

2.2. Objetivos generales del recurso

Desde la perspectiva que nos ofrece la cambiante realidad que plantean las TIC y que, como constatamos, alude a todos los ámbitos relacionados con el fenómeno musical, surge una inquietud por conocer cómo se puede favorecer con ellas un aprendizaje creativo de la Música: Qué pueden aportar, en el plano didáctico, en relación con otros métodos y recursos de aprendizaje musical; cómo pueden mejorar la calidad de los aprendizajes atendiendo,



además, a la diversidad del alumnado; cuál es su capacidad de estimulación y motivación creativa para el acercamiento al fenómeno musical




en los niveles educativos de la Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO) y el Bachillerato.

Para ello, parte de la expresión de los objetivos generales de la asignatura adaptando los mismos a la naturaleza de sus propuestas:







- a) Reconocer los elementos básicos del lenguaje musical, para el ejercicio del análisis musical, comprensión de las partituras, así como de los componentes básicos de cualquier obra musical.
- b) Desarrollar la capacidad de análisis de obras musicales como ejemplos de la creación artística de los diferentes periodos históricos y contextos de producción.
- c) Comprender el uso, funcionalidad y valor social de la música. Analizar y comprender las intenciones expresivas de los textos musicales.
- d) Aprender a utilizar las fuentes de información musical (especialmente las vinculadas a la red Internet) para el conocimiento y apreciación de la música, y para ejercitar capacidades de investigación eficaces.
- e) Adquirir el vocabulario que permita explicar de forma oral y escrita los procesos musicales y establecer valoraciones propias.
- f) Fomentar la audición activa y consciente de obras musicales como fuente de enriquecimiento cultural para favorecer la ampliación y diversificación de sus gustos musicales.
- g) Adquirir competencias básicas en el empleo de las nuevas tecnologías en relación con el análisis, producción y ejecución de obras musicales.
- h) Conocer las distintas manifestaciones musicales a través de la historia y su significación en el ámbito artístico y sociocultural.

<p>Instrumentos musicales: Los instrumentos como medio de expresión: clasificación</p>	<p><i>La noche más musical I</i></p>	
<p>El lenguaje de la música: Representación gráfica del sonido: escritura musical</p>	<p><i>El mercadillo musical I</i></p>	
<p>Parámetros sonoros: El sonido como materia prima de la música: parámetros del sonido.</p>	<p><i>Qué es lo que suena</i></p>	

<p>La Voz: La voz en la música. Cualidades y tipos. La canción.</p>	<p><i>El guardián de la voz</i></p>	
<p>Géneros musicales: Géneros musicales en la cultura occidental.</p>	<p><i>Mos Music TV</i></p>	
<p>El Ritmo: El ritmo en la música: pulso, compás, alteraciones rítmicas y tempo.</p>	<p><i>La Gymkhana rítmica I</i></p>	

Curso: 2º ESO

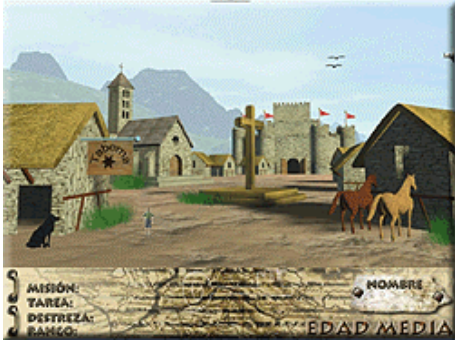


Contenido	Unidad didáctica	Imagen
<p>Formas musicales: Iniciación a las estructuras binarias y ternarias. El rondó y la sonata.</p>	<p>Una tarde en el cine</p>	
<p>Instrumentos musicales: Familias y técnicas. Agrupaciones instrumentales.</p>	<p>La noche más musical II</p>	
<p>El lenguaje de la música: Profundización y práctica en el conocimiento del lenguaje musical</p>	<p>El mercadillo musical II</p>	




<p>La Voz: La voz en la música. Cualidades, agrupaciones y formas.</p>	<p>A cantar</p>	
<p>La Textura: La horizontalidad y la verticalidad. Monodía, polifonía, contrapunto, melodía acompañada y homofonía.</p>	<p>Entretejiendo los sonidos</p>	
<p>Melodía: Evolución histórica de la melodía.</p>	<p>Radio Melodía</p>	

<p>Organización sonora: Procedimientos compositivos y formas de organización musical: principios básicos. Intervalos y escalas.</p>	<p>Fiesta "Fin de curso"</p>	
<p>El Ritmo: El ritmo en la música: pulso, compás, alteraciones rítmicas y tempo.</p>	<p>La Gymkhana Rítmica I</p>	


Curso: 3º ESO

Contenido	Unidad didáctica	Imagen
<p>Orígenes de la música Occidental: Música monódica. Música religiosa: antecedentes y evolución.</p>	<p><i>Alta Edad Media</i></p>	




<p>Orígenes de la música Occidental: Música monódica y polifónica. Música religiosa y profana: antecedentes y evolución.</p>	<p><i>Baja Edad Media</i></p>	
<p>Orígenes de la música Occidental: La música en el Renacimiento: la polifonía y la música instrumental</p>	<p><i>Renacimiento</i></p>	
<p>El barroco musical: La música vocal e instrumental y sus formas. La música al servicio de la religión y la monarquía.</p>	<p><i>El barroco musical</i></p>	




<p>Música y músicos del Clasicismo al Romanticismo: La música instrumental en el Clasicismo: sonata, sinfonía y concierto. La música instrumental en el Romanticismo: música sinfónica, de cámara, el piano y el lied. El teatro musical del Clasicismo al Romanticismo.</p>	<p><i>Del Clasicismo al Romanticismo</i></p>	
<p>La música en la sociedad contemporánea: Movimientos musicales en la primera mitad del siglo XX. Las vanguardias y la música actual: Incidencia de las nuevas tecnologías</p>	<p><i>La Música Contemporánea</i></p>	
<p>Música y medios de comunicación: El sonido grabado</p>	<p><i>¡Silencio! Se graba!</i></p>	

Curso: 4º ESO

Contenido	Unidad didáctica	Imagen
<p>La música española: La Música en la España medieval y renacentista. El Barroco: teatro musical. La sociedad musical decimonónica. La música española del siglo XX.</p>	<p><i>La música en España</i></p>	
<p>Historia de la Música: Orígenes de la música occidental, Barroco musical, Clasicismo y Romanticismo, Música Contemporánea.</p>	<p><i>Historias para la Música</i></p>	
<p>Música, imagen y tecnología: La electrónica y la informática aplicadas a la música. Instrumentos eléctricos y electrófonos.</p>	<p><i>¡Silencio! Se graba II</i></p>	

Curso: BACHILLERATO

Contenido	Unidad didáctica	Imagen
<p>La música en la sociedad contemporánea: Origen de la música contemporánea. Nuevos géneros musicales en el siglo XX: tipología. Las vanguardias históricas y los lenguajes actuales. La música y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.</p>	<p><i>Más que contemporáneos</i></p>	
<p>Historia de la Música: Orígenes de la música occidental, Barroco musical, Clasicismo y Romanticismo, Música Contemporánea.</p>	<p><i>Historias para la Música</i></p>	
<p>Música y Tecnología: El sonido grabado y su incidencia en la música: del fonógrafo al sonido digital.</p>	<p><i>¡Silencio! Se graba III</i></p>	

<p>La Música instrumental: Evolución y funcionalidad de la música instrumental. Las agrupaciones instrumentales: estudio organológico y análisis sociológico. Formas instrumentales desde el Renacimiento hasta el siglo XX. Función social del músico y su evolución.</p>	<p><i>Afinando, que no es poco</i></p>	
<p>Música Vocal: Música religiosa y profana en la Edad Media y renacimiento. Las formas vocales del Barroco. La canción y el lied romántico. La música vocal en el siglo XX.</p>	<p><i>¡Corre la Voz!</i></p>	
<p>La música teatral: La ópera como fenómeno social: análisis de sus antecedentes, origen, tipología y evolución. Música teatral en España: La Zarzuela.</p>	<p><i>¡Canta con ella!</i></p>	

2.4. Metodología

El diseño metodológico parte de la necesidad de dotar de continuidad a los conocimientos obtenidos en la Educación Primaria, profundizando en ellos de forma más específica y analítica. Se busca, principalmente, potenciar el desarrollo de actividades que impliquen y motiven al alumnado para el conocimiento del fenómeno musical, bajo una perspectiva interdisciplinar y fundamentada en una metodología fundamentalmente participativa.

A partir de un planteamiento narrativo, se presenta la información vinculada a las situaciones cotidianas vividas por un joven adolescente, Mos, y su grupo de amigos. El inicio del curso, una actividad de ocio alternativo, o las aventuras que experimenta viajando por la historia de la música, son el pretexto ideal para trabajar los contenidos del área de una forma amena y atractiva, en un entorno próximo y atractivo para el alumnado.

Las actividades elaboradas, de diversa naturaleza, utilizan de forma variada la versatilidad que ofrece el soporte multimedia. El flujo informativo

está adecuado a la naturaleza de cada una de las sustancias expresivas que forman parte de los multimedia, y el contenido se adapta a las



posibilidades y necesidades específicas de cada una de ellas, así como del nivel educativo y la edad del alumnado al que se dirige.

2.4.1. Estrategia general, organización de los contenidos y planteamiento de actividades

La estrategia general del recurso MOS parte del criterio básico de entender el proceso de aprendizaje musical desde su vertiente más lúdica. En este sentido, sin perder rigor en el tratamiento de los contenidos, se ha buscado aprovechar al máximo las posibilidades del soporte (con las limitaciones lógicas y comprensibles de desarrollo) realizando una organización y tratamiento de los contenidos que pudiese resultar tan eficaz como entretenida. Para ello, el concepto organizador ha sido el establecer una estructura narrativa, cuyo soporte es el personaje que da

nombre al recurso, y el conjunto de situaciones vividas por este y su grupo de iguales.

Establecido este marco, en 1º y 2º de la ESO las unidades didácticas se construyen, a partir de los grandes ítem establecidos en la LOCE, en forma de situaciones cotidianas en las que se incluyen los contenidos. En 3º y 4º de la ESO, aunque se continúa utilizando para algunas unidades didácticas el modelo de 1º y 2º, buena parte de los contenidos (todos los relacionados con la Historia de la Música) se articulan a través de un video

-juego didáctico: “El túnel del tiempo”. Por último, en Bachillerato, además de mantener los dos modelos trabajados en la ESO, se incide en la realización de actividades de investigación en la red, mediante el modelo de WebQuest.

Por lo que respecta al modelo seguido para realizar la estructuración del recurso, se ha realizado un planteamiento de estructuras capilares en las que unas recogen a las otras y les dan coherencia. En este sentido, el armazón general del recurso se nutre de la distintas unidades didácticas, pero también del resto de ítem que ofrecen información de valor para el profesorado, el alumnado y el público. A su vez, las unidades didácticas han sido desarrolladas de tal forma, que sus módulos mínimos de contenidos, aún siendo lógicos y funcionales dentro de estas, se configuran, a la vez, como “objetos de aprendizaje” autónomos, lo que permite un grado de flexibilidad importante.

2.4.3. De la unidad didáctica multimedia a las estrategias del videojuego

Una de las consideraciones básicas asumidas a la hora de abordar el tratamiento de los contenidos es atender a las características de aprendizaje y motivación del alumno en función de su edad.

Por ello, mientras las unidades didácticas del primer ciclo de la ESO responden a un modelo de situación contextual basado en el ambiente cotidiano del alumno, y están relacionadas entre sí por la continuidad que ofrece el personaje Mos y su escenario de referencia, en el caso del segundo ciclo de la ESO se ha seguido una estrategia basada en el modelo que proponen algunos videojuegos educativos.

Los videojuegos permiten, como señalan numerosos investigadores, el ejercicio de un conjunto amplio de recursos cognitivos. El desarrollo de destrezas específicas, la capacidad de articular estrategias o el fomento

Esto permite que el uso que se haga de los materiales sea muy diverso: En su totalidad, dentro de una programación anual del departamento de Música; tal como ha sido concebido y organizado a través de las unidades didácticas, como un recurso de apoyo para determinados aspectos de las programaciones de aula; como “objetos reutilizables” y recombinales, con otros, para preparar materiales adaptados, por parte del profesorado, a las necesidades específicas de su aula, etc.

A lo largo del recurso, se ha realizado una importante variedad de actividades buscando la diversidad y la mejor adecuación a los contenidos tratados. De este modo, se pueden encontrar desde puros textos escritos (mostrados en forma de diálogo, de lectura...), hasta simuladores o juegos de cierta complejidad que requieren una dedicación y atención de uso importante.

de determinadas habilidades se unen al atractivo que despierta, especialmente, en los jóvenes. Es patente, su capacidad dinamizadora tanto en el plano relacional como en el de los propios procesos de aprendizaje, y su capacidad también en el trabajo de inserción de valores y conductas. Bajo esa convicción, a la hora de establecer la estrategia de desarrollo de los contenidos para los alumnos del segundo ciclo de la ESO, se ha considerado la oportunidad de seguir un modelo que fuese un poco más allá en el desarrollo del concepto de operatividad narrativa sobre el que se había fundamentado el planteamiento del primer ciclo de la ESO. De este modo, se han incardinado las distintas unidades didácticas dentro de una trama unitaria (un viaje a través del tiempo y el espacio) a partir de un modelo sostenido, hasta donde ha sido posible, en la estética y la funcionalidad del videojuego educativo.

2.4.3. Un viaje por la Historia de la Música a través del “Túnel del Tiempo”

El túnel del tiempo es un viaje musical a través de las distintas etapas históricas. En él, el alumno puede conocer los aspectos fundamentales de la historia social de la Música, a partir del conocimiento de los rasgos técnicos, estéticos, históricos y socio-económicos de cada momento. Comprobar cómo el arte, la sociedad, el poder, la economía, la religión... son capaces de transformar y configurar la música de cada época.

Si bien los personajes, los hechos y contenidos que el alumno encuentra a lo largo de su viaje pertenecen a la realidad histórica de las distintas etapas y ámbitos de desarrollo, fundamentalmente de la música occidental, lo cierto es que los relatos que los acompañan están, en

numerosas ocasiones, fabulados. En cierta medida, este juego de “ficcionalización” de la realidad contribuye a que los alumnos se puedan introducir, de forma más participativa, en la creación de sus propias aventuras y, en consecuencia, en la construcción de su propio aprendizaje.

¿Pero cuál es el objetivo final del juego? Cada vez que el alumno sube a la nave del tiempo y se desplaza a diferentes ámbitos históricos, recibe una misión que ha cumplir. Sólo alcanzando con éxito cada una de las misiones estará en condiciones de lograr el objetivo final que tiene marcado como aventurero del tiempo, como “Discípulo del saber musical”.

2.4.31. Comienzo y preparación de cada aventura

Desde el “Laboratorio musical”, una especie de demiurgo musical, Gran Mos, ofrece al alumno la posibilidad de viajar a través de la Historia. Le abre las puertas del Túnel del tiempo para desplazarse con su “Temponave” a las diferentes épocas históricas. Antes de emprender el viaje es necesario que el alumno seleccione con acierto el equipaje que le ha de acompañar, es decir, los conocimientos básicos que ha de tener para completar con éxito esa aventura. En el panel informativo del “Laboratorio musical” puede encontrar las siguientes “provisiones”:

- **Contenidos:** Información básica sobre cuáles son las cuestiones y temas fundamentales que se desarrollan en cada época, así como los objetivos que Gran Mos espera que el alumno cumpla al finalizarlos.
- **Glosarios:** En el cuadro de glosarios el alumno puede acceder, para cada periodo, a un listado de términos y conceptos musicales que le

resultarán esenciales para adentrarse en la música y circunstancias de cada época.

- **Ayuda:** En este punto, el alumno encuentra toda la información que precisa para manejarse por el juego: desde los objetivos y misiones de las aventuras, a las reglas, pasando por el modo de registrarse, navegar o desplazarse por los diferentes escenarios.

El paso por estas informaciones, aunque conveniente, no es obligado inicialmente; dentro de la aventura, como veremos más adelante, podrá acceder a ellas. En cualquier momento el alumno puede comenzar el viaje pulsando sobre la nave. Cuando lo haga, el sistema de acceso le pedirá que introduzca el nombre “clave” con el que quiere vivir esa aventura. Una vez registrado, habrá de decidir si va a iniciar una nueva travesía o si quiere recuperar su expediente de vuelo, es decir, utilizar el registro de alguna aventura realizada con anterioridad. Antes de despegar, el alumno

tiene que marcar el rumbo y, a continuación, seleccionar la época histórica a la que desea dirigirse.

Con la nave sobrevolando ya el espacio, Gran Mos se pondrá en contacto con el alumno para darle los detalles de la aventura:

- a) Informarle de cuál es la **misión** que le tiene encomendada.
- b) Ofrecerle el **cuaderno de ruta**: una línea de tiempo activa que muestra las circunstancias musicales e históricas que configuran la realidad hacia la que va a viajar.
- c) Pedirle que **compruebe su destreza**, es decir, que realice una test de evaluación inicial sobre aspectos generales del entorno histórico al que va a viajar, de tal forma que pueda verificar que conoce los

elementos contextuales básicos (época, situación temporal, principales hechos históricos, etc.) Si el resultado de esta prueba es satisfactorio (al menos responde acertadamente el 60% de las cuestiones que se le plantean) la nave procederá a aterrizar. En caso contrario, el alumno habrá de pasar antes por un “reciclaje” de destrezas en el que deberá leer unos breves textos que refuerzan los conceptos básicos citados antes. Una vez lo ha hecho, el sistema le ofrecerá la posibilidad de comenzar las maniobras de aterrizaje, bien de forma manual (utilizando las flechas del teclado), bien de manera automática.

2.4.3.2. Organización de los espacios y contenidos de una aventura

Cada aventura está organizada en función de tres tipos de espacios distintos, y la distribución de los contenidos responde a esta lógica:

- **Escenario:** Es donde aterriza el alumno, y se trata del espacio básico de la aventura. Desde él puede acceder a las distintas estancias, y cuando sale de ellas, se regresa a este escenario. Para entrar en las estancias, el alumno ha de desplazar al personaje “Mos” por el Escenario (utilizando las flechas del teclado) localizando de este modo las zonas “activas” que dan paso a las mismas. Estas se conocen mediante un texto que aparece y una locución que se dispara cuando el personaje choca con ellas.
- **Estancias:** Son cada uno de los recintos en los que se distribuye la información y los contenidos de la aventura. En ellas, el alumno encuentra personajes y objetos que dan paso a las Interacciones. La norma es que haya tres interacciones por estancia. La forma de desplazarse por las estancias y de localizar las interacciones es

mimética de la del escenario. Para salir de ellas, el alumno ha de descubrir la salida. Puede hacerlo en cualquier momento; es decir, habiendo visto todos los contenidos, parte o ninguno. En cualquier caso, al tratar de salir, un personaje de la estancia le obligará a dar cuenta de esos contenidos mediante una evaluación tipo cuestionario. Excepcionalmente, se podrá entrar a distribuidores que den acceso a varias estancias.

- **Mazmorra:** Es el lugar al que es llevado el alumno cuando no consigue superar la prueba de salida de una estancia. En ellas, se muestran el esquema desarrollado de los contenidos dispuestos en la estancia de referencia mediante un mapa conceptual activo y locutado. Una vez que se desarrolla este mapa, se le ofrece al alumno la posibilidad de repetirlo, de acceder a los objetos de aprendizaje (las interacciones) de esa estancia, o salir de la mazmorra. Para esto último, valiéndose de las flechas del teclado, habrá de dirigir el

personaje Mos hacia la reja de la mazmorra. De este modo, regresará al escenario.

- **Interacciones.** Las interacciones se desarrollan dentro de las estancias. En sí mismas, están configuradas como objetos de aprendizaje autónomos pero son siempre coherentes con la historia en la que se han introducido. El tipo de interacción puede ser muy variado, y responder a unas características multimedia e interactivas de gran diversidad. De este modo, podemos encontrar desde breves esquemas animados, líneas de tiempo, pequeños juegos y actividades de resolución rápida, o paneles informativos, hasta simulaciones completas o juegos de mediana complejidad que requieren un tiempo de uso más amplio. En todos los casos, el alumno dispone de ayudas que le indican, con precisión, las acciones a llevar a cabo en función de la complejidad de lo que se le pida que haga.

Las misiones tratan de dirigir el tránsito del alumno por la aventura que ha decidido vivir significando un objetivo, un logro que motive su inquietud por experimentar las distintas propuestas que va a encontrar en su camino.

- **Renacimiento:** Mos es un joven aprendiz que consigue entrar en el taller del famoso impresor veneciano Petrucci. Éste, interesado en conocer los trabajos que está desarrollando el francés Haultain, envía a Mos con él para que aprenda su nueva técnica. Todo parece ir “sobre ruedas” hasta que se descubre una peligrosa conspiración que trata de destruir los tipos de letras de la imprenta, invención trascendental para la música y su difusión. La tarea de Mos, y la del alumno, será salvar dichos tipos.

2.5. Evaluación

2.5.1. Fases

Todas las unidades didácticas, y buena parte de los objetos de aprendizaje, contemplan procesos y sistemas de evaluación (auto y hetero) del proceso de aprendizaje del alumno.

En unos casos, se trata de evaluaciones iniciales, y tienen por objeto obtener una información preliminar sobre lo que el alumno conoce antes de comenzar un determinado tema o contenido (Ej. “Qué sabes de...” o “Comprueba tu destreza”)

En otros, los propios procesos de los ejercicios, de las interacciones, de las simulaciones, o del propio devenir del juego, suponen auténticas evaluaciones formativas. Habida cuenta que permiten realizar un seguimiento del aprendizaje, valorándolo a través de la respuesta del sistema ante las acciones del usuario, cumple una función de autocorrección permanente.

Por último, en todos los casos, existen evaluaciones sumativas que tienen por objeto ofrecer una información acerca de la consecución de los

objetivos propuestos (Ej. "Autoevaluación", "Cuestionarios de salida de las

Estancias", etc.)

2.5.2. Procedimientos

En la mayor parte de los casos, los procedimientos de evaluación son de carácter autoevaluativo. El alumno realiza algún tipo de actividad (cuestionario, relacionar, completar, eliminar, añadir, crear...) y el sistema le reporta algún tipo de retroalimentación. En muchas ocasiones, especialmente cuando se trata de cuestionarios, existen numerosas ayudas y posibilidades de repetir la acción evaluativa. En otras ocasiones

la evaluación es heteroevaluativa por medio de envío de informes, redacciones, comentarios, etc. al correo electrónico del profesor.

En último término, se plantean estrategias de evaluación que cuentan con elementos externos al propio sistema como, por ejemplo, la realización de debates, actividades de investigación en la red, etc. En estos casos, se remite a la evaluación por medio de la Observación personal, la medición de actitudes, etc.

2.5.3. Criterios

- a) Reconoce los elementos básicos del lenguaje musical, para el ejercicio del análisis musical, comprendiendo las partituras, así como reconociendo los componentes básicos de cualquier obra musical.
- b) Analiza las obras musicales, comprendiendo la creación artística de los diferentes periodos históricos, a partir de sus contextos de producción.
- c) Comprende el uso, funcionalidad y valor social de la música. Analiza y comprende las intenciones expresivas de los textos musicales.
- d) Es capaz de utilizar las fuentes de información musical (especialmente las vinculadas a la red Internet) para el conocimiento y apreciación de la música, y para ejercitar capacidades de investigación eficaces.
- e) Posee un vocabulario que le permite explicar de forma oral y escrita los procesos musicales y establecer valoraciones propias.
- f) Ejercita y se sirve de la audición activa y consciente de obras musicales como fuente de enriquecimiento cultural para favorecer la ampliación y diversificación de sus gustos musicales.
- g) Posee competencias básicas en el empleo de las nuevas tecnologías en relación con el análisis, producción y ejecución de obras musicales.
- h) Conoce las distintas manifestaciones musicales a través de la historia y su significación en el ámbito artístico y sociocultural.
- i) Tiene capacidad para trabajar en equipo, de forma cooperativa, con orden y de forma disciplinada.

2.6. Experiencias moseras

Todo el equipo que ha participado en la elaboración de este recurso para el área de Música (Ejecutivo, Pedagógico, Técnico) es consciente de que se andadura, a pesar de haber supuesto un esfuerzo de medios técnicos y humanos que se ha dilatado en algo más de tres años, no ha hecho sino comenzar.

Es ahora, cuando la práctica en el aula, en casa o desde cualquier lugar donde quepa y sea útil su utilización, va a dar la verdadera dimensión del trabajo realizado. Por ello, apelamos a ti, como docente del área de

Música para que contribuyas a hacerlo algo vivo. Tus experiencias en el aula, las dificultades, los hallazgos, las decepciones, las sorpresas y los resultados (sean de uno u otro tono) son fundamentales para todos: para los que crean y desarrollan, para los que lo usan, y para los que acabarán pensando en hacerlo. Por ello, te invitamos a que, desde ahora, te sientas partícipe de este proyecto y pases a formar parte de la gran familia “mosera”. ¡Bienvenido!

Email: mos@atenea.cnice.mecd.es