subir 54 pisos y derrotando a los guardias de los mismos si queréis coronar la torre.

Misión 5: A por ellos

Los alumnos deben responder las cuestiones que les plantean los guardias para poder derrotarlos y ascender por la torre.

Tras una larga ascensión, coronáis. Pero no os relajéis, pues os queda la última prueba.

Misión 6: La prueba final

Deberéis realizar un examen donde demostraréis que el Romanticismo no tiene secretos para vosotros. Tras aprobarlo recibiréis la penúltima insignia de Musiarquea.

7.7. Anexo 7

¡Chicos! ¡Estáis en el mundo final! ¡Si lo superáis habréis completado el desafío! ¡Mucha suerte y a por todas!

Os encontráis en Zovaria y lo primero que escucháis es una marcha fúnebre. Parece ser que se trata de un entierro, algo muy triste, pero a la vez muy especial. Podréis escuchar las melodías de la leyenda de los Eobos. Melodías cantadas por la familia del fallecido desde la montaña Neuma, de las cuales se dice que se pueden escuchar desde cualquier punto de Musiarquea. Debido a esto decidís ir a buscar a vuestras monturas y situaros al otro lado del valle, justo en frente de donde se van a realizar los cantos, llevando con vosotros la grabadora que antaño os ayudó a curar a los tejones.

Misión 1: Grabando el paisaje

Los alumnos deberán grabar el paisaje de Zovaria, para poder recoger los cantos de los Eobos. Se deberán grabar por grupos, cada grupo grabará con una cierta separación con respecto al otro. Así se conseguirá recoger un mayor número de matices.

Tras escuchar estas espectaculares melodías ponéis rumbo a Conoscenza, pues es importante conocer el contexto musical de este siglo. Aunque este es el más difícil de conseguir pues el rey lo custodia en su castillo.

Llegáis a la ciudad y ponéis rumbo a la fortaleza, cuando estáis a las puertas del castillo los Batu guerreros os cortan el paso apuntándoos con todo tipo de armas, pero el rey sale a vuestro encuentro ordenándoos a sus soldados que retiren las armas. El rey se presenta: “Soy Artmoz XX, rey de Conoscenza. ¿Qué os trae a mi castillo?” y vosotros le decís que necesitáis los documentos acerca del contexto musical de este período. Tras una larga carcajada el rey os dice que solo os los dará si demostráis que la música es vuestra pasión. Para ello debéis responder sus preguntas, las más difíciles a las que os habéis enfrentado en vuestro viaje.

- Enumera tres compositores. Uno debe ser del Barroco, otro del Clasicismo y otro del Romanticismo.
- ¿Cuáles son las formas vocales del Barroco que habéis estudiado?
- ¿Qué instrumentos aparecen por primera vez en el Clasicismo?
- ¿Quiénes eran los trovadores?
- ¿De qué época eran propios los villancicos?

¡Impresionante! Habéis acertado todas. Ahora habrá que ver si el rey cumple su palabra.

Contra todo pronóstico el rey cumple su palabra y os invita a entrar al Gran Castillo Eroico. Lugar de reyes. Os acompaña hasta la sala del conocimiento. Esta es tan grande como ocho campos de fútbol y toda ella está llena de documentos. Va a ser un trabajo complicadísimo encontrar algo ahí. Así que decidís separaros por grupos para cubrir más terreno.

Misión 2: Contextualizando

Debéis hacer grupos de 4 personas como máximo. Una vez hechos cada uno deberá recopilar información de una década. Desde la 00-10 hasta la 60-70.

Tras una semana buscando y recopilando información ya tenéis toda la que necesitáis. Por lo que la siguiente parada es Sónica. ¡A por las audiciones!

En este período da la impresión de que Sónica comienza a estar habitada pues desde vuestro barco veis lo que parece ser el humo de unas hogueras. ¡Son los Mobbos, han salido del fondo del mar! Si recordáis, los Mobbos eran aquellos pequeños seres que vivían en el fondo del mar y que el Laufta pirata reclutó para su tripulación. Cuando bajáis le preguntáis al que parece ser el jefe de la tribu cómo han decidido salir de las profundidades. El Mobbo jefe os responde: “Gracias a que derrotasteis al Kraken, a la Arpía y al Licántropo pudimos salir de las profundidades y volver a la que hace eones era nuestra tierra y que los monstruos nos arrebataron. Nosotros fuimos quienes construyeron el templo Hodinos y los que elaboraron el Musikalos”. ¡Es increíble! Una vez os han contado la historia de su pueblo, os acompañan hasta Hodinos para que podáis abrir la Biblioteca por última vez. La prueba consiste en... ¡tocar una pieza musical! Pero... ¡No tenéis instrumentos! Por lo que lo único que podéis hacer es tocar con lo que tengáis a mano.

Misión 3: ¿Música o ruido?

Los alumnos deberán interpretar una pieza con instrumentos no convencionales. Los cuales pueden ir desde sillas, hasta los estuches y demás material.

¡Muy bien, habéis conseguido recuperar las audiciones de todos los períodos, sois unos máquinas!

Antes de poner rumbo a Éxitus decidís visitar por última vez Terra Instalís, pues el difícil que la volváis a pisar. Una vez allí os reciben con honores de todo tipo. Resulta que el rey Artmoz XX les habló a los Lauftas de todas y cada una de vuestras hazañas a lo largo de los diferentes períodos. Ya que al igual que los compositores, en el período anterior, el también decidió leer vuestra historia después de que le vencierais. Parece ser que es un Batu algo diferente al resto. El honor corre por sus venas.

Gracias a esto, los Lauftas deciden concederos el mayor honor de Terra Instalís. Escribir una partitura en Titanio Laufta, el cual es forjado en la Fragua Vulcano. La mejor fragua de toda Musiarquea. Sin embargo, pensáis que partituras convencionales deben tener un montón. Por lo que decidís utilizar otro procedimiento compositivo.

Misión 4: Algo aleatorio

Debéis componer una partitura para los Lauftas mediante un procedimiento aleatorio. En este caso utilizaréis una moneda.

Tras esto asistís a la fiesta que tienen preparada en vuestro honor y después os vais a descansar. Pues mañana toca avanzar hacia Éxitus.

¡Bien hecho! Estáis en Éxitus y sólo os queda ascender su torre. No hay guardianes a la vista por lo que escalón a escalón llegáis a la cima. Sin embargo, allí hay un hombre que nunca habéis visto antes. ¡Es el sabio de Musiarquea! ¡El primer humano en completar el desafío! ¡Sólo se aparece ante aquellos que demuestran un conocimiento musical fuera de lo común! Su nombre es... Eduardo. Si queréis derrotarlo y acceder a la última prueba deberéis competir contra él en uno de los juegos más complicados, más difíciles, más intrincados, más imposibles que habéis conocido jamás. El piedra, papel, tijera.

Misión 5: Todos contra el sabio

Debéis jugar al piedra, papel, tijera contra el sabio de Musiarquea. Cada uno tendrá tres vidas. Cada vez que acabe una ronda, el ganador hará una pregunta y el perdedor responderá. Quién quede sin vidas perderá.

¡Ha sido una batalla épica! Pero... ¡habéis conseguido vencer! Sólo os queda la prueba final del S. XX.

Misión 6: Prueba final

Debéis realizar un trabajo donde expongáis todos vuestros conocimientos acerca de la música del S. XX. Si lo aprobáis habréis acabado el desafío de Musiarquea, salvaréis a Paio, conseguiréis la última insignia y lo más importante, ¡os convertiréis en protectores de Éxitus!

¡Enhorabuena! ¡Lo habéis logrado! ¡Sois los mejores y vuestras hazañas quedarán recogidas para siempre en los libros de historia de este mundo!

Cómo último acto le entregáis a Saúl los 2500 glaciares que no habéis gastado y aunque el rechaza la ofrenda vosotros le decís: “Los amigos como tú no se pagan con dinero, pero con todo el conocimiento que hemos adquirido gracias a ti lo mínimo que podemos hacer es recompensártelo de algún modo. En nuestro mundo esto no tiene ningún valor, pero seguro que tú y tu primo podréis compraros muchas cosas con él”. “Gracias por todo y hasta pronto”.

Os despedís del pequeño trasgo que os acompañó en tantas aventuras y volvéis a vuestro mundo con unos conocimientos tales que el mismísimo Mozart quedaría sin palabras. ¡Buen trabajo 2º de ESO!

7.8. Anexo 8

The screenshot shows the Classcraft game interface. At the top, there is a blue banner with the text "Actualiza a Premium para desbloquear más personalizaciones de personajes, herramientas de clase y MO." and a button "ACTUALIZA AHORA". Below the banner, the interface is divided into several sections. On the left, there is a sidebar with a search bar and a list of students under the heading "ALUMNOS". The main area displays the profile of a player named "Pablo Briones Urrutia", who is a "Guerrero" (Warrior) at "Nivel 1". His stats are shown as follows:

HP	80	80
AP	30	30
XP	200	1.000
GP	50	

Below the stats, there are buttons for "+", "-", and "...". There are also sections for "PODERES" (Powers) and "SENTENCIAS" (Sentences). The player's current power is "Caza" (Hunting). On the right, there is a large image of the player's character, a warrior with a shield, standing in a vibrant, purple and blue landscape. At the bottom of the image, there are several white silhouettes of the player's class members.

The screenshot shows the Classcraft game interface displaying a mission map. At the top, there is a blue banner with the text "Actualiza a Premium para desbloquear más personalizaciones de personajes, herramientas de clase y MO." and a button "ACTUALIZA AHORA". Below the banner, the interface is divided into several sections. On the left, there is a sidebar with a search bar and a list of students under the heading "Misiones". The main area displays a mission map with several islands and a central mountain range. The map is labeled with various mission names:

- Terra Insula (Mundo Instrum...)
- Zovana (Mundo Vocai)
- Exitus (Trabajo Final)
- Sánica
- Conocencia (Mundo de los C...)

At the bottom right, there are navigation buttons for zooming in (+) and zooming out (-).

