

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

MÁSTER DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA Y BACHILLERATO,
FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZA DE IDIOMAS

ESPECIALIDAD DE MÚSICA

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MUSICAL DE 2º DE LA ESO:
METODOLOGÍAS EMERGENTES PARA LA PRÁCTICA
DOCENTE MUSICAL
“MÚSICA URBANA”**

MODALIDAD: **PRÁCTICA EDUCATIVA**

ALEJANDRO SUÁREZ HERNÁNDEZ

TUTOR: **SAMUEL NERIS NAVARRO**

CURSO ACADÉMICO 2021/2022

CONVOCATORIA: **SEPTIEMBRE**

Resumen

Este trabajo Final de Máster, presenta una propuesta de programación didáctica anual para la materia de Músicas de 2º de E.S.O. contextualizada en el Instituto de Enseñanza Secundaria de Tegueste donde se ha llevado a cabo las prácticas de dicho máster. Este se estructura en tres capítulos diferenciados. En el primero se realiza un análisis de la programación didáctica del propio centro para este nivel en el cual se mencionan los puntos que la componen y se hace una valoración de dicha programación. En el segundo capítulo, se expone una propuesta de programación diseñada para este centro y su alumnado de 2º de E.S.O. en la que se concretan los objetivos de la etapa y las competencias clave recogidas en la LOMCE, la fundamentación metodológica, los recursos y materiales requeridos, la temporalización, la atención a la diversidad, propuestas para las distintas situaciones de aprendizaje que componen la programación, la temporalización de dichas propuestas, evaluación y criterios de calificación, el plan de recuperación y la valoración de la programación. En el tercer y último capítulo se desarrolla con detalle *Música Urbana*, una de las situaciones de aprendizaje que componen la programación anual, en la que se trabajan las características de la música mediante los diferentes estilos musicales.

Palabras clave: Programación didáctica, situación de aprendizaje, 2º de la ESO, aula invertida, gamificación.

Abstract

This Master's Final Project presents a proposal for an annual didactic program for the subject of Music for 2nd E.S.O. contextualized in the Institute of Secondary Education of Tegueste. This is structured in three different chapters. First chapter, analyze the didactic program of the center itself for this level and makes an assessment. The second one is the design of an original and new Didactic Program made for IES Tegueste in which objectives and key competences included in the LOMCE, the methodological foundation, the resources and materials required timing, attention to diversity, proposals for the different learning situations that make up the programming, timing of those proposals, evaluation and qualification criteria plan of retrieval and assessment of programming. In the third and last chapter, Urban Music is developed in detail, one of the learning situations that make up the annual program, in which the characteristics of music are worked on through the different musical styles.

Keywords: Didactic program, learning situation, 2nd year of ESO, flipped classroom, gamification

Índice

Capítulo 1. Análisis reflexivo y valoración crítica de la programación didáctica de Música de 2º de ESO del IES Teguste.....	1
1.1 Contextualización	1
1.2 Análisis de la programación anual del Departamento de Música del IES Teguste	1
1.3 Valoración de la programación.....	8
Capítulo 2: Programación Didáctica Anual de la Asignatura Música de 2º de ESO....	10
2.1. Justificación	10
2.2. Contribución a los Objetivos de Etapa	11
2.3. Contribución a las Competencias	15
2.4. Fundamentación Metodológica	17
2.4.1. Metodología	17
2.4.2. Modelos de enseñanza	18
2.4.3. Espacios, recursos y materiales, agrupamientos	18
2.5. Organización, Temporalización y Descripción de las Diferentes Situaciones de Aprendizaje	20
2.6. Evaluación del Alumnado y Plan de Recuperación	38
Capítulo 3. Situación de Aprendizaje de la asignatura música de 2º de la ESO	43
4. Conclusión	92
5. Bibliografía	93
6. Anexos	95
Anexo I: Rúbrica análisis del cuaderno del alumnado	95
Anexo II: Rúbrica “Nuestra canción”	96

Índice de tablas

Tabla 1 Relación entre unidades de programación y criterios de evaluación	5
--	----------

Capítulo 1. Análisis reflexivo y valoración crítica de la programación didáctica de Música de 2º de ESO del IES Tegueste

1.1 Contextualización

El centro de Educación Secundaria IES Tegueste se localiza en el municipio de Tegueste, que se encuentra en la zona noreste de la isla de Tenerife. El municipio de Tegueste tiene una extensión de 26,41Km² y se encuentra rodeado por la ciudad de San Cristóbal de La Laguna en la que trabajan muchos de los habitantes del municipio, lo que convirtió a Tegueste en lo que podríamos denominar una ciudad dormitorio.

Tegueste es uno de los pocos municipios de la isla que no tienen costa. Su orografía se caracteriza por una zona montañosa y otra en la que predominan los dos valles del municipio, el de Tegueste y el del Socorro. Según el INE (Instituto Nacional de Estadística) su población es de 11.287 habitantes, residiendo la mitad de los mismos en Tegueste centro, repartiéndose el resto en zonas como Las Canteras, Pedro Álvarez, El Portezuelo, El Socorro y Las Toscas. Dichas zonas no cuentan con buenas conexiones de transporte público, lo que complica la unión de los habitantes del pueblo.

Existen grandes diferencias en el nivel cultural y económico de los residentes del municipio de Tegueste debido a la diversidad de ocupaciones laborales de los mismos. El municipio es reconocido por su gran arraigo del folclore y la tradición canaria ligadas a los festejos religiosos del municipio como la Romería en honor a San Marcos Evangelista o La Librea.

1.2 Análisis de la programación

Justificación

No se ve reflejado un marco teórico concreto ni unos principios psicopedagógicos determinados en la programación, por ello no resulta posible valorar si estos se adecuan a las leyes actuales ni al contexto del centro.

No consta ninguna referencia a las características del alumnado al que se dirige por lo que tampoco se especifica ninguna adaptación curricular. Tampoco se especifica el entorno sociocultural donde está ubicado el centro.

Sin embargo, la programación si nos pone en contexto con respecto a los conocimientos previos del alumnado, que llega a la asignatura con los conocimientos prácticos adquiridos el año anterior en la asignatura Prácticas Comunicativas y Creativas. En la programación se propone comenzar a partir de estos conocimientos previos para asentarlos y corregir las posibles lagunas que puedan tener.

Respecto a la atención a la diversidad, se plantean varias estrategias, metodologías y modelos a seguir para abordar los posibles problemas del alumnado, con el apoyo fundamental de las TIC. Existe la posibilidad de abordar las tareas de maneras diferentes a las propuestas siempre que se garantice la adquisición de las destrezas y competencias. Se atenderán las inteligencias múltiples, permitiendo diversificar las rutas de aprendizaje del alumnado.

Objetivos Didácticos

La programación consta de diez objetivos del curso:

1. Utilizar la voz, el cuerpo, objetos, instrumentos y recursos tecnológicos para expresar ideas y sentimientos, enriqueciendo las propias posibilidades de comunicación y respetando otras formas distintas de expresión.
2. Desarrollar y aplicar diversas habilidades y técnicas que posibiliten la interpretación (vocal, instrumental y de movimiento y danza) y la creación musical, tanto individuales como en grupo.
3. Escuchar una amplia variedad de obras, de distintos estilos, géneros, tendencias y culturas musicales, apreciando su valor como fuente de conocimiento, enriquecimiento intercultural y placer personal e interesándose por ampliar y diversificar las preferencias musicales propias.

4. Reconocer las características de diferentes obras musicales como ejemplos de la creación artística y del patrimonio cultural, reconociendo sus intenciones y funciones y aplicando la terminología apropiada para describirlas y valorarlas críticamente.
5. Utilizar de forma autónoma diversas fuentes de información medios audiovisuales, Internet, textos, partituras y otros recursos gráficos-para el conocimiento y disfrute de la música.
6. Conocer y utilizar diferentes medios audiovisuales y tecnologías de la información y la comunicación como recursos para la producción musical, valorando su contribución a las distintas actividades musicales y al aprendizaje autónomo de la música.
7. Participar en la organización y realización de actividades musicales desarrolladas en diferentes contextos, con respeto y disposición para superar estereotipos y prejuicios, tomando conciencia, como miembro de un grupo, del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los demás.
8. Comprender y apreciar las relaciones entre el lenguaje musical y otros lenguajes y ámbitos de conocimiento, así como la función y significado de la música en diferentes producciones artísticas y audiovisuales y en los medios de comunicación.
9. Elaborar juicios y criterios personales, mediante un análisis crítico de los diferentes usos sociales de la música, sea cual sea su origen, aplicándolos con autonomía e iniciativa a situaciones cotidianas y valorando su contribución a la vida personal y a la de la comunidad.
10. Valorar el silencio y el sonido como parte integral del medio ambiente y de la música, tomando conciencia de los problemas creados por la contaminación acústica y sus consecuencias.

Estos objetivos están redactados de forma correcta, en infinitivo. Sin embargo, no se especifica la relación de estos con los objetivos de etapa.

En la programación se propone realizar una evaluación inicial. No obstante, no se especifica de qué modo se va a llevar a cabo dicha evaluación por lo que no podemos relacionarla con los objetivos.

Contenidos

Estos son expuestos al inicio de cada situación de aprendizaje, aunque no relaciona estos contenidos con los criterios de evaluación del currículum.

Metodología

En el apartado de justificación encontramos las metodologías que se van a desarrollar en el aula:

“Destacan los modelos sociales (investigación grupal, juego de roles) conductuales (simulación, instrucción directa), no directivos, y de procesamiento de la información tiposinéctico para desarrollar la creatividad, así como los métodos de aprendizaje por proyectos y cooperativo. El rol del profesor será de facilitador de entornos de aprendizaje al tiempo que dirige al alumnado a través de los contenidos de la asignatura. Se potenciará la autonomía del alumnado, su capacidad de tomar decisiones y su adecuada interacción entre iguales.”

En el subapartado Modelos metodológicas, dentro del apartado de Orientaciones metodológicas indica que los modelos se especifican en cada una de las situaciones de aprendizaje, sin embargo, este apartado está en blanco en todas las situaciones de aprendizaje.

Atención a la diversidad

No se especifica ninguna adaptación concreta puesto que se apuesta por un aprendizaje global y flexible, apoyado principalmente por las TIC donde crear entornos personalizados de aprendizaje.

Temporalización

La temporalización está especificada en cada unidad de programación y es la siguiente:

1. Ritmo en el cuerpo (20/09/2021-29/10/2021)
2. Una voz Prodigiosa (1/11/2021-31/12/2021)
3. Mil y un instrumentos (10/01/2022-11/02/2022)
4. Cualidades del Sonido: La Intensidad (11/02/2022-16/03/2022)
5. Raíces musicales (19/03/2022-29/04/2022)
6. Estrellas del rock (02/05/2022-10/06/2022)

Cabe destacar que no se indica ningún modelo de revisión ni ajuste de planificación en la programación.

Materiales

Los materiales que se emplearan están especificados en cada una de las unidades de programación:

Como espacios se utilizará el Aula de música y el Salón de actos.

Como recursos se emplearán: Libreta, material de escritura, pizarra electrónica, internet, equipo audiovisual, instrumentos.

Evaluación

A pesar de que en la programación se expone que la evaluación se realizará con diferentes herramientas adaptadas a las situaciones de aprendizaje y los criterios de evaluación seleccionados en las mismas no se explicita ninguna de esas herramientas.

Se hace una relación entre cada unidad de programación con diferentes criterios, como podemos ver en la siguiente tabla:

Unidad de programación	Criterios de evaluación
Unidad 1: Ritmo en el cuerpo	SMUS02C01, SMUS02C04, SMUS02C02, SMUS02C03
Unidad 2: Una voz prodigiosa	SMUS02C09, SMUS02C02, SMUS02C03, SMUS02C04,

	SMUS02C01, SMUS02C10, SMUS0C5
Unidad 3: Mil y un instrumentos	SMUS02C01, SMUS02C05, SMUS02C02, SMUS02C03
Unidad 4: Cualidades del sonido: la intensidad	SMUS02C02, SMUS02C03, SMUS02C10, SMUS02C01, SMUS02C09, SMUS02C04, SMUS02C06
Unidad 5: Raíces musicales	MUS02C03, SMUS02C10, SMUS02C08, SMUS02C09, SMUS02C07
Unidad 6: Estrellas del rock	SMUS02C09, SMUS02C06, SMUS02C10, SMUS02C07

A continuación, procederemos a analizar la adecuación de los criterios de evaluación respecto a los objetivos que plantea esta programación y la adquisición de competencias de etapa:

Criterio 1 (SMUS02C01). Los objetivos de la programación que guardan relación con este criterio son los números 2 y 3, ya que en ellos se busca la interpretación y audición de obras y fragmentos musicales de estilos diversos. De esta manera aportan a la competencia de conciencia y expresiones culturales.

Criterio 2 (SMUS02C02). Está relacionado con el objetivo número 2 ya que hace referencia a la interpretación y la creación musical, tanto de manera individual como colectiva. A su vez está relacionado con el objetivo 1 ya que busca la interpretación tanto vocal como instrumental de manera que favorece a la adquisición de la competencia del sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor al promover la creatividad y poner en práctica lo aprendido anteriormente.

Criterio 3 (SMUS02C03). En este criterio se habla sobre el silencio y cómo este afecta a la salud y el medioambiente por lo que relacionamos este directamente al objetivo número 10 de nuestra programación. Por otro lado esta relacionado con el objetivo número 7 y el número 1 ya que atiende a la organización de actividades musicales y

trabaja el control de emociones al enfrentarse a un público, aportando de esta manera a la competencia social y cívica.

Criterio 4 (SMUS02C04). Está relacionado con los objetivos 9 y 10 ya que expone la necesidad de valorar el silencio y propone un uso responsable del sonido en la sociedad aportando a la competencia social y cívica. De igual manera aporta a la competencia digital y se relaciona con el objetivo número 5.

Criterio 5 (SMUS02C05). Este criterio se relaciona con el objetivo 4 ya que en ambos se trata el reconocimiento de las características de las obras musicales y se valora el uso de un lenguaje apropiado para describirlas y valorarlas. Esto favorece el desarrollo de la competencia de conciencia y expresiones culturales.

Criterio 6 (SMUS02C06). Se relaciona con el objetivo número 9 por la emisión de juicios y criterios propios por parte del alumnado, lo que beneficia a la competencia en la comunicación lingüística. A su vez también se relaciona con el objetivo número

Criterio 7 (SMUS02C07). El objetivo número 3 está estrechamente relacionado con este criterio puesto que relaciona diferentes estilos géneros y tendencias culturales a la vez que trata de ampliar las preferencias musicales personales lo que se relaciona con la competencia de conciencia y expresiones culturales.

Criterio 8 (SMUS02C08). Se relaciona con el objetivo número 4 ya que habla sobre el uso de una terminología adecuada. Por ello favorece a la competencia lingüística.

Criterio 9 (SMUS02C09). Se relaciona con el objetivo número 6 por el uso de los recursos digitales, internet, que está directamente ligado a la competencia digital.

Criterio 10 (SMUS02C10). Al tratar de acercar la tecnología volvemos a relacionar este criterio con el objetivo número 6 y la competencia digital. A la vez está relacionado con el objetivo número 8 debido al estudio de diferentes productos audiovisuales y cómo influye la música en los mismo.

En cuanto a los criterios de calificación del alumnado, la programación dice lo siguiente:

“Cada unidad de programación será calificada con una nota numérica. Esta será la media aritmética de las calificaciones de cada criterio asociado a esa unidad. La nota de cada criterio, asimismo, será la media aritmética de las notas que reciban cada uno de los estándares de aprendizaje asociados a cada criterio. La nota final de la 10 evaluación será la media de las notas de cada unidad didáctica que se han desarrollado a lo largo de la misma.”

Ya que usan como referencia los estándares y criterios de evaluación del currículum canario, estos criterios se consideran adecuados. En la programación se proponen los siguientes instrumentos de evaluación:

1. Pruebas objetivas
2. Observación directa de asistencia, trabajo y actitud en el aula.
3. Trabajos de creación elaborados en clase

Respecto a las pruebas extraordinarias especifican según el caso, ya sea pérdida de evaluación continua, exámenes extraordinarios o recuperación de una evaluación siendo necesario en todos los casos aprobar todos los apartados para obtener una evaluación positiva.

1.3 Valoración de la programación

Una vez revisada la programación docente de la asignatura de Música de 2º de ESO del departamento de Música del IES Tegueste puedo afirmar que se ha elaborado según el Decreto 315/2015, de 28 de agosto, por el que se establece la ordenación de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias y la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (BOE n.º 295, de 10 de diciembre), así como el Decreto 83/2016 de 4 de julio de 2016, por el que se establece el currículum de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias y que supone la concreción del Real Decreto 1105/2014. . Los objetivos y el contenido propuestos se ajustan a lo que establece el currículum oficial al igual que los criterios de evaluación y calificación. Durante el curso se observa que los criterios más trabajados son los que tienen que

ver con el autoconocimiento, la expresión de emociones y el desarrollo de la atención y curiosidad por las diferentes manifestaciones artísticas.

El planteamiento de la programación no es muy detallado puesto que no establece la relación entre los objetivos y competencias de etapa con los contenidos. No es posible individualizar la programación en función del alumnado porque la propuesta que se hace es muy abierta, aunque por otro lado esto no tiene por qué ser algo negativo ya que favorece la inclusión de todo el alumnado en el mismo proceso de aprendizaje. No se tiene en cuenta el entorno sociocultural del centro ni las características relevantes del alumnado del centro, por lo que no es posible una adaptación curricular muy contextualizada. Por ejemplo, a pesar de ser un centro preferente motórico no se propone ningún tipo de adaptación concreta para el alumnado que se encuentre en dichas circunstancias.

Por lo descrito anteriormente y como propuesta de mejora para la programación del centro, se plantearían las siguientes propuestas:

- Profundizar en la justificación de la programación, incluyendo el contexto sociocultural del centro y del alumnado.
- Desarrollo de las actividades que se van a desarrollar junto a posibles adaptaciones específicas para el alumnado al que van dirigidas.
- Elaborar un plan de evaluación y ajuste de la programación

La programación cumple con los requisitos mínimos exigidos y se encuentra dentro del marco legal, pero profundizar y ampliar la misma podría aportar un proceso de enseñanza y aprendizaje mejor y de mayor calidad al alumnado.

Capítulo 2: Programación Didáctica Anual de la Asignatura Música de 2º de la ESO

2.1. Justificación

La programación se ha basado en los siguientes marcos normativos:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre. Para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).
- Decreto 315/2015, de 4 de julio, por el que se establece la ordenación de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato de la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC no 169, de 29 de agosto de 2015).
- Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato de la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC no 136, de 15 de julio de 2016).
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato (BOC no 25, de 29 de enero de 2015).
- Orden 13 de diciembre de 2010 por la que se regulan las medidas de Atención a la Diversidad en la Comunidad Autónoma de Canarias.
- Orden de 3 de septiembre de 2016, por la que se regulan la evaluación y la promoción del alumnado que cursa las etapas de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, y se establecen los requisitos para la obtención de los títulos correspondientes, en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC no177, de 13 de septiembre de 2016)

Tanto en nuestro tiempo de ocio o en nuestro trabajo, la música está integrada en cada momento de nuestra vida. Este arte se ha expandido y masificado gracias a las nuevas tecnologías que han abierto nuevos caminos de composición y han acercado la música a jóvenes que no se interesarían por ella de la forma académica clásica. Es por esta razón que nuestra materia se hace más indispensable, proporcionando las herramientas adecuadas para participar y disfrutar de la música de forma adecuada.

Además, gracias al aspecto lúdico de la materia, ésta nos permite trabajar las competencias del currículo de forma amena y motivadora para el alumnado, alejándonos de las metodologías tradicionales e incorporando las nuevas tecnologías en nuestra programación. Esto nos permitirá integrar los conocimientos de forma transversal mientras se trabaja la creatividad.

2.2. Contribución a los Objetivos de Etapa

En esta Programación didáctica anual hemos planteado una serie de objetivos propios que contribuyen a que el alumnado desarrolle la capacidad de practicar y disfrutar de la música de forma adecuada. Para la redacción de estos se usará como base los objetivos previstos en el artículo 25 del Real Decreto 1150/2014, 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, que establece el currículo básico de la etapa:

Objetivos a y b

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

Durante todas las sesiones en el trabajo diario del aula se trabajarán dichos objetivos, a través de tareas y actividades en diferentes agrupaciones. Para ello se debe fomentar un clima propicio para la integración de todos los componentes de la clase, tanto alumnos como profesores, que permita la participación y el debate entre todos ellos.

Objetivos c y d

- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

Estos objetivos se trabajarán siguiendo la misma idea expuesta en los criterios anteriores, de forma sistemática en todas las actividades realizadas. De forma activa se fomentará el respeto ante cualquier situación, ya sea personal o del aula, lo que favorecerá el desarrollo de relaciones igualitarias entre el alumnado. Por ello, no se permitirá ningún comportamiento basado en prejuicios como el racismo o machismo, al igual que ningún abuso de carácter verbal o físico.

Objetivos e, f, g, h

- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

Todos estos objetivos serán tratados de forma transversal entre todas las asignaturas del centro. En nuestro caso, con el uso de la clase invertida y las nuevas tecnologías impulsaremos las destrezas de búsqueda y selección de información de forma autónoma, dando confianza al alumnado para aprender sobre cualquier tema por cuenta propia. También serán objetivos para trabajar en cualquiera de las actividades complementarias o extraescolares que se realicen desde el centro.

Objetivo i

- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

Desde la clase de música abordaremos este objetivo mediante el uso de aplicaciones y programas informáticas en inglés, aprendiendo un vocabulario específico que no se llegaría a utilizar en otro tipo de materia.

Objetivos j, k, l, m

- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreiciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

Trabajaremos en la percepción corporal mediante bailes, basados en el folclore canario siempre que sea posible, al igual que con la percusión corporal. Con respecto

a la sexualidad, salud, consumo y medioambiente, se trabajará mediante el análisis de letras de canciones actuales que traten esta temática.

Con el objetivo de adaptar estos objetivos de forma más directa a la clase de música, hemos redactado los siguientes objetivos específicos de la programación:

1. Desarrollar aptitudes que faciliten la interpretación y la creación musical.
2. Usar la interpretación, vocal o instrumental, como medio para expresar ideas y emociones en un ambiente de respeto y comprensión.
3. Estudiar los diferentes géneros y estilos musicales con el fin de enriquecer sus conocimientos, incluyendo el folclore canario de forma recurrente.
4. Conocer y utilizar de forma correcta la terminología apropiada para la descripción de los eventos sonoros que se describan en los análisis.
5. Fomentar la autonomía en la búsqueda de información a través de diversas fuentes de información como medios audiovisuales, Internet, textos, partituras y otros recursos gráficos para el conocimiento y disfrute de la música.
6. Saber utilizar diferentes medios audiovisuales y tecnologías de la información y la comunicación como recursos para la producción musical, valorando su contribución a las distintas actividades musicales y al aprendizaje autónomo de la música.
7. Participar en la organización y realización de actividades musicales desarrolladas en diferentes contextos, con respeto y disposición para superar estereotipos y prejuicios, tomando conciencia, como miembro de un grupo, del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los demás.
8. Comprender y apreciar las relaciones entre el lenguaje musical y otros lenguajes y ámbitos de conocimiento, así como la función y significado de la música en diferentes producciones artísticas y audiovisuales y en los medios de comunicación.
9. Elaborar juicios y criterios personales, mediante un análisis crítico de los diferentes usos sociales de la música, sea cual sea su origen, aplicándolos con autonomía e iniciativa a situaciones cotidianas y valorando su contribución a la vida personal y a la de la comunidad.

10. Valorar el silencio y el sonido como parte integral del medio ambiente y de la música, tomando conciencia de los problemas creados por la contaminación acústica y sus consecuencias.

2.3. Contribución a las Competencias

Como todas las materias del currículo, Música debe integrar en su propuesta curricular las competencias, las cuales reflejan de manera explícita los aprendizajes que el alumnado ha de conseguir. Por ello, en este apartado se enunciará la relación de cada una de ellas con nuestra materia:

a) Comunicación lingüística (CL)

La música desarrolla la escucha y el análisis, además es una herramienta de expresión de sentimientos muy poderosa, lo que convierte nuestra materia en un vehículo perfecto para el trabajo de esta competencia. Además, durante el trabajo del curso se aprenderá un vocabulario específico que aumentará el léxico de los alumnos mientras desarrollan su criterio artístico.

La creación de un criterio artístico propio favorece la creación de debates de mayor relevancia, dando así oportunidades de comunicación oral, escrita o audiovisual, con la tecnología como apoyo fundamental.

Por último, la canción constituye una fusión entre música y lenguaje que permitirá a los alumnos ver de forma explícita el poder comunicativo de la música.

b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

La notación musical está ampliamente relacionada con la lógica matemática, mostrando alturas y duraciones con figuras basadas en operaciones matemáticas sencillas llevadas al mundo real, con una utilidad clara. Cada figura es la mitad o el doble que la anterior, un intervalo no es más que una relación matemática exacta entre dos frecuencias, cada nota nos indica una frecuencia numérica exacta... De esta manera, desde nuestra asignatura, podemos aportar ampliamente a esta competencia.

c) Competencia digital (CD)

En el desarrollo de las sesiones y durante el tiempo de estudio en casa, los alumnos harán uso de las nuevas tecnologías de forma sistemática, ya sea en la creación de contenido audiovisual, escucha o lectura de material, búsqueda de información... Este proceso ayudará al alumnado a familiarizarse con dichas herramientas y los enseñará a relacionarse con ellas de manera crítica y autónoma.

d) Aprender a aprender (AA)

Gran parte del trabajo se realizará de manera autónoma, aunque siempre con la guía de los profesores. Esto ayudará a que los alumnos conozcan diferentes formas de estudiar, buscar información y relacionarse con el aprendizaje que les ayudará a continuar estas tareas en otros ámbitos educativos y fomentará su motivación por el aprendizaje.

e) Competencias sociales y cívicas (CSC)

Gracias a las tareas grupales que realizaremos durante las clases, los alumnos se verán motivados a implicarse de forma activa, ya que el resto de sus compañeros dependerán de su desempeño. Esto favorecerá la adquisición de conductas de organización y distribución de tareas en un ambiente de tolerancia, en el que se acepten las ideas, propuestas y valores de todos los compañeros.

f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)

La creatividad ha demostrado ser algo indispensable en la sociedad actual y altamente relacionado con esta competencia. Desde nuestra asignatura tenemos una situación ventajosa para el trabajo de la creatividad, ya que mediante la creación de proyectos propios los alumnos podrán trabajar en la creatividad tanto de forma individual como grupal, llegando a las mismas metas pero siguiendo cada uno su propio camino.

g) Conciencia y expresiones culturales (CEC)

Esta competencia se trabajará mediante la comunicación de emociones o la expresión de ideas propias usando códigos artísticos. Esto hará que los alumnos conozcan, comprendan y valoren con mentalidad abierta y espíritu crítico todo tipo de manifestación cultural.

2.4. Fundamentación Metodológica

2.4.1. Metodología

Con el fin de fomentar el desarrollo de un aprendizaje significativo las situaciones de aprendizaje se ajustan a un enfoque competencial de la enseñanza y el aprendizaje utilizando principios metodológicos que fomenten el desarrollo de estos.

En esta programación didáctica anual usaremos varias metodologías innovadoras tales como la clase invertida y la gamificación.

El aula invertida o flipped classroom es una metodología que lleva gran parte de los procesos de aprendizaje fuera del aula, dejando al profesor más tiempo en el aula para potenciar la puesta en práctica de estos conocimientos, haciendo así el centro de atención las necesidades individuales del alumno y no los conocimientos en sí.

Por otro lado, un punto muy importante de esta metodología es fomentar el aprendizaje colaborativo.

Además, permite la integración de la familia en el proceso de aprendizaje y fomenta la inclusión, dando igualdad de oportunidades a todos los alumnos

Por otro lado, la gamificación se basa en fomentar la motivación y participación del alumno mediante un cambio en el contexto de la clase, usando mecánicas y conceptos propios de juegos que faciliten el alcance de los objetivos de aprendizaje.

Los alumnos tendrán unos objetivos, unas misiones que alcanzarán por medio de los juegos llegando a conseguir alguna recompensa.

La música es un gran nexo que permite un aprendizaje significativo y transversal por esta razón incorporaremos siempre que sea posible materiales de otras áreas de conocimiento que permitan que los alumnos desarrollen los objetivos de etapa.

2.4.2. Modelos de enseñanza

En esta programación didáctica anual se proponen los siguientes modelos de enseñanza, que buscan la consecución del desarrollo de procesos cognitivos y de pensamiento, el aprendizaje a través de la interacción con el resto, el desarrollo de potencialidades de la persona, así como de hábitos y conductas eficaces y eficientes;

Modelo expositivo (EXPO). Actividades que requieran una explicación previa por parte del profesor.

Enseñanza directa (EDIR). Práctica guiada que sirve como ejemplo para una posterior interpretación autónoma del alumnado.

Enseñanza no directiva (END). El alumno será el protagonista de su propio aprendizaje mientras el profesor tomará el rol de guía, mostrándose comprensivo y abierto hacia los pensamientos del alumnado, aunque estos sean erróneos.

Inductivo básico (IBAS). Partiendo de datos y experiencias concretas, los alumnos llegarán a generalidades y realizar interrelaciones, interconexiones y reflexiones.

Investigación grupal (IGRU). Se fomentará en todas aquellas actividades de aprendizaje cooperativo en las que el trabajo con sus propios compañeros dotará al individuo de los conocimientos y destrezas necesarios.

Deductivo (DEDU). Se partirán de datos generales para llegar a un conocimiento específico.

2.4.3. Espacios, recursos y materiales, agrupamientos

Espacios. Se dispondrá de la clase de Música y todo el material que se incluye en esta (detallado más adelante en la sección de recursos) y el salón de actos, espacio amplio donde poder realizar actividades que requieran mayor movimiento. Además, el centro cuenta con varias canchas de deporte a las que dirigirse si fuera necesario.

Por último, utilizaremos las aulas de informática del centro para las prácticas de edición de audio y vídeo, en cuyos ordenadores tendremos instalados los distintos programas a utilizar.

Agrupaciones. Una de las cuestiones fundamentales para el trabajo en el Aula de Música será el agrupamiento del alumnado. Durante el curso se trabajará en diferentes agrupamientos, beneficiando en todo momento el correcto desarrollo de las actividades planeadas. Para la selección de los grupos en los que se trabajará se tendrán en cuenta en todo momento las características individuales del alumnado,

consiguiendo que se aprovechen todas las cualidades de cada uno de ellos, complementándose entre sí, adquiriendo diferentes roles y autoevaluándose en el proceso. De esta forma los agrupamientos que más se propondrán serán los siguientes:

Trabajo individual (TIND). Con el fin de fomentar su autonomía y autoconocimiento, los alumnos deberán enfrentarse a varios problemas y tareas sin ayuda de los demás, Por ejemplo, en la realización de pruebas escritas, práctica instrumental o vocal...

Trabajo en parejas (TPAR). Con el fin de fomentar la colaboración y el debate sobre ideas.

Grupos heterogéneos (GHET). Para todas aquellas actividades y tareas en las que se pretenda utilizar el aprendizaje colaborativo o cooperativo con grupos compensados, formados por integrantes con perfiles distintos, diferentes habilidades o fortalezas y que busca la obtención de un producto común.

Gran grupo (GGRU). Cada vez que el profesor se dirija a la clase como un conjunto.

Recursos: Los recursos educativos didácticos que se proponen son los siguientes:

- Material audiovisual (sistemas de proyección).
- Medios didácticos informáticos (ordenadores, recursos multimedia, dispositivos móviles)
- Libros de texto
- Libreta
- EVAGD
- Instrumentos (aquellos que se encuentren dentro del aula de Música, ya sea pequeña percusión, teclados, guitarras...)

2.5. Organización, Temporalización y Descripción de las Diferentes Situaciones de Aprendizaje

SA No 1. Sentir el ritmo

Descripción:

Durante estas primeras sesiones trabajaremos el ritmo y el pulso con percusión corporal. En esta primera toma de contacto con el alumnado evaluaremos sus conocimientos previos para así poder adaptar la programación al alumnado.

Continuaremos con el contenido referente a las cualidades del sonido, asociando estas a la notación musical básica (el pentagrama y las figuras musicales). Estas sesiones servirán como toma de contacto para el alumnado con los planteamientos de trabajo propuestos en esta programación didáctica anual para todo el curso junto con los códigos de conducta de la clase.

Por último, trataremos temas medioambientales tales como la contaminación acústica y la percepción del sonido, procurando que el aula sea un lugar libre de contaminación para el resto del curso.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR						
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase del profesorado, rúbrica	Mapa conceptual “Cualidades del sonido”, prueba objetiva
SMUS02C02	1, 3	1, 2, 3, 4, 5	AA, SIEE, CEC	Análisis de documentos y producciones	Rúbrica de interpretación de percusión corporal	Prueba objetiva, interpretación de la pieza de percusión corporal
SMUS02C04	21, 33, 34	2, 4, 5	CMCT, CD, CSC, CEC	Encuestación	Formularios	prueba objetiva
FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA						
Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios		Recursos	

EXPO, EDIR	Aprendizaje cooperativo, clase invertida.	TIND, TPAR, GGRU	Aula de Música Salón de actos Aula con recursos TIC	Vídeos de percusión corporal, cuerda para explicar las ondas de sonido
Periodo implementación			Del 21/09/2021 al 23/10/2021	No de sesiones: 10 Trimestre: PRIMERO
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:			Lengua a través de las letras de las canciones / Tecnología / informática con el uso de las TIC / Matemáticas con el trabajo de los ritmos	

SA No 2. El gran instrumento humano, la voz

Descripción:

La voz es un instrumento disponible para casi toda la población, por lo que en esta segunda situación de aprendizaje profundizaremos en sus características principales y su uso. Para ello hablaremos sobre la técnica vocal, que trabajaremos tanto para la interpretación de pequeñas piezas como para su buen uso y cuidado en el día a día, lo que ayudará a una mejor comunicación. En relación a la voz también hablaremos sobre su uso en la música de todos los géneros, sus agrupaciones más representativas y los tipos de registro que existen.

Por otro lado, impartiremos conceptos como el acento y el compás de manera práctica y asociando estos con músicas de todos los estilos, incluyendo el folclore canario. Prestaremos especial importancia a las letras de las canciones utilizadas en los ejercicios anteriores, usando una selección que nos ayude a trabajar temas sociales y del medioambiente.

Por último, trabajaremos la expresión personal de las emociones mediante la canción, viendo como los autores reflejan sus emociones en estas y cómo podemos imitar nosotros estos códigos del lenguaje musical.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR						
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicodemas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Rúbrica sobre la interpretación vocal, diario de clase del profesorado	Prueba objetiva
SMUS02C03	9, 10, 11, 12, 13, 16, 18, 19, 20	1, 2, 3, 4, 5	AA, CSC, SIEE, CEC	Encuestación, análisis de documentos y producciones	Diario de clase del profesorado, rúbrica interpretación, cuestionario	Tabla sobre los compases y los acentos
SMUS02C06	30, 32, 46, 47	1, 2	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase del profesorado	Letra de canción adaptada, prueba objetiva

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA				
Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
EXPO, EDIR, IBAS, IGRU	Aprendizaje cooperativo, clase invertida, gamificación.	TIND, GHET, GGRU	Aula de Música Salón de actos Aula con recursos TIC	Vídeo de Jaime Altozano sobre los compases, diversas canciones, piano del Aula de Música
Periodo implementación	Del 26/10/2021 al 25/11/2021		No de sesiones: 10	
Trimestre:	PRIMERO			
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:	Lengua a través de las letras de las canciones / Tecnología / informática con el uso de las TIC / Matemáticas con el trabajo de los ritmos			

SA No 3. Los Instrumentos y sus orígenes

Descripción:

En esta situación de aprendizaje nos enfocaremos en estudiar el timbre del sonido de la forma más directa para el alumnado, mediante el estudio de los diversos instrumentos musicales y sus familias. Con el fin de aumentar su visión de la música, no nos limitaremos a los instrumentos tradicionales centroeuropeos, sino que usaremos instrumentos de todas partes del mundo, incluyendo los típicos canarios. Hablaremos sobre las características tímbricas de cada uno, asociándolas a su construcción y origen.

Por otro lado, profundizaremos en el lenguaje musical, añadiendo los símbolos de repetición, puntillos, ligaduras entre otros conceptos y realizando tareas con estos. Entre estas tareas podemos encontrar la composición de pequeñas piezas musicales utilizando todos los conceptos aprendidos en el curso hasta el momento.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR						
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase dl profesorado, rúbrica percusión corporal	Interpretación instrumental, prueba objetiva
SMUS02C02	1, 3	1, 2, 3, 4, 5	AA, SIEE, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Rúbrica de interpretación de percusión corporal, diario de clase	Interpretación instrumental, prueba objetiva
SMUS02C03	9, 10, 11, 12,13, 16, 18, 19, 20	1, 2, 3, 4, 5	AA, CSC, SIEE, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase del profesorado	Canción grupal con instrumento de papel, prueba objetiva

SMUS02C05	8, 23, 24, 25, 26	1, 2, 3	AA, CSC, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase del profesorado	Instrumentos con materiales de la casa, prueba objetiva
SMUS02C06	30, 32, 46, 47	1, 2	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase del profesorado	Resultados de Kahoot, prueba objetiva
FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA						
Modelos de enseñanza		Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos	
EXPO, EDIR, IBAS, DEDU		Aprendizaje cooperativo, clase invertida.	TIND, TPAR, GHET, GGRU	Aula de Música Salón de actos	Planos de diferentes instrumentos, fichas de signos de repetición y escritura en general, kahoot	
Periodo implementación				Del 26/11/2021 al 29/01/2022	No de sesiones: 12	Trimestre: SEGUNDO
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:				Lengua a través de las letras de las canciones / Tecnología / informática con el uso de las TIC / Matemáticas con el trabajo de los ritmos		

SA No 4. De Bach a Beethoven

Descripción:

En esta situación haremos un breve recorrido histórico desde el Barroco hasta el Romanticismo, estudiando las características de cada una de estas épocas y sus formas de expresión. Para ello, emplearemos material audiovisual en el que seguiremos trabajando los instrumentos vistos en la situación de aprendizaje anterior.

En esta situación continuaremos profundizando en el lenguaje musical, esta vez trabajando los intervalos y las alteraciones tanto de manera escrita como de manera auditiva.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR						
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase, rúbrica de análisis de los cuadernos del alumnado.	Cuaderno del alumnado, prueba objetiva
SMUS02C05	8, 23, 24, 25, 26	1, 2, 3, 4	AA, CSC, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase del profesorado	Resultados de las actividades online, cuaderno del alumnado, prueba objetiva
SMUS02C07	35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 46	1, 2, 3, 5	CL, CD, CSC, CEC	Encuestación, análisis de documentos	Formulario, diario de clase del profesorado	Resultado del Kahoot, prueba objetiva
SMUS02C10	50, 51	1, 2, 4	CD, SIEE, CEC	Encuestación, análisis de	Formulario, diario de clase del profesorado	Resultado de las actividades online, trabajo “Nuestro concierto” y su exposición

				documentos y producciones		
FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA						
Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos		
EXPO, DEDU, EDIR, IGRU	Aprendizaje cooperativo, clase invertida, gamificación.	TIND, GHET, GGRU	Aula de Música Salón de actos Aula con recursos TIC	Ordenador con conexión a internet, proyector, equipo de sonido, fichas de las notas y las alteraciones, material audiovisual, EVAGD, libro de texto, Kahoot, teclado y otros instrumentos, dispositivos electrónicos (teléfonos móviles o tablets), prueba objetiva, ficha de repaso		
Actividades complementarias y extraescolares						

Si la situación sanitaria lo permitiera, se realizarían salidas a conciertos escolares brindados por la Orquesta sinfónica de Tenerife y la Banda Sinfónica de Tenerife.

Periodo implementación	Del 29/01/2022 al 17/03/2022	No de sesiones: 10 (11 si se realizaran salidas a conciertos)	Trimestre: SEGUNDO
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:	Lengua a través de las letras de las canciones / Tecnología / informática con el uso de las TIC / Matemáticas con el trabajo de los ritmos		

SA No 5. Nuestras raíces musicales

Descripción:

Aprovechando la cercanía del día de Canarias y como preparación para esta festividad, en esta situación de aprendizaje trabajaremos en profundidad el folclore canario. Estudiaremos los diferentes tipos de canciones y sus funciones en la sociedad canaria, tanto como los instrumentos y las danzas asociadas a estas.

Como gran actividad práctica, realizaremos bailes y parrandas canarias, lo que aumentará la motivación e interés del alumnado por la cultura de nuestra tierra.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR						
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase del profesorado, rúbrica de interpretación	Interpretación de melodía "original", prueba objetiva
SMUS02C07	35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 46	1, 2, 3, 5	CL, CD, CSC, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Registro descriptivo	Danza de bailes canarios, prueba objetiva
SMUS02C08	43, 44, 45, 46, 47, 48	1, 2, 3, 5	CL, CD, CSC, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Rúbrica folclore, diario de clase del profesorado	Interpretación de parranda y danza folclórica, prueba objetiva

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA				
Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
EXPO, EDIR, IGRU	Aprendizaje cooperativo, clase invertida.	TIND, GHET, GGRU	Aula de Música Salón de actos	Kahoot, instrumentos tradicionales, ropa tradicional canaria
Periodo implementación		Del 18/03/2022 al 07/05/2022		No de sesiones: 12 Trimestre: TERCERO
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:		Lengua a través de las letras de las canciones / Tecnología / informática con el uso de las TIC / Matemáticas con el trabajo de los ritmos		

SA No 6. Música Urbana

Descripción:

En esta última situación de aprendizaje nos enfocaremos en la música popular. Realizaremos un acercamiento a las preferencias musicales del alumnado haciéndoles conscientes de la diversidad de estilos y gustos musicales de manera de que pierdan prejuicios y que se den la oportunidad de conocer nueva música y a sus propios compañeros.

A partir de un primer debate abierto, nos adentraremos en una gran cantidad de estilos musicales como el jazz, el pop y rock llegando hasta la música de hoy en día. En el debate trataremos también el tema de las letras de las canciones actuales y como muchas de ellas son sexistas, racistas, etc... Para cerrar el debate crearemos una lista de reproducción cooperativa en Spotify, en la que cada uno de los alumnos debe poner una canción.

A partir de dicha lista, realizaremos la escucha de los diversos géneros musicales y analizaremos las características principales de cada uno.

Como tarea final de la situación de aprendizaje elaboraremos un proyecto en pequeños grupos de cuatro o cinco personas que consistirá en elaborar pequeñas creaciones musicales usando editores de audio que tengan presenten varias características de los estilos de las canciones que han escogido los alumnos para la lista. Para estas pequeñas creaciones deberán elaborar sus propias letras.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR						
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Encuestación	Formulario	Resultados del kahoot, prueba objetiva
SMUS02C03	9, 10, 11, 12, 13, 16, 18, 19, 20	1, 2, 3, 4, 5	AA, CSC, SIEE, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase del profesorado	Participación en actividades prácticas, debate
SMUS02C09	48, 49, 52	1, 2, 3	CL, CD, CEC	Análisis de documentos y producciones	Diario de clase del profesorado	Trabajo de investigación sobre estilos musicales, prueba objetiva
SMUS02C10	50, 51	1, 2, 4	CD, SIEE, CEC	Observación sistemática, análisis de producciones	Rúbrica, diario de clase del profesorado	Canción elaborada por el alumnado, prueba objetiva
FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA						

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
EXPO, END, DEDU, EDIR	Aprendizaje cooperativo, clase invertida, gamificación.	TIND, TPAR, GHET, GGRU	Aula de Música Salón de actos Aula con recursos TIC	Recursos audiovisuales, guitarra eléctrica, bajo eléctrico, sintetizador, kahoot
Periodo implementación		Del 10/05/2021 al 11/06/2021		No de sesiones: Trimestre: TERCERO 10
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:		Lengua a través de las letras de las canciones / Tecnología / informática con el uso de las TIC / Matemáticas con el trabajo de los ritmos		

2.6. Evaluación del Alumnado y Plan de Recuperación

La evaluación será continua, integradora y formativa, tal como establece la normativa vigente y se ajusta al modelo pedagógico de la Comunidad Autónoma de Canarias. De este modo podremos detectar las dificultades y prestar las medidas de apoyo necesarias, ya sean individuales o grupales, favoreciendo el principio de inclusión con la finalidad de que el alumnado adquiera los conocimientos y las competencias clave.

Los instrumentos de evaluación serán diversos como podemos observar en las situaciones de aprendizaje y se engloban en:

Producciones artísticas: durante el curso se valorarán las actividades de creación artística realizadas con el fin de que el alumnado adquiera destrezas y habilidades musicales de forma práctica. Registraremos estas actividades de forma audiovisual, ya sea para su uso en actividades futuras o como evidencia evaluable.

Producciones teóricas: toda tarea, trabajo o prueba teórica que se realice durante el curso será evaluada mediante el uso de rúbricas. Estos trabajos servirán como guía para el profesorado, ya que revelarán la eficacia de los aprendizajes expuestos en el aula.

Observación directa: La observación nos permite recopilar información durante el día a día en las sesiones de clase. El profesor recogerá en su cuaderno de observación anotaciones donde se evaluará la actitud del alumnado en las diferentes actividades: actitud respetuosa frente a las explicaciones del profesor y las intervenciones de sus compañeros, actitud adecuada durante el trabajo tanto individual como grupal, actitud respetuosa y silencio que será indispensable durante las prácticas musicales.

Para superar la materia, el alumnado deberá adquirir los aprendizajes descritos en los criterios de evaluación, siendo la nota final de la asignatura la nota media de las obtenidas en cada uno de estos. La nota de cada criterio se obtendrá al realizar la media aritmética de las calificaciones de cada instrumento de evaluación asociado a estos.

Evaluación extraordinaria, pérdida de la evaluación continua y exámenes extraordinarios

Tanto para los alumnos de pérdida de evaluación continua como para los de evaluación extraordinaria se realizará una prueba objetiva de tipo test, junto con 2 de las pruebas prácticas y productos del curso. La prueba objetiva representará el 50% de la nota final, mientras que las prácticas y productos representarán el 50% restante. Para aprobar la materia deberá superar ambas partes con más de la mitad de la puntuación.

Estrategias para el refuerzo y planes de recuperación

En caso de que el alumnado no supere algún criterio de evaluación, tendrá la posibilidad de recuperarlo en el siguiente trimestre mediante una prueba escrita y/o la entrega de un trabajo. Los alumnos que no superen la materia en Junio tendrán otra oportunidad de recuperación mediante una prueba escrita en la evaluación extraordinaria.

Para distribuir el material de refuerzo emplearemos la plataforma EVAGD.

2.7. Valoración de la Programación Anual

Con la finalidad de mejorar la práctica docente es necesario hacer una valoración de la programación que estamos llevado a cabo en el aula. De esta manera podemos ver si estamos alcanzando los objetivos previstos con cada grupo o si es necesario hacer algún ajuste en la programación, que puede darse por diferentes motivos tales como:

- Necesitar más sesiones para realizar una situación de aprendizaje en específico
- Cancelación de sesiones por causas imprevistas (baja del profesor, actividades extraescolares, etc...)
- Los temas escogidos no causan la motivación esperada en el alumnado
- La falta de recursos no nos permite desempeñar las actividades de manera adecuada

Tras reflexionar sobre estas cuestiones se tomarán las medidas necesarias para la mejora de la programación.

3. Situación de Aprendizaje de la asignatura música de 2º de la ESO

A continuación, desarrollaremos la situación de Aprendizaje N°6 expuesta en el capítulo anterior. En este capítulo desarrollaremos la secuencia de actividades a realizar con su temporalización, metodología y fundamentación curricular.

DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
Nº y título de la SA: Situación de aprendizaje N°6: Música Urbana		
Periodo de Implementación: Del 10/05/2022 al 11/06/2022	Nº sesiones: 10	Trimestre: Tercero
Título de la SA: Música Urbana		
Autoría: Alejandro Suárez Hernández		
Estudio: 2º de la ESO	Área: Música	
IDENTIFICACIÓN		
Descripción: En esta última situación de aprendizaje nos enfocaremos en la música popular. Realizaremos un acercamiento a las preferencias musicales del alumnado haciéndoles conscientes de la diversidad de estilos y gustos musicales de manera de que pierdan prejuicios y que se den la oportunidad de conocer nueva música y a sus propios compañeros.		

A partir de un primer debate abierto, nos adentraremos en una gran cantidad de estilos musicales como el jazz, el pop y rock llegando hasta la música de hoy en día. En el debate trataremos también el tema de las letras de las canciones actuales y como muchas de ellas son sexistas, racistas, etc... Para cerrar el debate crearemos una lista de reproducción cooperativa en Spotify, en la que cada uno de los alumnos debe poner una canción.

A partir de dicha lista, realizaremos la escucha de los diversos géneros musicales y analizaremos las características principales de cada uno.

Como tarea final de la situación de aprendizaje elaboraremos un proyecto en pequeños grupos de cuatro o cinco personas que consistirá en elaborar pequeñas creaciones musicales usando editores de audio que presenten varias características de los estilos de las canciones que han escogido los alumnos para la lista. Para estas pequeñas creaciones deberán elaborar sus propias letras. Estudiaremos las formas de expresión de cada época, comparándolas entre ellas y realizando debates sobre su efectividad a la hora de transmitir un mensaje. Para ello analizaremos el uso que se le ha dado a obras de todas las épocas en el cine, las series y la publicidad, trabajando contenidos audiovisuales.

Por último, estudiaremos las alteraciones y los intervalos, trabajando más en profundidad la frecuencia del sonido. El trabajo será tanto teórico como práctico, ya que el alumnado deberá ser capaces de analizar un intervalo de manera escrita y colocar las alteraciones de forma correcta, pero también han de reconocer auditivamente la diferencia entre intervalos melódicos, armónicos, ascendentes, descendentes o comparaciones entre ellos.

Justificación: En las situaciones anteriores hemos hecho un repaso por la historia de la música conociendo autores y estilos diversos. En esta situación se pretende acercar la materia de música a los gustos musicales del alumnado trabajando las canciones que ellos escuchan en su día a día.

En la adolescencia se da gran importancia a las relaciones sociales, y a como nos ven los demás, por este motivo se suelen crear grupos entre adolescentes que comparten gustos y aficiones que no suelen llevarse bien con otros grupos que no compartan dichos gustos.

Tratar de analizar y encontrar las cosas buenas de algo que no te gusta, como pueden ser las letras, los ritmos, etc... puede ayudarte a comprender y empatizar con los compañeros. Con el proyecto final de crear sus propias canciones en las que se representan diferentes estilos se pretende unificar y crear un buen ambiente de grupo, dándoles algo que les guste o no les guste, representa en parte a cada uno de ellos.

Evaluación: La evaluación de esta Situación de Aprendizaje será inclusiva debido a que se dará la oportunidad al alumnado de mostrar los conocimientos adquiridos de múltiples formas.

Tomaremos en cuenta los resultados de las actividades online realizadas en casa mediante el EVAGD, preparando las sesiones dos, tres, cuatro y cinco al igual que los resultados de los Kahoot organizados en estas mismas sesiones.

Por otro lado, la canción creada por cada grupo de estudiantes sobre el proyecto “Nuestra canción” nos servirá para valorar su implicación en la asignatura y su control de las nuevas tecnologías, trabajando con ello el criterio diez del currículo.

Mediante anotaciones diarias se tomarán calificaciones de las aportaciones del alumnado en debates y exposiciones

Emplearemos como elemento evaluable las libretas de clase del alumnado, pues varios ejercicios y actividades propuestas en clase se harán en las mismas. A si mismo los alumnos llevaran un breve diario en sus libretas de los temas que se trabajan durante las sesiones.

De este modo, gran parte de la evaluación será llevada por el docente(heteroevaluación), utilizando rúbricas específicas (recogidas en los anexos) y mediante la observación. Se tendrá en cuenta la coevaluación también durante la escucha de las canciones del resto de compañeros y la autoevaluación por medio de un formulario.

El alumnado será informado de todos estos aspectos al inicio de la primera sesión, fomentando la organización del tiempo y la autonomía personal, al ser participes de la administración del tiempo de las sesiones.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Criterios de evaluación

Código	Descripción
SMUS02C01	<p>1. Distinguir los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical, así como su representación gráfica, y aplicarlos a la lectura, escritura, interpretación o audición de pequeñas obras o fragmentos musicales en el centro o en el entorno cercano, utilizando distintos tipos de partituras como apoyo a las tareas de interpretación y audición, con el fin de comprender el lenguaje de la música y apreciar el proceso creativo.</p> <p>Mediante este criterio se pretende evaluar la capacidad de percepción auditiva del alumnado para reconocer los parámetros del sonido y los elementos básicos del lenguaje musical (compás, ritmo, melodía, acorde, tempo, dinámica, textura, formas o estructura) cuando escucha obras en vivo, grabadas o interpretadas en clase, y expresa lo que ha identificado con un lenguaje técnico apropiado. También se quiere valorar si distingue y emplea los elementos de la representación gráfica de la música (clave de sol y fa en cuarta línea, notas, figuras, matices y tempos) cuando escribe o lee partituras de distintos tipos con el fin de aplicarlos a actividades de interpretación (vocal, instrumental, de percusión corporal, coreográfica, etc.) o de audición asociadas a diferentes contextos, y si identifica y transcribe patrones rítmicos y melódicos con formulaciones sencillas en estructuras binarias, ternarias y cuaternarias. Finalmente se comprobará que el alumnado aplica algunas estrategias de atención y audición durante la interpretación, con una actitud de silencio y respeto hacia las demás personas durante la escucha.</p>
Aprendizajes esperados:	

Se pretende conocer los elementos básicos del lenguaje musical, diferentes ritmos y texturas musicales. Se evaluará la capacidad del alumnado de distinguir mediante la audición los parámetros del sonido y contenidos mencionados previamente.

Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias
1, 2, 4	1. Representación gráfica de los parámetros del sonido. 2. Representación gráfica de la música: notas, figuras, clave de sol y fa en cuarta línea, matices y tempos. 4. Uso del vocabulario técnico apropiado para expresar los elementos identificados en las obras musicales. 6. Lectura y escritura de partituras en lenguaje convencional y no convencional como apoyo a la interpretación, creación y audición. 7. Aplicación de algunas estrategias para la audición: silencio, atención, audición interior, etc.	CL, AA, CEC

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Criterios de evaluación

Código	Descripción
SMUS02C02	<p>2. Interpretar e improvisar, de forma individual o en grupo, estructuras musicales elementales, empleando la voz, los instrumentos musicales o el cuerpo, con la finalidad de crear sus propias composiciones, partiendo de pautas previamente establecidas, mostrando una actitud de respeto hacia las creaciones de las demás personas.</p> <p>Mediante este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumnado de interpretar e improvisar, individualmente o en grupo, estructuras musicales elementales en diferentes actividades de aula o centro, partiendo de pautas previamente establecidas y utilizando los modos, los ritmos y las escalas más comunes para crear sus propias composiciones y arreglos sencillos de canciones, piezas instrumentales o coreográficas, empleando las posibilidades sonoras que ofrece la voz, los instrumentos musicales, la percusión corporal, los dispositivos electrónicos o cualquier otro objeto. Asimismo, se valorará si el alumnado participa en procesos de autoevaluación y coevaluación, valora las ideas ajenas e integra las aportaciones propuestas para tomar conciencia del proceso de mejora de sus posibilidades creativas, respetando el trabajo de otras personas y evitando el plagio y la copia.</p>

Aprendizajes esperados:

Se pretende que el alumnado sea capaz de interpretar estructuras rítmicas básicas de los diferentes géneros que estudiaremos en esta unidad. Como elemento de evaluación emplearemos las composiciones del alumnado.

Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias
5, 6, 7, 8, 14, 15, 21, 22.	<p>1. Interpretación e improvisación de estructuras musicales elementales construidas sobre los modos, ritmos y escalas más comunes, empleando la voz, los instrumentos y el movimiento o la danza.</p> <p>2. Creación de arreglos sencillos de canciones, piezas instrumentales o coreográficas como recurso para la creación musical partiendo de pautas de organización musical y procedimiento compositivo, previamente establecidas.</p> <p>3. Participación respetuosa en procesos de autoevaluación y coevaluación con emisión de opiniones o juicios acerca de sus pequeñas creaciones musicales e integración de propuestas de mejora.</p>	AA, SIEE, CEC

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Criterios de evaluación

Código

Descripción

SMUS02C05

5. Situar en la época y cultura a la que pertenecen distintas obras musicales escuchadas en el aula, con el apoyo de partituras, a través de la identificación de los instrumentos, voces o sus agrupaciones, la explicación de las formas de organización musical y los procedimientos compositivos y el análisis de las texturas, con el fin de ampliar sus preferencias musicales.

Con este criterio se pretende comprobar en qué medida el alumnado es capaz de relacionar las características más destacadas de los instrumentos, las voces y las agrupaciones que intervienen en una obra musical con la época, estilo y género al que pertenece, ya sea de forma auditiva o a través de la indagación de la evolución de los mismos a lo largo de la historia, su forma y sus posibilidades sonoras. Asimismo, se quiere valorar si reconoce algunos principios básicos de los procedimientos compositivos (repetición y contraste) y de las formas de organización musical (lied y rondó), analizando las diferentes texturas (monódica y melodía acompañada) de una pieza musical para determinar a que época, cultura y lugar pertenece, con el apoyo de la audición y la lectura de partituras sencillas mostrando una actitud abierta y respetuosa ante las diferentes propuestas presentadas.

Aprendizajes esperados:

Se pretende estudiar las características de los diferentes estilos como pueden ser: pop, rock, jazz, bossa nova, techno, flamenco, reggaetón, música latina y su reconocimiento auditivo, con el fin de ampliar sus preferencias musicales, su contexto global de la música.

Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias
8, 23, 24, 25, 26	<ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis auditivo de las características esenciales de los instrumentos, las voces y las agrupaciones en relación a la época, estilo y género al que pertenecen. 2. Distinción de los principios básicos de los procedimientos compositivos (repetición y contraste) y las formas musicales (lied y rondó), y análisis de las texturas (monódica y melodía acompañada) de una audición. 3. Lectura de partituras sencillas y escucha activa y respetuosa de audiciones de diferentes épocas y culturas. 4. Interés por conocer diferentes músicas y por ampliar y diversificar las propias preferencias musicales. 	AA, CSC, CEC

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Criterios de evaluación

Código	Descripción
SMUS02C06	<p>6. Identificar y describir algunos elementos y formas de organización y estructuración musical de una obra interpretada en vivo o grabada, haciendo uso de distintos lenguajes (gráfico, corporal o verbal) y de la terminología musical adecuada para analizar la música escuchada y emitir juicios de valor.</p> <p>Con este criterio se quiere evaluar si el alumnado es capaz de analizar una obra musical, interpretada en clase, grabada o escuchada en vivo asociada a diferentes contextos (películas, videoclips, audiciones, conciertos, publicidad...) y comunicar oralmente o por escrito sus conocimientos, juicios y opiniones musicales empleando un vocabulario adecuado, a través de debates, exposiciones, musicogramas, presentaciones multimedia, etc. También se valorará si distingue los elementos de las obras propuestas (ritmo, melodía, textura, timbre, forma, repetición, etc.) y los describe utilizando distintos recursos como apoyo al análisis musical.</p>

Aprendizajes esperados:

Se pretende que el alumnado sea capaz de reconocer las características de los diferentes estilos musicales y use un lenguaje adecuado para describirlos y analizarlos.

Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias
27, 30, 31, 32, 46, 47.	<p>1. Análisis de una obra musical para realizar una valoración crítica. Comunicación oral y escrita de conocimientos, juicios y opiniones musicales usando un vocabulario adecuado.</p> <p>2. Reconocimiento auditivo y descripción de elementos lenguaje musical (ritmos, melodías, texturas, timbres) y de las técnicas de composición (repetición, imitación, variación).</p> <p>3. Asistencia a espectáculos musicales, valorándolos como fuente de conocimiento y enriquecimiento intercultural, respetando las normas que rigen el comportamiento en ellos.</p>	CL, AA, CEC

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Criterios de evaluación

Código	Descripción
--------	-------------

SMUS02C07	<p>7. Relacionar la música con otras disciplinas artísticas y con los grandes periodos de la historia musical, estableciendo vínculos con las cuestiones técnicas aprendidas, con el fin de desarrollar una actitud abierta y respetuosa por diversificar y ampliar sus preferencias musicales.</p> <p>Este criterio pretende verificar la capacidad del alumnado para relacionar los periodos de la historia de la música y otras disciplinas artísticas (distintas manifestaciones de la danza, escultura, pintura, cine, teatro musical, etc.) con los contenidos musicales. Para ello realizará trabajos de investigación, tanto de forma individual como en grupo, a partir de información obtenida en diversas fuentes y soportes (textuales, radiofónicas, videográficas...) y elaborará documentos propios (textos, presentaciones, producciones audiovisuales, blogs...) en los que ejemplifique la relación entre los acontecimientos históricos, el desarrollo tecnológico y la música en la sociedad en diferentes épocas, culturas, estilos y géneros, empleando los recursos creados como apoyo a la exposición oral. Finalmente se valorará si el alumnado muestra interés por conocer y ampliar su repertorio musical y si disfruta de ello como oyente con capacidad selectiva.</p>
-----------	---

Aprendizajes esperados:

Se realizarán trabajos de investigación en pequeños grupos con el fin de conocer más en profundidad la música de los diferentes estilos, elaborando documentos y reflexiones críticas personales que ayuden al alumnado a conocer y apreciar estas expresiones artísticas.

Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias
35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 46	<p>1. Relación entre las características de los grandes periodos de la historia musical y otras disciplinas artísticas de diferentes épocas, culturas y estilos, expresándose con el lenguaje técnico apropiado y mostrando interés por su conocimiento.</p> <p>2. Ejemplificación de relaciones entre los acontecimientos históricos, el desarrollo tecnológico y la música en la sociedad.</p> <p>3. Relación entre la música y otras manifestaciones artísticas (distintas manifestaciones de la danza, escultura, pintura, cine, teatro musical, etc.).</p> <p>5. Interés por conocer distintos géneros musicales y sus funciones expresivas.</p>	CL, CD, CSC, CEC

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Criterios de evaluación

Código	Descripción
SMUS02C10	<p>10. 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 en el contexto educativo, desarrollando la capacidad creativa y la iniciativa personal.</p> <p>Mediante este criterio se pretende que el alumnado sea capaz de investigar algunas de las posibilidades que ofrecen las tecnologías disponibles ya sea en forma de hardware o software, para utilizarlas como herramientas en distintas actividades musicales (grabar, reproducir, editar audio y vídeo, crear, interpretar música y realizar sencillas producciones audiovisuales, etc.) en el centro o en su entorno cercano (concierto o recital, obra de teatro, espectáculo audiovisual o multimedia, exposiciones, instalaciones, etc.), participando en todos los aspectos de la producción (planificación, ensayo, interpretación, grabación, edición, sonorización, escenificación, difusión...) y desarrollando la participación, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor.</p>
Aprendizajes esperados:	
Se pretende fomentar el desarrollo de la creatividad y la iniciativa personal del alumnado empleando la música como medio de expresión. Para ello se usarán las nuevas tecnologías durante las sesiones y como recurso de trabajo autónomo en sus casas, adquiriendo de esta manera medios para la edición de audio y video, así como para la investigación.	

Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias
50, 51	<p>1. Manejo básico de las herramientas tecnológicas para grabar, reproducir, crear e interpretar música, para editar audio y vídeo o para generar las secuencias de imágenes necesarias para realizar producciones audiovisuales. Valoración de las posibilidades que ofrecen las tecnologías.</p> <p>2. Participación en todos los aspectos de la producción audiovisual (planificación, ensayo, interpretación, grabación, edición, sonorización, escenificación, difusión, etc.).</p> <p>4. Análisis de la música en el cine.</p>	CD, SIEE, CEC

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: CONCRECIÓN

Modelos de enseñanza: Expositivo (EXPO), Enseñanza directiva (EDIR). Investigación grupal (IGRU), Deductivo (DEDU)

Fundamentos metodológicos:

Uno de los fundamentos metodológicos de la materia de Música se basa en estrategias metodológicas interactivas, empleando para ello el aprendizaje cooperativo; con el fin de fomentar el trabajo en equipo y la responsabilidad individual de las tareas encomendadas, para así alcanzar los objetivos comunes del grupo. Asimismo, se busca el desarrollo de habilidades sociales, de cooperación y de gestión de conflictos. Se establecerán roles para organizar el grupo, asignados por el docente o por los propios alumnos (portavoz, secretario, moderador). Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje se procederá a la evaluación grupal, tanto por parte del docente como de los propios miembros del grupo y del resto de alumnos del aula, valorando el rendimiento académico grupal e individual, el cumplimiento de objetivos propuestos y las conductas y hábitos adoptados.

Otra estrategia metodológica propuesta es el aprendizaje invertido, donde la instrucción directa no se realiza en el aula, sino en casa. De esta manera, se fomenta el aprendizaje activo con ayuda de las TIC. El tiempo de clase se emplea para realizar otras actividades relacionadas con el tema propuesto o la resolución de dudas, con el fin de reforzar lo aprendido de forma autónoma y fomentando la interacción, pensamiento crítico, analítico y creativo en el aula. El profesor creará el contenido de la clase, que estará disponible para el alumnado cuantas veces quiera consultarlo; así como actividades de evaluación. De esta manera se establecerá una evaluación formativa continuada.

Con el fin de favorecer la participación y motivación de los estudiantes, se propone asimismo la estrategia de la gamificación. Consiste en la aplicación de elementos propios del juego durante las sesiones. La correlación que establece el estudiante con el aprendizaje a través del juego resulta positiva para fomentar su implicación en el aprendizaje activo y trabajo en equipo. Con un contexto inspirado

en temáticas que despierten el interés del alumno y a través de mecánicas propias del juego, se consigue el aprendizaje a través del disfrute y compromiso. Las herramientas TIC también resultan imprescindibles para la implementación de esta metodología. En las sesiones propuestas se empleará la aplicación Kahoot para integrar el juego en el aula a través de cuestionarios.

En conclusión, se fomentará el trabajo cooperativo, individual y autónomo; con el uso de recursos TIC. Se trata de alcanzar, aparte de la consecución de los conocimientos establecidos en el currículo; que el alumnado pueda desarrollar su creatividad, superar el miedo a expresarse libremente, y que desarrolle comprensión y empatía; aspectos positivos en su evolución e implicación escolar.

Contribución al desarrollo de las competencias: Durante el desarrollo de esta situación de aprendizaje los estudiantes trabajarán varias competencias, siendo la **Competencia lingüística (CL)** la que se ve de forma más evidente. Los alumnos aprenderán lenguaje específico aumentando su léxico, estudiará la función expresiva de la música y la relación de esta con el lenguaje escrito. Por otro lado, mediante los trabajos realizados tanto en el aula como en sus casas desarrollarán la competencia de **Aprender a Aprender (AA)**, aumentando así su autonomía como personas y futuros ciudadanos responsables. Al comprender las características y diferencias de los diferentes estilos musicales, desarrollarán la competencia de **Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)**, valorando con actitud crítica y desde el respeto todo tipo de expresión artística. Por otro lado, la **Competencia Sociales y Cívicas (CSC)** se trabajará mediante el trabajo en parejas y grupo, donde los estudiantes necesitarán dar su opinión y expresar sus ideas de manera clara para llegar a un objetivo común junto a sus compañeros, trabajando la empatía y el respeto hacia los demás. Respecto a la **Competencia Digital (CD)**, estará presente durante gran parte del proceso de aprendizaje. Se enviarán actividades por EVAGD y se llevarán a cabo pequeñas investigaciones en la red sobre las temáticas a impartir, trabajando la selección de información online, evitando sitios web que no reflejen sus fuentes de información. Por último, el **Sentido de Iniciativa y Espíritu**

Emprendedor (SIEE) se abordará mediante los trabajos en grupo, su organización y decisión. Estos tendrán aspectos abiertos que dejen espacio para desarrollar la creatividad, la comunicación y la puesta en práctica de las ideas, promoviendo estos comportamientos en el futuro.

Agrupamientos: Trabajo individual (TIND), grupos heterogéneos (GHET), gran grupo (GGRU).

Recursos:

- Ordenador con conexión a internet
- Proyector
- Equipo de sonido
- Fichas de las notas y las alteraciones
- Material audiovisual
- EVAGD
- Libro de texto
- Kahoot
- Teclado y otros instrumentos
- Dispositivos electrónicos (teléfonos móviles o tablets).
- Prueba objetiva

- Ficha de repaso

Espacios: si la situación sanitaria lo permite, la mayoría de las actividades se realizarán en el **Aula de Música**, aunque también se hará uso del **Salón de actos** para las actividades de “concierto” y el **aula con recursos TIC**, cuando sea necesaria para la búsqueda de información.

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Sesión 1: Introducción y valoración del punto de partida

Actividad 1: Preguntaremos a los alumnos uno por uno cual es su canción preferida. Mediante un debate abierto trataremos de organizar las canciones por estilos procurando que salgan la mayor cantidad de estos posibles. Durante este debate trataremos de matizar algunas diferencias entre los estilos, sirviendo esta actividad como introducción al temario que veremos a lo largo de esta sesión de aprendizaje. El alumnado irá anotando los resultados en el cuaderno.

Actividad 2: En la segunda parte de la sesión explicaremos el tema y como vamos a evaluarlo.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase, rúbrica de análisis del cuaderno del alumnado (Anexo I)	Cuadernos de los alumnos

SMUS02C05	8, 23, 24, 25, 26	1, 2, 3, 4	AA, CSC, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Registro de actividad en el debate, diario de clase	Aportaciones al debate, cuadernos de los alumnos
SMUS02C06	27, 30, 31, 32, 46, 47	1, 2	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Registro de actividad en el debate, diario de clase	Aportaciones al debate, cuadernos de los alumnos

Productos	Tipos de evaluación según el agente
-----------	-------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicio auditivo: características y diferencias de las audiciones - Cuaderno de los alumnos 		Heteroevaluación
Agrupamientos	Recursos	Espacios
Gran grupo (GGRU), Trabajo individual (TIND)	Ordenador con conexión a internet, proyector, equipo de sonido	Aula de Música

Sesión 2

Actividad 1: Esta actividad se realizará como tarea previa a la sesión. El profesor enviará dicha tarea de forma telemática (en forma de página web, vídeo explicativo, audiciones y otros recursos multimedia como el lesson plan) con los que el alumno aprenderá las características del pop y el rock. Estos conocimientos nos servirán como base para las actividades que realizaremos en clase.

Actividad 2: En la primera mitad de la sesión agruparemos a los alumnos en grupos de cuatro personas para la realización de una actividad en la plataforma Kahoot. Para repasar los contenidos impartidos en las actividades realizadas fuera del aula, realizaremos un cuestionario sobre estos, abriendo un debate sobre las posibles respuestas. Durante esta actividad profundizaremos sobre las diferencias entre el pop y el rock y sus características principales que recogeremos en la libreta, escucharemos diversos ejemplos y explicando sus características en la clase.

Actividad 3: Usaremos el tiempo restante para la grabación de una pequeña base en forma de loop que contenga las características elementales de cada uno de los estilos vistos durante la sesión. Este loop servirá como guía para la actividad final de esta situación de aprendizaje, explicada en la sesión número 6.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase, rúbrica de análisis de los cuadernos del alumnado.	Cuaderno del alumnado.
SMUS02C05	8, 23, 24, 25, 26	1, 2, 3, 4	AA, CSC, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase del profesorado,	Resultados de las actividades online, cuaderno del alumnado.
SMUS02C07	35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 46	1, 2, 3, 5	CL, CD, CSC, CEC	Encuestación, observación sistemática.	Diario de clase del profesorado, formulario	Resultado del Kahoot
SMUS02C10	50, 51	1, 2, 4	CD, SIEE, CEC	Análisis de documentos	Diario de clase del profesorado	Resultado de las actividades online y participación en

						la actividad de grabación
--	--	--	--	--	--	---------------------------

Productos		Tipos de evaluación según el agente	
<ul style="list-style-type: none"> - Actividades online realizadas en casa - Explicación y ejemplos copiados en la libreta - Pistas de audio 		Heteroevaluación	
Agrupamientos	Recursos	Espacios	
Trabajo individual (TIND), gran grupo (GGRU).	Ordenador con conexión a internet, proyector, equipo de sonido. EVAGD, dispositivos electrónicos (Tablet o teléfono móvil) con los que contestar Kahoot, fichas con el nombre de las notas y las alteraciones.	Aula de Música	

Sesión 3

Actividad 1: Esta actividad se realizará como tarea previa a la sesión. El profesor enviará dicha tarea de forma telemática (en forma de página web, vídeo explicativo, audiciones y otros recursos multimedia como el lesson plan) con los que el alumno aprenderá las características del jazz y el bossa nova. Estos conocimientos nos servirán como base para las actividades que realizaremos en clase.

Actividad 2: En la primera mitad de la sesión agruparemos a los alumnos en grupos de cuatro personas para la realización de una actividad en la plataforma Kahoot. Para repasar los contenidos impartidos en las actividades realizadas fuera del aula, realizaremos un cuestionario sobre estos, abriendo un debate sobre las posibles respuestas. Durante esta actividad profundizaremos sobre las diferencias entre el jazz y el bossa nova y sus características principales que recogeremos en la libreta, escucharemos diversos ejemplos y explicando sus características en la clase.

Actividad 3: Usaremos el tiempo restante para la grabación de una pequeña base en forma de loop que contenga las características elementales de cada uno de los estilos vistos durante la sesión. Este loop servirá como guía para la actividad final de esta situación de aprendizaje, explicada en la sesión número 6.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase, rúbrica de análisis de los cuadernos del alumnado	Cuaderno del alumnado.
SMUS02C05	8, 23, 24, 25, 26	1, 2, 3, 4	AA, CSC, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase, rúbrica de análisis de los cuadernos del alumnado	Resultados de las actividades online, cuaderno del alumnado.
SMUS02C07	35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 46	1, 2, 3, 5	CL, CD, CSC, CEC	Encuestación, observación sistemática,	Diario de clase del profesorado, formulario	Resultado del Kahoot

SMUS02C10	50, 51	1, 2, 4	CD, SIEE, CEC	Análisis de documentos	Diario de clase del profesorado	Resultado de las actividades online y participación en la actividad de grabación
-----------	--------	---------	------------------	---------------------------	------------------------------------	--

Productos		Tipos de evaluación según el agente	
<ul style="list-style-type: none"> - Actividades online realizadas en casa - Explicación y ejemplos copiados en la libreta - Pistas de audio 		Heteroevaluación	
Agrupamientos	Recursos	Espacios	
Trabajo individual (TIND), gran grupo (GGRU).	Ordenador con conexión a internet, proyector, equipo de sonido. EVAGD, dispositivos electrónicos (Tablet o teléfono móvil) con los que contestar Kahoot, fichas con el nombre de las notas y las	Aula de Música	

	alteraciones, teclado disponible en el aula de Música, libro de texto.	
--	---	--

Sesión 4

Actividad 1: Esta actividad se realizará como tarea previa a la sesión. El profesor enviará dicha tarea de forma telemática (en forma de página web, vídeo explicativo, audiciones y otros recursos multimedia como el lesson plan) con los que el alumno aprenderá las características del techno y el flamenco. Estos conocimientos nos servirán como base para las actividades que realizaremos en clase.

Actividad 2: En la primera mitad de la sesión agruparemos a los alumnos en grupos de cuatro personas para la realización de una actividad en la plataforma Kahoot. Para repasar los contenidos impartidos en las actividades realizadas fuera del aula, realizaremos un cuestionario sobre estos, abriendo un debate sobre las posibles respuestas. Durante esta actividad profundizaremos sobre las diferencias entre el techno y el flamenco y sus características principales que recogeremos en la libreta, escucharemos diversos ejemplos y explicando sus características en la clase.

Actividad 3: Usaremos el tiempo restante para la grabación de una pequeña base en forma de loop que contenga las características elementales de cada uno de los estilos vistos durante la sesión. Este loop servirá como guía para la actividad final de esta situación de aprendizaje, explicada en la sesión número 6.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase, rúbrica de análisis de los cuadernos del alumnado	Cuaderno del alumnado.
SMUS02C05	8, 23, 24, 25, 26	1, 2, 3, 4	AA, CSC, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase del profesorado, rúbrica de análisis de los cuadernos del alumnado	Resultados de las actividades online, cuaderno del alumnado.
SMUS02C07	35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 46	1, 2, 3, 5	CL, CD, CSC, CEC	Encuestación, observación sistemática,	Diario de clase del profesorado, formulario	Resultado del Kahoot
SMUS02C10	50, 51	1, 2, 4	CD, SIEE, CEC	Análisis de documentos	Diario de clase del profesorado	Resultado de las actividades online y participación en la actividad de grabación

Productos		Tipos de evaluación según el agente	
<ul style="list-style-type: none"> - Actividades online realizadas en casa - Explicación y ejemplos copiados en la libreta - Pistas de audio 		Heteroevaluación	
Agrupamientos	Recursos	Espacios	
Trabajo individual (TIND), gran grupo (GGRU).	Ordenador con conexión a internet, proyector, equipo de sonido. EVAGD, dispositivos electrónicos (Tablet o teléfono móvil) con los que contestar Kahoot.	Aula de música	

Sesión 5

Actividad 1: Esta actividad se realizará como tarea previa a la sesión. El profesor enviará dicha tarea de forma telemática (en forma de página web, vídeo explicativo, audiciones y otros recursos multimedia como el lesson plan) con los que el alumno aprenderá las características del Reggaeton y Música Latina (Salsa, merengue, bachata, etc...). Estos conocimientos nos servirán como base para las actividades que realizaremos en clase.

Actividad 2: En la primera mitad de la sesión agruparemos a los alumnos en grupos de cuatro personas para la realización de una actividad en la plataforma Kahoot. Para repasar los contenidos impartidos en las actividades realizadas fuera del aula, realizaremos un cuestionario sobre estos, abriendo un debate sobre las posibles respuestas. Durante esta actividad profundizaremos sobre las diferencias entre el Reggaeton y Música Latina (Salsa, merengue, bachata, etc...) y sus características principales que recogeremos en la libreta, escucharemos diversos ejemplos y explicando sus características en la clase.

Actividad 3: Usaremos el tiempo restante para la grabación de una pequeña base en forma de loop que contenga las características elementales de cada uno de los estilos vistos durante la sesión. Este loop servirá como guía para la actividad final de esta situación de aprendizaje, explicada en la sesión número 6.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase, rúbrica de análisis de los cuadernos del alumnado	Cuaderno del alumnado.
SMUS02C05	8, 23, 24, 25, 26	1, 2, 3, 4	AA, CSC, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase del profesorado, rúbrica de análisis de los cuadernos del alumnado	Resultados de las actividades online, cuaderno del alumnado.
SMUS02C07	35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 46	1, 2, 3, 5	CL, CD, CSC, CEC	Encuestación, observación sistemática,	Diario de clase del profesorado, formulario	Resultado del Kahoot

SMUS02C10	50, 51	1, 2, 4	CD, SIEE, CEC	Análisis de documentos	Diario de clase del profesorado	Resultado de las actividades online y participación en la actividad de grabación
-----------	--------	---------	------------------	---------------------------	------------------------------------	--

Productos		Tipos de evaluación según el agente	
<ul style="list-style-type: none"> - Explicación y ejemplos copiados en la libreta <li style="padding-left: 20px;">- Resultados del Kahoot <li style="padding-left: 20px;">- Pistas de audio 		Heteroevaluación	
Agrupamientos	Recursos	Espacios	
Trabajo individual (TIND), gran grupo (GGRU).	Ordenador con conexión a internet, proyector, equipo de sonido, piano y otros instrumentos del aula de Música,	Aula de Música.	

	documento explicativo del trabajo a realizar.	
--	---	--

Sesión 6

Actividad 1: Agruparemos al alumnado en grupos de 4 personas. Los grupos se formarán teniendo en cuenta las características del alumnado procurando que se complementen entre si y los grupos sean balanceados. A continuación, se les presentará el proyecto final de la situación de aprendizaje, que consiste en la creación de una pequeña canción que incorpore elementos de los estilos vistos durante las sesiones. Esta canción irá acompañada de un proyecto escrito en el que se justifique la elección de los elementos y a que estilos pertenecen, que nos servirá de instrumento de evaluación.

Generaremos un debate a cerca de las letras de las canciones que conduciremos a la conclusión de que nuestras letras deben ser respetuosas e inclusivas.

A continuación, presentaremos el programa informático Audacity, un editor de audio gratuito, que será nuestra herramienta principal en la elaboración de nuestras canciones y explicaremos su funcionamiento. Como material de apoyo, se enviará mediante la plataforma EVAGD un videotutorial elaborado por el profesor en el que repasaremos los contenidos explicados durante la sesión.

Si nos sobra tiempo dejaremos que los grupos se reúnan para que pongan ideas en común sobre el proyecto que van a realizar.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase, rúbrica de análisis de los cuadernos del alumnado.	Cuaderno del alumnado, comportamiento en la sala con recursos TIC
SMUS02C02	5, 6, 7, 8, 14, 15, 21. 22	2, 3	AA, SIEE, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase de profesor	Cuaderno del alumnado
SMUS02C05	8, 23, 24, 25, 26	1, 2, 4	AA, CSC, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase del profesorado	Cuaderno del alumnado
SMUS02C06	27, 30, 31, 32, 46, 47	1, 2	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de	Diario de clase del profesorado	Cuaderno del alumnado

				documentos y producciones		
SMUS02C07	35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 46	1, 2, 3, 5	CL, CD, CSC, CEC	Análisis de documentos y producciones	Rúbrica del vídeo final (Anexo III)	Resultado final del proyecto al finalizar la sesión.
SMUS02C10	50, 51	1, 2, 4	CD, SIEE, CEC	Análisis de documentos y producciones	Rúbrica del vídeo final (Anexo III)	Resultado final del proyecto al finalizar la sesión.

Productos		Tipos de evaluación según el agente	
- Explicación y ejemplos copiados en la libreta		Heteroevaluación	
Agrupamientos	Recursos	Espacios	
Grupos heterogéneos (GHET), gran grupo (GGRU).	Ordenador con conexión a internet, proyector, ordenadores para cada grupo con Audacity y	Aula con recursos TIC	

	VSCD instalados, vídeo tutorial sobre el uso de los programas mencionados.	
--	--	--

Sesión 7

Actividad 1: Realizaremos una primera toma de contacto con el programa Audacity en el aula de informática. Para comprobar que todo el alumnado ha adquirido los conocimientos necesarios para realizar el proyecto realizaremos una pequeña práctica guiada donde elaboraremos un producto similar al que ellos deberán desarrollar por su cuenta para el proyecto final. (Sincronizar pistas, copiar, cortar y pegar audio, uso de efectos básicos como fade out, reverb, etc). De esta manera podemos comprobar las posibles dificultades que existen.

El tiempo restante de la clase el alumnado trabajará en la elaboración del proyecto, bajo la supervisión del profesor, tratando de corregir las posibles dudas.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Diario de clase, rúbrica de análisis de los cuadernos del alumnado.	Aportaciones al ejercicio de escucha, cuaderno del alumnado.

SMUS02C05	8, 23, 24, 25, 26	1, 2, 3, 4	AA, CSC, CEC	Análisis de documentos y producciones	Diario de clase	Cuaderno del alumnado.
-----------	-------------------	------------	-----------------	---	-----------------	---------------------------

Productos		Tipos de evaluación según el agente	
- Proyecto final (canción elaborada por los grupos)		Heteroevaluación	
Agrupamientos	Recursos	Espacios	
Trabajo individual (TIND), gran grupo (GGRU)	Ordenador con conexión a internet, proyector, equipo de sonido, libro de texto, fichas de las notas y las alteraciones.	Aula de Informática	

Sesión 8

Actividad 1: Volveremos al aula de informática para que el alumnado pueda trabajar en el proyecto. Si bien es algo que se podría hacer en casa debemos tener en cuenta que es posible que no todo el alumnado disponga de los medios necesarios para realizarlo por lo que es de suma importancia que puedan elaborar la totalidad del proyecto, o al menos gran parte de el mismo en el centro.

Estando en el aula podemos supervisar los proyectos y resolver las posibles dudas que puedan surgir.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Observación sistemática	Diario de clase,	Exposición del trabajo
SMUS02C05	8, 23, 24, 25, 26	1, 2, 3, 4	AA, CSC, CEC	Observación sistemática	Diario de clase del profesorado	Exposición del trabajo
SMUS02C07	35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 46	1, 2, 3, 5	CL, CD, CSC, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Rúbrica vídeo final (Anexo III), diario de clase	Vídeo del proyecto de investigación realizado, programa de mano y su exposición

SMUS02C10	50, 51	1, 2, 4	CD, SIEE, CEC	Análisis de documentos y producciones	Rúbrica vídeo final (Anexo III)	Vídeo del proyecto de investigación realizado
-----------	--------	---------	------------------	---	------------------------------------	--

Productos		Tipos de evaluación según el agente	
- Proyecto final (canción elaborada por los grupos)		Heteroevaluación	
Agrupamientos	Recursos	Espacios	
Grupos heterogéneos (GHET), gran grupo (GGRU).	Ordenador con conexión a internet, proyector, equipo de sonido.	Aula de Informática	

Sesión 9

Actividad 1: El alumnado contará con la primera parte de la clase para dar los últimos retoques al proyecto final.

Actividad 2: Se reservarán los últimos 20 minutos de la clase para la resolución de cualquier duda correspondiente a la prueba objetiva que se realizará en la siguiente sesión.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos	Rúbrica de análisis de los cuadernos, diario de clase del profesorado	Cuaderno del alumnado, ejercicios de repaso
SMUS02C05	8, 23, 24, 25, 26	1, 2, 3, 4	AA, CSC, CEC	Análisis de documentos	Diario de clase del profesorado	Ejercicios de repaso

Productos		Tipos de evaluación según el agente	
- Proyecto final (canción elaborada por los grupos)		Heteroevaluación	
Agrupamientos	Recursos	Espacios	
Trabajo individual (TIND), gran grupo (GGRU)	Ordenador con conexión a internet, proyector, equipo de sonido, ficha con ejercicios de repaso del tema	Aula de Informática	

Sesión 10

Actividad 1: Cada grupo realizará la presentación de su proyecto en la que nos explicarán que estilos ha escogido y escucharemos sus canciones. Para ello cada grupo contará con 10 minutos.

Para mantener la atención de los compañeros entregaremos unas rúbricas (que veremos en el anexo II) a cada alumno en el que tendrán que rellenar una rubrica sobre los trabajos de sus compañeros, que nos servirán como coevaluación.

Después de la presentación de cada grupo haremos entre todos una breve valoración sobre el resultado obtenido, si se adecua a lo que han escogido, valoraremos la letra, etc.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SMUS02C01	1, 2, 4	1, 2, 4, 6, 7	CL, AA, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Escala de valoración	Proyecto final, Libreta del alumnado, Rúbricas
SMUS02C05	8, 23, 24, 25, 26	1, 2, 3, 4	AA, CSC, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Escala de valoración	Proyecto final, Libreta del alumnado, Rúbricas

SMUS02C07	35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 46	1, 2, 3, 5	CL, CD, CSC, CEC	Observación sistemática, análisis de documentos y producciones	Escala de valoración	Proyecto final, Formularios
-----------	-----------------------------------	------------	---------------------	---	-------------------------	--------------------------------

Productos		Tipos de evaluación según el agente	
<ul style="list-style-type: none"> - Proyecto final (canción elaborada por los grupos) - Rúbricas 		<p style="text-align: center;">Heteroevaluación</p> <p style="text-align: center;">Coevaluación</p>	
Agrupamientos	Recursos	Espacios	
Trabajo individual (TIND), Grupos heterogéneos (GHET)	Ordenador con conexión a internet, proyector, equipo de sonido, Rúbricas	Aula de Música	

1. Conclusión

La Situación de Aprendizaje propuesta en este trabajo no pudo ser llevada a cabo puesto que este año no he realizado las prácticas externas. No obstante, realicé las prácticas en este centro hace algunos años y tengo conocimiento del funcionamiento del mismo, así como de sus instalaciones por lo que creo que mi propuesta es viable y permite el desarrollo de los contenidos y los objetivos de la materia de Música de 2º de la ESO.

Este trabajo de fin de máster comprende la valoración crítica de la Programación didáctica del departamento de Música para el curso 2021/2022 del IES Tegueste, la elaboración de una Programación didáctica y el desarrollo del diseño de una Situación de Aprendizaje sobre los diferentes estilos musicales para el nivel de 2º de la ESO.

Durante el análisis de la Programación Didáctica he adquirido conocimientos sobre las diferentes leyes educativas sobre las que se programa el contenido y las diferentes metodologías que se desarrollan durante el curso escolar. Además, he adquirido conocimientos y herramientas para la elaboración de mi propia programación.

El proceso de elaboración de una Programación Didáctica lleva tiempo puesto que se debe analizar y reflexionar desde un punto crítico y realista que el proyecto sea viable en la práctica. Para ello debemos tener en cuenta el Proyecto Educativo del centro y en especial, el contexto del mismo. Debemos tener en cuenta las particularidades del alumnado para poder realizar las adaptaciones que sean necesarias en nuestra programación.

Con la finalidad de aumentar el interés del alumnado y motivarlos a participar en las sesiones se han empleado metodologías innovadoras como la clase invertida y la gamificación, puesto que estas generan un ambiente adecuado para el aprendizaje activo y significativo de los contenidos.

En relación con la Situación de Aprendizaje descrita se pretende que el alumnado adquiera los conocimientos a partir de la música que escuchan en su día y fomentar su creatividad. Para ello se han diseñado diferentes actividades que se llevarán a cabo tanto en el aula como fuera de ella lo que facilita que el alumnado supere los objetivos propuestos.

2. Bibliografía

- Carabias, D. (2015). *Música. Introducción a la música*. Santillana.
- De León C., Iván Jesús (2005). *Los estilos de enseñanza pedagógicos: Una propuesta de criterios para su determinación*. *Revista de Investigación*, (57),69-97.[fecha de Consulta 20 de Julio de 2022]. ISSN: 0798-0329. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376140371004>
- Instituto de Secundaria Obligatoria de Tegueste (30 de mayo de 2021). Programación General Anual 2021-2022. <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublogs/iestegueste/documentos-institucionales/>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2006). *Modelos de enseñanza*. Barcelona: Gedisa.
- Millman, J., & Darling-Hammond, L. (1997). *Manual para la evaluación del profesorado*. [Madrid]: Editorial La Muralla.
- Sánchez, C. (11 de diciembre de 2019). Actualizaciones en la 7ma (séptima) edición de las Normas APA. Normas APA (7ma edición). <https://normas-apa.org/introduccion/actualizaciones-en-la-7ma-septima-edicion-de-las-normas-apa/>
- Parra González;, M., Fuentes Cabrera., A., Segura-Robles, A., & López-Belmonte, J. (2020). *Metodologías emergentes para la innovación en la práctica docente* (1st ed.). [S.I.]: EDICIONES OCTAEDRO.

- Torres-Toukoumidis, A., & Romero-Rodríguez, L. (2018). *Gamificación en Iberoamérica* (1st ed.). Cuenca-Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.

- Vargas Murillo, Gabino. (2017). *Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje*. Cuadernos Hospital de Clínicas, 58(1), 68-74. Recuperado en 20 de Julio de 2022, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&tlng=es.

- Vásquez Cantillo, Andrés (2012). Modelos pedagógicos: medios, no fines de la educación. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (19),157-168.[fecha de Consulta 27 de Julio de 2022]. ISSN: 0121-053X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=322227527008>

2. Anexos

Anexo I: Rúbrica análisis del cuaderno del alumnado

	Excelente	Muy Bien	Bien	Suficiente	Deficiente	Inexistente
Ortografía Se valorará la cantidad de faltas de ortografía	Ninguna falta de ortografía	3 faltas de ortografía menos	5 faltas de ortografía menos	8 faltas de ortografía menos	10 faltas de ortografía menos	Mas de 10 faltas de ortografía
Portada y uso del Color	La portada está relacionada con el tema, con una técnica de dibujo excelente y emplea bolígrafos de tres colores o mas	La portada está relacionada con el tema, con una técnica de dibujo notable y emplea bolígrafos de tres colores o mas	La portada está relacionada con el tema y emplea bolígrafos de dos colores o mas	La portada no tiene nada que ver con el tema, emplea bolígrafo de un color y lápiz	No tiene portada, escribe a lápiz y a bolígrafo de un solo color	No tiene portada y escribe todo a lápiz
Organización	Mantiene el orden cronológico de las clases, usa siempre esquemas y tablas para organizar los elementos y tiene una letra limpia y clara.	Mantiene el orden cronológico de las clases, usa algunos esquemas y tablas para organizar los elementos y tiene una letra limpia y clara.	Mantiene el orden cronológico de las clases y tiene una letra limpia y clara.	No mantiene el orden cronológico de las clases. Tiene una letra limpia y clara.	No mantiene el orden cronológico de las clases.	No mantiene el orden cronológico de las clases. Libreta sucia e ilegible.
Actividades completadas	Todas las actividades completadas.	Faltan una o dos actividades.	Faltan 3 o 4 actividades.	Faltan cinco o seis actividades.	Faltan siete y ocho actividades.	Faltan mas de nueve actividades.

Anexo II: Rúbrica “Nuestra canción”

	Excelente	Muy Bien	Bien	Suficiente	Deficiente	Inexistente
Canción	Se reconoce la mezcla de 3 estilos bien o más, emplea efectos y está bien sincronizado.	Se reconoce la mezcla de 2 estilos, emplea efectos y está bien sincronizado.	Se reconoce la mezcla de 2 estilos y emplea efectos.	Mezcla 2 estilos	No se aprecia mas de un estilo y está mal sincronizado	No entrega canción
Organización	Mantiene el orden al exponer y participa junto al resto de componentes del grupo de manera excelente sin ayuda de notas.	Mantiene el orden al exponer y participa junto al resto de componentes del grupo de manera correcta sin ayuda de notas.	Mantiene el orden al exponer y participa junto al resto de componentes del grupo de manera correcta pero emplea notas para recordar parte de la información	Recuerda parte de la información pero necesita notas.	No recuerda la información que debe decir, lee las anotaciones.	No expone
Letra	La letra es respetuosa e inclusiva, además emplea rimas y está muy elaborada	La letra es respetuosa e inclusiva, además emplea rimas	La letra es respetuosa e inclusiva.	La letra es respetuosa.	Emplea lenguaje malsonante.	No entrega canción