



TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

**Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria,
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas (Interuniversitario).**

Especialidad de Música

Introducción a los Lenguajes Musicales Contemporáneos en el aula de Música.

Creando Música para medios audiovisuales.

Introduction to Contemporary Musical Languages in the Music Classroom.

Creating Music for Audio-visual Media.

Modalidad de **Innovación educativa**

MARTA HERNÁNDEZ YANES

Dirigido por la Dra. Almudena González Brito

Codirigido por el Dr. Leandro A. Martín Quinteros

Facultad de Educación, Universidad de La Laguna.

Convocatoria de julio, 2022-2023



M. Schafer: En la calle chirrían los frenos de un coche - ¿es eso música?

Estudiando: ¡No!

M. Schafer: ¿Por qué?

(Silencio, nadie responde)

- El compositor en el aula, por Murray Schafer.



Agradecimientos

A mis padres José Ignacio y Milagros, por el inagotable apoyo que me han brindado cada día de mi vida, por ser un ejemplo a seguir tanto en lo profesional como en lo personal y por hacerme ver y entender lo bonita que puede llegar a ser la Pedagogía cuando se trata con pasión y cariño.

A Javier y a mis amigas por ayudarme a manejar los momentos de estrés y recordarme que la vida está para disfrutarla, se haga lo que se haga.

A Almudena, mi tutora, por guiarme y ayudarme a direccionar la música desde un sentido más didáctico y por la buena predisposición en este periodo.

A Leandro, mi cotutor, ex profesor de composición y amigo, quien con sus preguntas me ha llevado a horas y horas de reflexión sobre el significado de la música y su repercusión, por brindarme siempre un hogar hueco para seguir escalando en mi formación y por su apoyo incondicional.

Al Instituto de Educación Secundaria Domingo Pérez Minik por acogerme como si fuese una docente más y haberme enseñado la realidad de un centro y de la vida que hay en él.



Resumen

La música contemporánea se centra en la experimentación, la innovación y la exploración de nuevas técnicas y sonoridades buscando expandir los límites de la música y ofrecer nuevas experiencias auditivas. Este trabajo presenta una propuesta educativa de innovación para la introducción del lenguaje musical contemporáneo a través de metodologías activas centradas en promover en el alumnado habilidades que le permitan utilizar diferentes recursos compositivos para su propia experimentación, relacionando estos con diferentes situaciones en torno a la industria audiovisual.

Palabras clave: metodología activa, música contemporánea, aula de música, partituras gráficas, música audiovisual, Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Abstract

Contemporary music focuses on experimentation, innovation and the exploration of new techniques and sonorities, seeking to expand the limits of music and offer new auditory experiences. This work presents an innovative educational proposal for the introduction of contemporary musical language through active methodologies focused on promoting skills in students that allow them to know how to use different compositional resources for their own experimentation, relating these to different situations in the audiovisual industry.

Keywords: *active methodology, contemporary music, music classroom, graphic scores, audiovisual music, Information and Communication Technologies (ICT).*



Índice de Contenido

1. Introducción.....	8
2. Objetivos.....	10
3. Planteamiento del problema de innovación.....	11
3.1. La creación en el aula de música.....	11
3.2. Beneficios para el alumnado.....	13
4. Marco teórico.....	14
4.1. La música contemporánea.....	14
4.2. La improvisación creativa.....	16
4.3. Las partituras gráficas.....	17
4.4. Estilos musicales.....	20
4.4.1. Futurismo.....	20
4.4.2. Aleatoriedad controlada.....	22
4.4.3. Minimalismo.....	23
4.4.4. La música audiovisual.....	25
5. Plan de intervención.....	28
5.1. Contexto del centro.....	28
5.2. Grupos de trabajo.....	31
5.3. Metodologías aplicadas.....	32
5.4. Perspectiva de género.....	33
5.5. Atención a la diversidad.....	33
5.6. Situación de Aprendizaje: Al puro estilo siglo XX.....	34
6. Plan de seguimiento.....	56
6.1. Evaluación.....	56
7. Resultados.....	63
7.1. El desarrollo competencial.....	66
7.2. Propuesta de mejora.....	67
8. Conclusiones.....	69
Referencias bibliográficas.....	71
Apéndices.....	73



Índice de Figuras

Figura 1. Stripsody. (1966), por Cathy Berberian.....	18
Figura 2. Cuando las palabras cantan. (1970), por R. Murray Schafer.....	19
Figura 3. Agglomeration. (1960). Anestis Logothetis.....	19
Figura 4. Las entrañas de un Intonarumori.....	21
Figura 5. The Banshee. (1925), por Henry Cowell.....	22
Figura 6: Sonata para piano nº 3, (1957), por Pierre Boulez.....	22
Figura 7: Railroad, travel song (1981), por Meredith Monk.....	24
Figura 8. Fratres. (1980), por Arvo Pärt.....	24
Figura 9. Opening de la serie Los Simpsons. (1989), por Danny Elfman.....	25
Figura 10. T-Rex Rexcue and Finale. Jurassic Park. (1993), por John Williams.....	26
Figura 11: Instalaciones del I.E.S. Domingo Pérez Minik.....	29
Figura 12: Ejemplo de motivo instrumental.....	63
Figura 13: Ejemplo de motivo de efecto vocal.....	64
Figura 14: Ejemplo de motivo dancístico.....	64



Índice de tablas

Tabla 1: Niveles formativos del I.E.S. Domingo Pérez Minik.....	30
Tabla 2: Características de los docentes del I.E.S. Domingo Pérez Minik.....	30
Tabla 3: Videojuego en el aula.....	36
Tabla 4: Situación de Aprendizaje.....	38
Tabla 5: Situación de Aprendizaje Adaptada.....	54
Tabla 6: Rúbrica de Creación.....	58
Tabla 7: Rúbrica de Práctica musical.....	59
Tabla 8: Rúbrica de Trabajo audiovisual.....	60
Tabla 9: Rúbrica de Exposición en el aula.....	61
Tabla 10: Rúbrica de Coevaluación.....	62



1. Introducción

El lenguaje musical contemporáneo es un pilar fundamental para entender y asimilar los diferentes estilos musicales que pueden encontrarse hoy en día. El amplio abanico de posibilidades que ofreció el siglo XX marcó un antes y un después en el trabajo del sonido, la tímbrica o el ritmo entre otros que, a día de hoy, se refleja en diversos medios como, por ejemplo, el de la industria audiovisual.

El lenguaje musical contemporáneo, incluso para los estudiosos y musicólogos es, en cierto modo, difícil de catalogar debido a la definición del término *contemporáneo*. En este trabajo, se entiende como música contemporánea las composiciones creadas en el siglo anteriormente mencionado hasta la fecha. En esta época proliferaron diferentes estilos y corrientes siendo el futurismo, la aleatoriedad controlada y el minimalismo los focos de estudio para llevar a cabo dicha situación de aprendizaje en la que poder acercar estos lenguajes al alumnado de segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria.

Este proyecto de innovación educativa se fundamenta en el Decreto 30/2023, de 16 de marzo, refiriéndonos a la modificación de La Ley que se implementará en el siguiente curso en totalidad con las siglas LOMLOE. Puesto que en el presente curso 2022/23 sigue vigente la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) y quedará obsoleta,

La idea generadora de esta propuesta de innovación es la poca formación que se ofrece en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en el ámbito de la música, en relación a las corrientes surgidas en el siglo XX teniendo como finalidad la incorporación de los lenguajes musicales contemporáneos a través de situaciones de aprendizaje y en grupos cooperativos.

En el presente Trabajo de Fin de Máster, en adelante TFM, se realiza una propuesta de innovación educativa con el repertorio de vanguardia musical, concretamente a través de tres corrientes: el futurismo, la aleatoriedad controlada y el minimalismo. Siendo este un medio que propicia la creación e improvisación musical en el aula de música y todo esto a través de metodologías activas acordes a las competencias y el perfil de salida relacionadas con la materia de música.

El material de referencia que se utiliza para la documentación, son principalmente artículos y libros en el ámbito de la pedagogía y composición musical, como Violeta Hemsy de Gainza o R. Murray Schafer, relacionados con la creación, la creatividad y la improvisación en el aula de música. Además, la finalidad del proyecto que se plantea está



directamente relacionada con la utilización de las TIC en torno al uso de la música contemporánea en el ámbito audiovisual donde el alumnado pueda crear su propia música en relación a una breve historia.¹

¹Una aclaración respecto a las normas de estilo que se utilizan en este trabajo, siendo este el formato APA 7, con la excepción del apartado de alineación del párrafo, puesto que se recomienda la alineación a la izquierda y por motivos de una mejor lectura se utiliza la justificación completa; asimismo como un interlineado de 1'5 en vez del recomendado que es el doble.



2. Objetivos

Los objetivos principales de este trabajo son los siguientes:

1. Diseñar una propuesta didáctica para el curso de 2º de ESO que trabaje los estilos musicales contemporáneos: futurismo, aleatoriedad controlada y minimalismo.
2. Diseñar una herramienta de composición sencilla para que el alumnado de 2º de ESO pueda escribir en los estilos del futurismo, la aleatoriedad controlada y el minimalista en partitura.

Los objetivos específicos son:

1. Plantear mecanismos y estrategias que permitan al alumnado de 2º de ESO crear pequeñas piezas musicales.
2. Incluir el uso de las TIC en la propuesta didáctica con el uso del software *Reaper*.



3. Planteamiento del problema de innovación

3.1. La creación en el aula de música

Este trabajo trata de incorporar en el aula de música de Educación Secundaria Obligatoria diversos aspectos educativos presentes en el currículo de la LOMLOE de la materia de Música, desarrollando el Bloque competencial II “Interpretación, improvisación y creación escénica”, concretamente con las siguientes competencias específicas:

Competencia específica 2

Esta competencia específica (C2), permitirá evidenciar el papel de la Música, y el arte en general, como transmisora de ideas, sentimientos y emociones. La improvisación será el elemento central de este bloque de competencias, a través de la cual se experimentará con diversas técnicas musicales y dancísticas, adquiriendo un bagaje de recursos al servicio de la expresión, que serán puestos en prácticas en la creación de obras estructuradas.

Competencia específica 4

Esta competencia específica (C4), permitirá activar los conocimientos, recursos y habilidades adquiridos en la materia para potenciar la creatividad del alumnado. Facilitará el desarrollo de proyectos cooperativos de creación artística y la interpretación por parte del alumnado de sus propias obras.

En lo que respecta a la descripción del Bloque II, este comprende contenidos relativos al lenguaje musical, la representación gráfica de la música, técnicas de creación, interpretación e improvisación instrumental, vocal y corporal, así como el manejo de herramientas digitales, que podrán ser empleados para el desarrollo de proyectos artísticos cooperativos.

En la sección de “Situaciones de aprendizaje, orientaciones metodológicas, estrategias y recursos didácticos” se expone que aprender música haciendo música es la premisa bajo la que se propone la implementación del presente currículo en el aula. La articulación e interrelación de los elementos curriculares invita a mantener una visión práctica y vivencial de la materia, generando situaciones de aprendizaje que potencien el aprendizaje reflexivo, significativo y competencial. [...] La búsqueda del desarrollo de destrezas perceptivas, creativas y expresivas en nuestro alumnado implicará la aplicación de metodologías activas, tales como el aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo y dialógico, metodologías que les permitirán ser protagonistas de su propio proceso de aprendizaje,



participando, creciendo y aportando al grupo en base a sus potencialidades.

Castro (2019) en “Metodologías activas en el aula de secundaria: La creación musical como recurso hacia la creatividad” comenta que la creencia de que para que los niños y las niñas comiencen a inventar o componer su propia música es necesario dotarles previamente de una serie de conceptos básicos (Giráldez, 2007b), continúa siendo uno de los principales lastres.

R. Murray Schafer, en *El compositor en el aula* (1965) ofrece a un grupo de adolescente en una sesión de clase de música la consigna de que han sido contratados por Alfred Hitchcock para su próxima película de terror. Hay que musicalizar una escena donde se ve a la víctima en una zona oscura, el asesino acecha detrás de la puerta y de repente salta a por la víctima con un cuchillo. El alumnado, con diferentes instrumentos tras haber probado en conjunto un acorde de Sol mayor con un resultado demasiado brillante, un acorde de Sol menor insatisfactorio porque lo hallan “demasiado convencional” y “no lo suficientemente terrorífico”, Schafer ofrece hacer un *cluster* entre todos, incluyendo algunos gritos.

Ahora bien, nadie habrá dudado acerca de si ese sonido era agradable a los oídos; ciertamente no lo fue. Pero como sonido fue muy efectivo para nuestros propósitos. Supongo que era un sonido musical puesto que nos habían pedido que escribiéramos una partitura “musical” para la película. (Schafer, 1965, p. 15)

La música contemporánea es imprescindible en el estudio de la música académica, ya que, acorde con la situación social a la que fue evolucionando el siglo XX y en la que nos encontramos en la actualidad, hay una gran diversidad de estilos y formas de expresar distintas inquietudes: desde las posibilidades que nos ofrece la música electrónica o electroacústica, pasando por la experimentación de sonidos y texturas hasta una nueva visión de la música académica tradicional.

Esto es importante para que el alumnado conozca el trabajo no solo de los grandes nombres de la historia como Vivaldi o Beethoven, sino nombres más cercanos en fecha como el compositor estadounidense John Cage (1912-1992) o la japonesa Yōko Shimomura² y el diferente trato de los sonidos y la intencionalidad de la música intrínseca de sus piezas.

²Yōko Shimomura (1967), es una compositora japonesa conocida por videojuegos como *Super Mario RPG*, *Final Fantasy XV* o *Kingdom Hearts* de Disney. Además de múltiples trabajos como pianista, directora de orquesta o violinista.



3.2. Beneficios para el alumnado

Según Hemsy de Gainza (1995), las experiencias sonoras que aporta la música contemporánea apuntan a:

- Sensibilizar a los alumnos en relación con el entorno sonoro y la valorización del silencio.
- Brindar oportunidad para el manejo y la exploración de materiales y objetos sonoros, y la invención y construcción de diversos tipos de instrumentos.
- Estimular la producción sonoro-musical mediante la voz, los instrumentos y diversos tipos de objetos.
- Desarrollar la fantasía y la imaginación sonoras a través de improvisaciones y composiciones individuales y colectivas.
- Conocer, inventar y utilizar las nuevas formas de grafía musical (lenguajes analógicos y otros lenguajes simbólicos).
- Integrar el sonido y la música en experiencias interdisciplinarias que incluyan otros campos estéticos o artísticos.
- Preparar a los alumnos para el conocimiento y la apreciación de las obras musicales contemporáneas.
- Conocer nuevas técnicas y desarrollos musicales.
- Adquirir los conocimientos básicos para el abordaje de la lectura y la interpretación de partituras contemporáneas.

Esto es, por tanto, una llamada a la urgente necesidad de incluir la música contemporánea en el aula de música y, por ende, en la escuela. Necesitando así tomar contacto con fuentes como compositores, obras o textos escritos, y también sobre la actitud más adecuada para llevar a cabo estas experiencias en contacto con la realidad.

Actuar sobre el sonido con el fin de conocerlo, controlarlo, disfrutando plenamente de la experiencia sería el emergente esencial de las propuestas didácticas que tienen como punto de partida la música contemporánea. (Hemsy de Gainza, 1995)



4. Marco teórico

4.1. La música contemporánea

No solo es importante el estudio de la música contemporánea, sino su introducción desde edades tempranas para su asimilación y entendimiento. Incluso en los centros especializados de estudios musicales, la música contemporánea conforma una parte ínfima en comparación con los estudios de la música vagamente conocida como clásica y, es por esto que, un conocimiento básico sobre la psicología intrínseca de la música del s. XX reduciría el generalizado rechazo existente ante estas corrientes creativas las cuáles los compositores y compositoras del siglo pasado supieron llevar más allá la respuesta a la pregunta: ¿Qué es música?

Existen repertorios musicales basados en sistemas distintos al de la tonalidad occidental, como ha sido el caso del repertorio de avant-garde surgido durante el siglo XX, toda una implosión de distintos lenguajes compositivos cuyos denominadores comunes han sido la ruptura con la tradición previa y la innovación. (Castro, 2019)

Las corrientes a trabajar con el alumnado tienen que ser seleccionadas bajo los criterios de conceptos sencillos que puedan ellos aplicar a posteriori. Como por ejemplo, las seleccionadas para este trabajo: el futurismo, la aleatoriedad controlada y el minimalismo. Por otro lado, el estudio de corrientes como el Serialismo integral o el Espectralismo, teniendo en cuenta el nivel de conocimientos del curso de 2º de ESO, requeriría de un proyecto interdisciplinar sobre la creación de música contemporánea y las Matemáticas para una mejor comprensión. Hemsy de Gainza (2002), en “Didáctica de la música contemporánea en el aula”, comenta que las tendencias y los estilos diferentes musicales de índole más intelectual (el dodecafonismo y otras tendencias surgidas del tronco evolutivo de la música tonal) pueden también introducirse de manera atractiva e interesante en los niveles más adelantados de la enseñanza musical.

Respecto a la didáctica de la música contemporánea, los educadores musicales que proponen integrar los principios y técnicas de la música del siglo XX mediante diversas fórmulas, se decantan en su mayoría por las diferentes líneas de investigación sonora posteriores al estilo dodecafónico.

Algunos jóvenes maestros, [...] Hubo quienes sintieron que no quedaba otra alternativa que definirse drásticamente a favor de una u otra música, ¡como si se tratara de tomar una decisión política! No cabe duda de que la música concreta, la



música electroacústica, el continuo sonoro, las nuevas grafías, el lenguaje mismo que usaban esos compositores influido por la semiología y el estructuralismo, encandilaron a algunos y confundieron a otros, dejando indiferentes solo a muy pocos. (Hemsey de Gainza, 1995)

Es la naturaleza de la reacción de los propios jóvenes estudiantes la que restablece el equilibrio, la integración y la convivencia entre lo tradicional y lo contemporáneo una vez asimilado el impacto de la nueva música. Esto indica que es imperativa la insistencia sobre la necesidad de integrar en el aula de música todos los lenguajes vivos, en los medios y en la conducta de los jóvenes. Como dijo Hemsey de Gainza, si música tradicional y música contemporánea implican dos lenguajes diferentes, entonces debemos educarnos y educar para el bilingüismo, sin demora y con la máxima naturalidad.

Una composición tradicional podría escucharse, analizarse y graficarse de acuerdo con las técnicas y los principios de la música contemporánea; una improvisación “contemporánea” podría preceder o intercalarse entre las repeticiones de una canción infantil tradicional; una partitura rítmica centrada en alguno de los dos lenguajes - tradicional o contemporáneo - puede presentar “inclusiones” del otro. O bien, tratándose de actividades interdisciplinarias, las exploraciones sonoras en el aula se integran con los estudios de física acústica o sociología del sonido; las sonorizaciones pueden controlarse, además con trabajos de movimiento, teatro, literatura, dibujo, etc. (Hemsey de Gainza, 1995)

Dicho esto, los aspectos de la música del siglo XX que más han influido en la pedagogía musical actual se subdividen en dos: por un lado, de carácter sensorial y directo, aquel que profundiza en el sonido como pueden ser la música concreta y electroacústica, la improvisación, las nuevas grafías, talleres de sonido entre otros y, por otro lado, de índole más intelectual como pueden ser el dodecafonismo y otras tendencias evolucionadas de la música tonal, requiriendo una mayor preparación musical. Tanto una vertiente como la otra, son posibles trabajarlas en el aula de una manera simplificada y al alcance de cualquier estudiante de la Educación Secundaria, se debe tener en cuenta el eje central del estilo y hacer ver al alumnado la idea para que puedan llevarla a cabo en la medida de sus posibilidades y conocimientos y, así, llegar a un punto más elevado de asimilación.

Además, en la actualidad, se distinguen diferentes estilos pedagógicos en referencia a la inclusión de la música contemporánea en la enseñanza musical. No solo respecto al tipo de técnica musical que privilegian en la práctica, sino a las técnicas pedagógicas utilizadas. Siendo así, algunas propuestas apuntan a la creatividad y la comunicación, mientras que otras



apuntan al desarrollo cognoscitivo y la participación intelectual mediante la música. Asimismo, focalizar los aspectos estéticos en la expresión artística no va en contra con el desarrollo del interés por el concepto tan amplio que es el sonido, es más, incluye interés por los aspectos intelectuales.

4.2. La improvisación creativa

Hemsey de Gainza la define como improvisación a la actividad proyectiva que se entiende como toda aquella ejecución musical instantánea producida por un individuo o grupo, donde la metodología abarca desde la total libertad hasta el seguimiento de pautas y reglas escritas individuales o ajenas y la situación espontánea e irreflexiva hasta la más alta participación de la conciencia mental.

El trabajo de la improvisación, según H. de Gainza, se refiere a tres parámetros:

1. Materiales de la improvisación: con qué se juega.
2. Objetivos de la improvisación: para qué se juega.
3. Técnicas de la improvisación: cómo se juega.

Así, se clarifica uno de los procesos del crecimiento musical individual que siempre se ha considerado de los más complejos. De esta manera, y entendiendo los procesos que conlleva, se espera contribuir al alumnado a tener un aprendizaje más amplio y rico además de controlado para el campo de la pedagogía musical.

No concibo una educación musical y mucho menos una iniciación musical sin libre expresión. ¿Por qué tendría que ser la música diferente a otras artes, a otros lenguajes? ¿No aprende el niño a hablar para poder expresarse y pedir lo que quiere? ¿No aprende a caminar y a moverse para trasladarse a voluntad por el espacio? [...] Si solamente le enseñáramos a recitar o a transcribir de memoria poesías, relatos, obras literarias, no podría desarrollarse y ni siquiera entender el significado de lo que está diciendo. (Hemsey de Gainza, 1983, p. 7)

Para los compositores, la improvisación suele ser una técnica habitual en periodo de producción de piezas musicales, tratando de lograr una mayor riqueza de material a la vez que la propia expresión del mismo. Teniendo en cuenta que hay diferentes aspectos compositivos, no solo el melódico sino el rítmico, formal o expresivo, la improvisación presta atención no solo a la cantidad sino a la calidad de los mismos. Es por esto que el alumnado puede reflejar en las actividades relacionadas con la improvisación en cualquiera de sus formas, diferentes elementos relacionados con la música y además ponerlos en práctica tanto de manera individual como grupal.



Respecto a la creatividad, no basta con que el alumnado se entretenga y se enfoque en el resultado artístico, es imperativo que tenga libertad para poner en marcha la imaginación e inventiva de su capacidad creativa. En caso de que el trabajo sea cooperativo, es aconsejable que el docente o un miembro del propio grupo coordine la actividad llevando la batuta durante la participación del juego creativo para una mejor organización del grupo. De este modo, habrá cierto control en la participación de este proceso improvisatorio, pero se asegura una equitativa aportación musical.

En los últimos años, se observa en el campo pedagógico, una generalizada e impostergable necesidad de valorizar los procesos de carácter creativo. La improvisación es cultivada en sus más diversas formas, y con tal intensidad, que ya se advierte un proceso de desgaste y deterioro. El medio – la improvisación - pareciera haberse transformado en un fin en sí mismo y, por lo tanto, en un objetivo de consumo pedagógico. (Hemsey de Gainza, 1983, p. 8)

Es importante que se aprenda a crear e improvisar jugando, pero no de una manera caótica, sino en conjunto con el docente. La mayor parte de las conclusiones válidas para la improvisación musical son transferibles al resto de las artes.

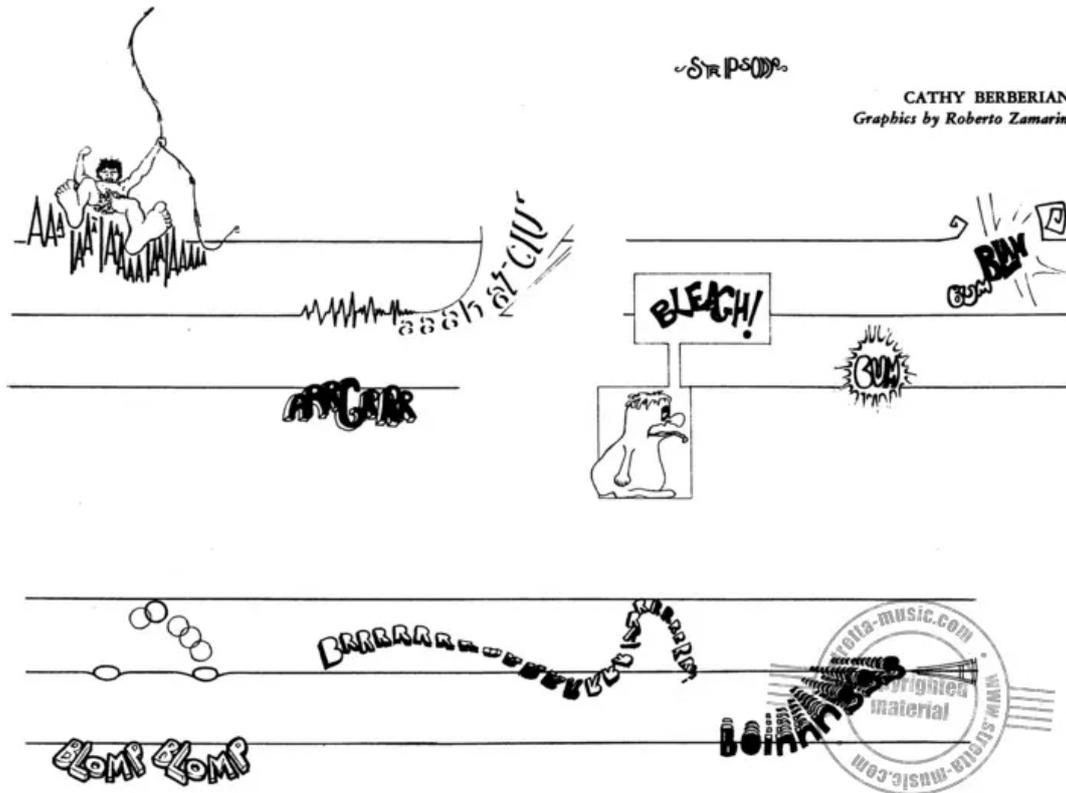
4.3. Las partituras gráficas

El uso de este recurso visual como son las partituras gráficas, presentan para el aula de música múltiples posibilidades creativo-musicales. De esta manera, no se pretende renegar de la importancia del lenguaje musical tradicional, sino una ampliación del mismo y una opción de exploración del contexto sonoro que impulse al alumnado a la reflexión con un carácter participativo. Este tipo de partituras, da la oportunidad de hibridar la escritura tradicional con elementos como la melodía, el ritmo o la textura con la espacialidad o la libre interpretación dentro de un mismo espacio de creación además de ser un resultado más inmediato, intuitivo y accesible en términos pedagógicos para el estudiantado que no esté familiarizado con el sistema de escritura convencional.

Tal y como afirma Self (1991), son muchas las ventajas de la notación gráfica, pues permite aventurarse a improvisar con considerable libertad en gama de sonidos y ritmos que no sería posible con la notación convencional. Con la notación gráfica es posible que muchos adolescentes y niños compongan música y esto ya debería ser suficiente para justificar su introducción en las aulas.

Figura 1.

Stripsody. (1966), por Cathy Berberian.



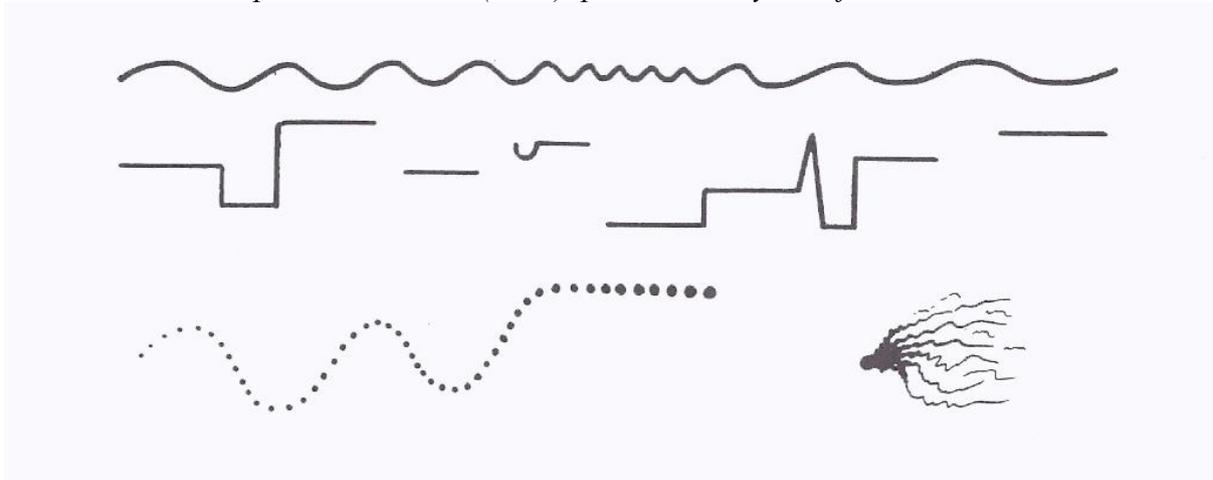
Si se clicla en la imagen se redireccionará a la plataforma de YouTube para poder ver y escuchar la interpretación de la pieza.

Es importante promover la notación gráfica como recurso educativo, ya que supone una expresión artística versátil además de una interacción entre los lenguajes visual y sonoro con una fácil comprensión por parte de los participantes, entre otros aspectos de interés para los docentes de música. Es decir, permite desarrollar una didáctica integrada entre las artes visuales y la música.

Muchos docentes de música siguen pensando que solamente podemos acceder a la comprensión de la música a partir del código establecido y estandarizado, el de la notación musical convencional. Se trata de un grave error de planteamiento, pues dicho código nos permite acceder tan solo a una parte del patrimonio musical, negando la existencia de otras formas de hacer y vivir la música desde enfoques más contemporáneos, mediante el uso de nuevos códigos, cifrados u otras técnicas mnemotécnicas, que nos ofrecen la posibilidad de entender y disfrutar de un repertorio más amplio y diverso, más allá de la cultura occidental.

Figura 2.

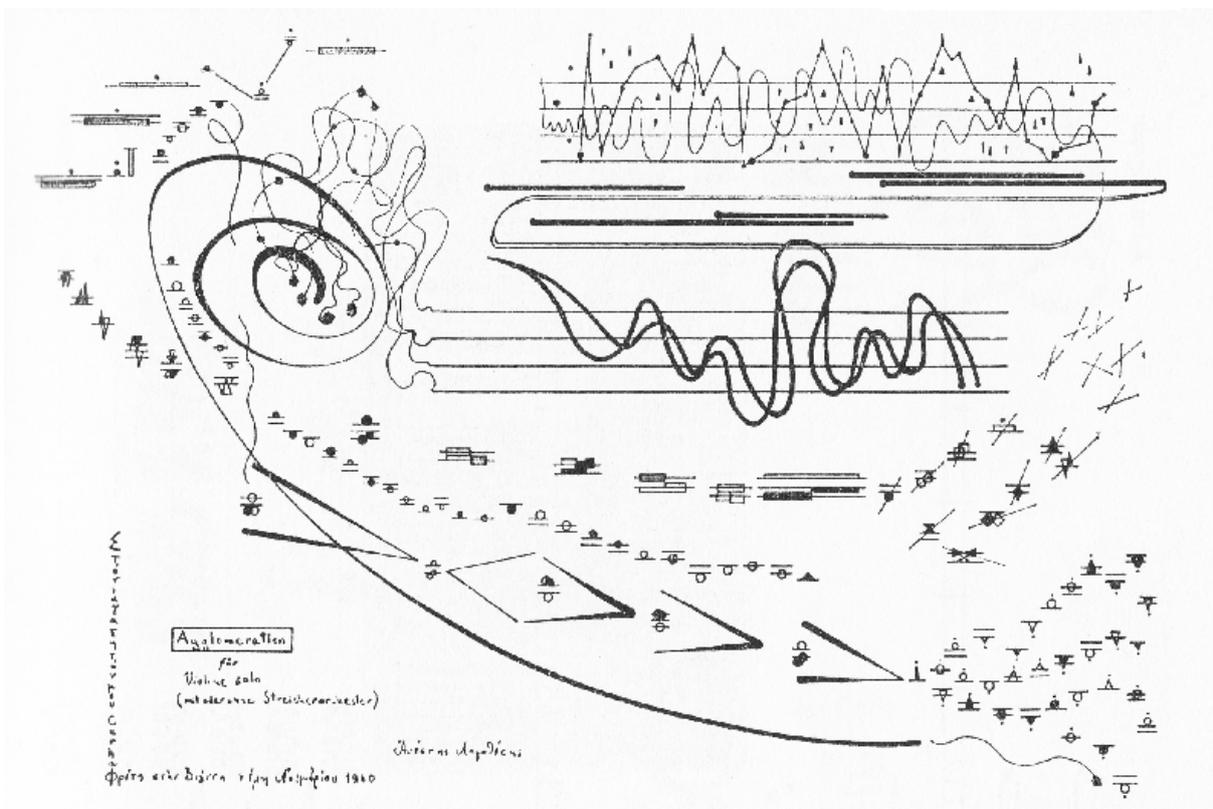
Cuando las palabras cantan. (1970), por R. Murray Schafer.



Las partituras gráficas pueden estar conformadas por diferentes elementos visuales tales como puntos, líneas, texturas, formas... y esto no forma parte del sistema de notación musical convencional.

Figura 3.

Agglomeration. (1960). Anestis Logothesis.



Si se clicla en la imagen se redireccionará a la plataforma de YouTube para poder ver y escuchar la interpretación de la pieza.



La finalidad de este tipo de partituras, es que provoque en el alumnado además de en los intérpretes asociaciones sonoras a partir de los grafismos, contradiciendo la tradición de reproducir con exactitud los parámetros representados en las partituras convencionales.

4.4. Estilos musicales

La razón de la elección de las corrientes del futurismo, la aleatoriedad controlada y el minimalismo se hace con la intencionalidad de trabajar estéticas diferentes entre sí y que abarquen periodos distintos dentro del propio siglo XX. Concretamente el futurismo permite la experimentación con la grabación de sonidos que no tengan que estar relacionados con instrumentos acústicos, sino trabajar con los sonidos del ambiente del aula o del centro educativo desarrollando así las competencias relacionadas con las TIC y la exploración sonora; la aleatoriedad controlada es el estilo perfecto para la afloración de la creatividad tanto individual como en conjunto y el minimalismo es la corriente idónea para experimentar con texturas y bucles de motivos cortos con muchos elementos de la música tradicional.

4.4.1. Futurismo

Esta corriente fue un movimiento filosófico, artístico, literario y musical de vanguardia surgida en Italia a partir del manifiesto escrito por Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944) por medio de polémicos panfletos, en 1909, en los que expresa la oposición contra el arte simbolista y el postromanticismo. El futurismo fue un movimiento agresivo que convierte a la máquina y la tecnología en el punto de vista de la nueva civilización. Siendo su centro Milán, al norte de Italia, defendían los nuevos adelantos de la industrialización y de las máquinas que los futuristas pretendían incorporar a su poética artística. Su efímera pero importante aparición debido a sus componentes ideológicos e intereses por las máquinas, hacen que años más tarde surja la música concreta y el experimentalismo tímbrico.

Figura 4.

Las entrañas de un Intonarumori.



Si se clicla en la imagen se redireccionará a la plataforma de YouTube para poder ver y escuchar la interpretación de la pieza.

Como dato curioso, ni las partituras gráficas de la propia creación de Russolo, ni sus instrumentos llamados *intonarumori* han sobrevivido, ya que el propio creador lo quemó en un depósito de París en el transcurso de la Segunda Guerra Mundial.

Por supuesto, no se puede hablar del futurismo sin mencionar a los compositores pioneros de este estilo. Por un lado, al encargado de desarrollar esta corriente fue el pintor Luigi Russolo (1885-1947) quien articuló su propio manifiesto titulado *El arte de los ruidos* (1913); y por otro lado, el músico y también pintor Ugo Piatti (1880-1953) quien inventó casi 30 nuevos *intonarumori*.

En lo que respecta a la situación de aprendizaje que se planteará posteriormente, se trabajará hasta qué punto ha ido evolucionando hasta el día de hoy con la utilización de las TICs como herramienta de trabajo para esta corriente con grabaciones, electroacústica (*samples*, montajes...). De esta manera, el alumnado podrá vivenciar a lo que ha llegado este estilo un siglo después. En primera instancia se presentará la explicación e introducción a la música contemporánea a través del aprendizaje por descubrimiento. La finalidad del trabajo de esta corriente es la incorporación de efectos de sonido mediante las TIC.

4.4.2. Aleatoriedad controlada

La música aleatoria es un estilo en el que se deja al azar algún elemento de composición o algún elemento principal de la realización de una obra compuesta se deja determinación de su intérprete o ejecutantes. El término se asocia generalmente con procedimientos en los que el elemento de azar implica un número relativamente limitado de posibilidades, siendo esto una característica definitoria del mismo estilo.

El aleatorismo controlado o limitado, se desarrolla y establece a finales de los años 50, a pesar de que este estilo ya lo habían comenzando diferentes autores años atrás, teniendo una variante de proceso creativo para la composición y de proceso de ejecución y producción para la interpretación estando en la mayoría de los casos combinados. En el primer ejemplo (Figura 5) vemos como autores como el estadounidense Henry Cowell ya experimentaban la sonoridad de una aleatoriedad controlada, en este caso, con el arpa de un piano.

Figura 5.

The Banshee. (1925), por Henry Cowell.

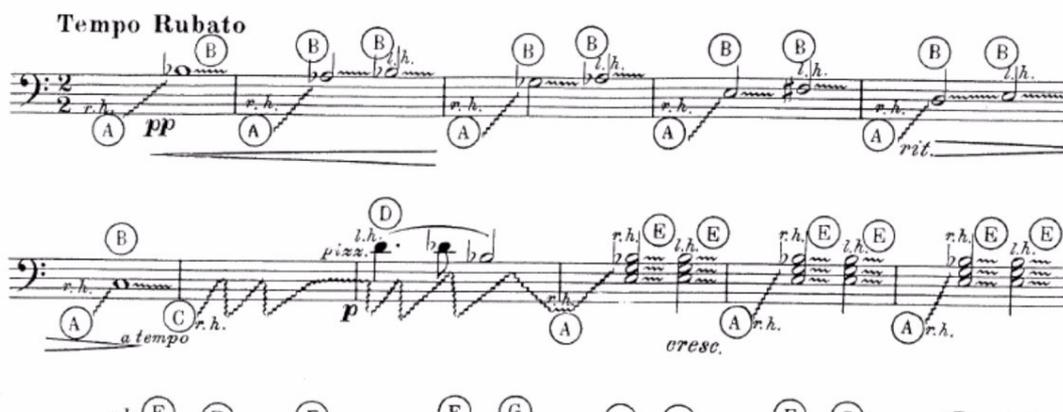
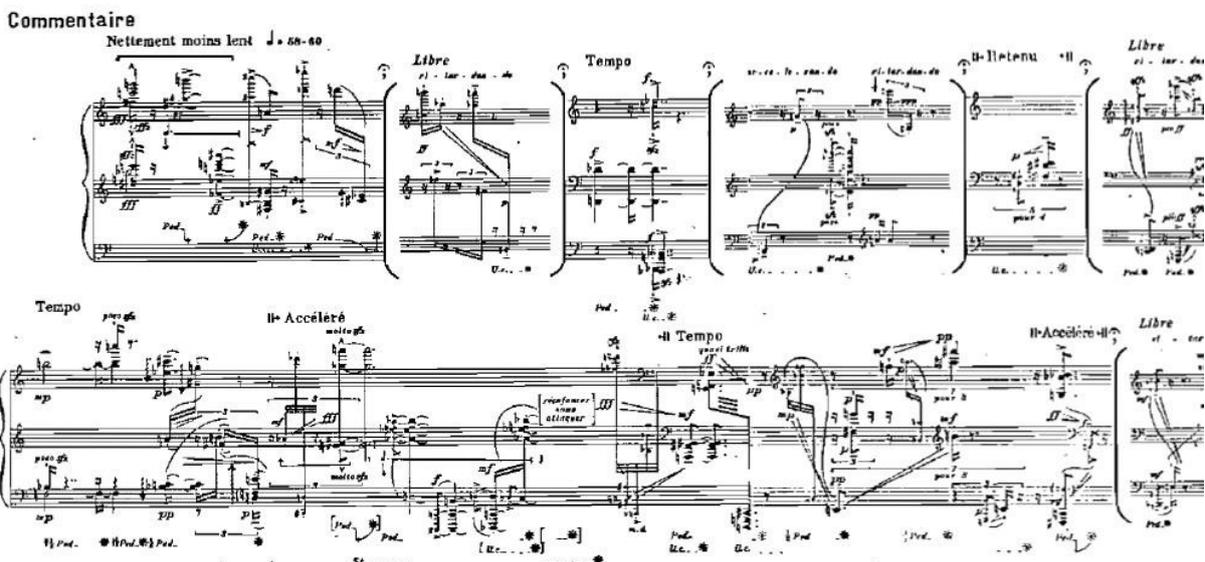


Figura 6:

Sonata para piano n° 3, (1957), por Pierre Boulez



Si se clica en la imagen se redireccionará a la plataforma de YouTube para poder ver y escuchar la interpretación de la pieza.

Como se ha mencionado, la corriente de la aleatoriedad controlada viajó por diferentes continentes, dejando varias obras y compositores representativos del estilo como *Klavierstück XI* (1957) y *Zyklus* (1959) de Stockhausen, *4'33* (1952) o *Music of Changes* (1951) de John Cage, *Móvil para dos pianos* (1959) de Luis de Pablo, entre las ya mencionadas y otras.

Respecto a la Situación de Aprendizaje que se plantea más adelante, se trabajará tanto desde un punto de vista compositivo como interpretativo, ya que van de la mano para el total entendimiento del estilo. Se estudiarán y crearán pequeñas piezas en este estilo teniendo un contexto previo que se pueda utilizar como inspiración y que, así, el alumnado pueda trabajar desde un punto de partida dado por el docente. Además, las composiciones quedarán registradas mediante TIC utilizadas por ellos mismos para el objetivo final que es musical una pequeña historietita con los estilos experimentados y trabajados en el aula.

4.4.3. Minimalismo

El minimalismo es de una tendencia que nació en Estados Unidos en los años 60 como un estilo experimental el cual se desarrolló dentro de un ámbito alternativo en la ciudad de San Francisco. Con el tiempo se convirtió en uno de los estilos musicales más populares de la música experimental en el siglo XX, llegando eventualmente a Europa.

Es una ideología y forma de ver el sonido como método de expresión. Muchas líneas y estructuras formales son ignoradas en el minimalismo, así como en otros géneros experimentales, para demostrar que la creatividad no tiene límites precisos sino perceptuales. La idea principal de este género es la utilización de la menor cantidad de recursos musicales posible. Esto puede verse reflejado en la cantidad de notas, la complejidad de las frases musicales, la cantidad de instrumentos utilizados o la poca complejidad de estos. Además, existen obras minimalistas que buscan crear música con objetos caseros o inusuales, resultando obras experimentales que utilizan ruedas de bicicleta o vasos de whisky; asimismo, la inclusión de instrumentos electrónicos también es una adición curiosa, como la utilización de grabadoras electrónicas.

Figura 7:

Railroad, travel song (1981), por Meredith Monk

Si se clica en la imagen se redireccionará a la plataforma de YouTube para poder ver y escuchar la interpretación de la pieza.

Tanto en el ejemplo anterior (Figura 7) como en el siguiente (Figura 8) el minimalismo no tiene por qué ser necesariamente sencillo o complejo. La ideología de esta corriente es “exprimir” los elementos o motivos utilizados para así generar una pieza con el mínimo material el cuál ofrece al público un bucle sonoro independientemente del tipo de motivo, de ritmo o de altura.

Figura 8.

Fratres. (1980), por Arvo Pärt.

Si se clica en la imagen se redireccionará a la plataforma de YouTube para poder ver y escuchar la interpretación de la pieza.

En referencia a este estilo, entre los compositores más representativos están Steve Reich con obras como *Piano Phase* (1967) o *Drumming* (1971), seguido de Philip Glass con piezas tituladas *Music in Fifths* (1960) o la banda sonora de la película *Las horas* (2002) entre otros.

En la Situación de Aprendizaje planteada, se trabaja esta corriente teniendo en cuenta la filosofía del movimiento: el material tanto entregado como creado por el alumnado, creando piezas de estilo minimalista teniendo en cuenta sus características singulares tales como la repetición, generando así un ambiente sonoro estable.

4.4.4. La música audiovisual

El punto clave de este apartado es recalcar la importancia de conocer la relación entre la música y una escena. En el primer ejemplo (Figura 9) tenemos la introducción de la serie de animación *Los Simpsons*, actualmente de Disney, con el que, desde un primer momento, se genera con el *main theme* una sensación de caos y diversión. Esto da a entender al oyente o, en este caso, al espectador, de qué tratará la serie; si por el contrario hubiese sonado música de suspense, podría darse a entender que se trata de una serie, por ejemplo, con temática policíaca o incluso de terror.

Figura 9.

Opening de la serie Los Simpsons. (1989), por Danny Elfman

The image shows a detailed musical score for the opening of the animated series *The Simpsons*. At the top center is the title "THE SIMPSONS (Main Theme)" in a stylized yellow font. Below it, the score is written for multiple instruments: Harp gliss. (C Lydian), Keyboard (D-50 Choir) C6, Violins C6, Viola C6, Flute ("flatter") and Oboe ("brassy"), Flute (flva) Alto Sax, Harp, Trumpets (Horn Mutes "Wah"), Synth (Pizz Strings), Violins (pizz), Synth (Pizz Strings), and Cello (pizz). The score includes a title card with the lyrics "The Simp-sons" and a "Fun Fact" box featuring a cartoon of Homer Simpson. The score is annotated with various musical notations and performance instructions.

Written by DANNY ELFMAN
Revised & Orchestrated by ALF CLAUSEN
Score Reduction & Analysis by Brad Frey

Fun Fact: That's Danny Elfman and two others singing the opening three syllables, "The Simp-sons." Elfman has stated that the royalties from that alone paid for his health insurance for 25 years, and got him into the Screen Actor's Guild for vocal work.

Si se clica en la imagen se redireccionará a la plataforma de YouTube para poder ver y escuchar la interpretación de la pieza.

Asimismo, también se puede descargar tensión de una escena de suspense con música cómica o incluso relajante, jugando así con los ambientes. Además de los *main themes*, también se encuentran escenas musicalizadas con temas que mezclan diferentes texturas realizando así la intencionalidad de la imagen. Asimismo, también es correcto descargar la tensión de una escena como podemos ver en el siguiente ejemplo de la película del director Steven Spielberg a quien John Williams puso música en la última década del siglo XX.

Con el ejemplo de las Figuras 9 y 10, la transmite la idea cómica (Figura 9) y de terror (Figura 10) que ocurren en las escenas. La música o el ambiente sonoro debe ir acorde con lo que está ocurriendo o está a punto de ocurrir. Esto es importante explicárselo al alumnado de Educación Secundaria Obligatoria puesto que es un punto de partida que tienen para poder realizar la actividad correctamente y no sentirse perdidos a la hora del “por dónde empiezo”. No necesariamente tiene que ser con estos dos ejemplos, puede darse con cualquier serie o película que sea del interés actual del alumnado como la última serie que hayan visto en alguna plataforma de streaming online (Disney+, Netflix...) o su película favorita del momento.

Figura 10.

T-Rex Rexcuc and Finale. Jurassic Park. (1993), por John Williams

Si se clica en la imagen se redireccionará a la plataforma de YouTube para poder ver y escuchar la interpretación de la pieza.



El cine es un arte que une la palabra, la música y la imagen, y por supuesto, los compositores son un pilar importante en esa ecuación. Durante todo el siglo XX grandes maestros como Nino Rota con *Morte a Venezia* (1971) o *El Padrino* (1972), Wendy Carlos con *El Resplandor* (1980) o *La naranja mecánica* (1971) Rachel Portman con *Oliver Twist* (2005) o *Emma* (1995), y Hildur Guðnadóttir con *Joker* (2020) entre otros.

Como se ha mencionado en este subapartado, la relación música-escena es crucial a la hora de entender o interpretar lo que los creadores nos quieren transmitir. Si el alumnado quiere realizar una escena de terror, tendrá que conocer ciertas técnicas que le ayuden a llevar a cabo la pieza que concuerde con lo que desea hacer sentir al espectador, es decir, a sus compañeros de clase. Por tanto, en esta Situaciones de Aprendizaje, el trabajo culmina en musicalizar una historia dada por el docente no solo para que desarrollen las capacidades relacionadas con las tecnologías, sino las expresivas y la puesta en práctica de contenidos previamente trabajados en un solo proyecto. En este caso, la utilización de música contemporánea para acompañar escenas.

5. Plan de intervención

5.1. Contexto del centro

El I.E.S. Domingo Pérez Minik es un centro público de Enseñanza Secundaria situado en el barrio de Gracia, San Cristóbal de La Laguna, en la isla de Tenerife. La afluencia del alumnado al I.E.S. proviene de los barrios de Gracia, Finca España y la zona alta de La Cuesta, además de los barrios de La Verdellada y Barrio Nuevo. La zona del barrio de Gracia presenta ciertas singularidades en comparativa con los alrededores, puesto que la población tiene tendencia creciente con gran variedad de situaciones sociales, siendo cercano a la zona universitaria, urbanizaciones familiares y parques cercanos que proporciona una sensación de seguridad ciudadana. Además, cercano al centro, se encuentra la Sede Central del Instituto de Astrofísica de Canarias, el campus universitario de Guajara, el archivo municipal, el Museo de la Ciencias y el Cosmos entre otras importantes infraestructuras.

La ciudad de La Laguna ha centrado particularmente su actividad en el sector terciario, concretamente en el comercio minorista y las actividades de ocio debido a la declaración de Ciudad Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO (1999) y la reciente rehabilitación de gran parte del centro histórico.

El I.E.S. Domingo Pérez Minik dispone de un edificio central (Figura 11) de dos alturas donde se ubican las aulas, el salón de actos, la cafetería, los laboratorios y talleres. Además, tiene amplias zonas de aparcamiento, gimnasio, canchas deportivas y un huerto escolar con invernadero. El centro se compromete con proyectos relacionados con el cuidado del medio ambiente, la inclusión o de *Red de Huertos escolares*, *Red de Plan de Lectura* o *Red Canaria de Igualdad*.

Este instituto fue en sus orígenes un reformatorio para alumnado femenino denominado *Reformatorio de San Miguel*. Esta situación ha quedado en la tradición de la ciudad y el centro educativo sufre rechazo por parte de la ciudadanía debido a su historia. En el año 2019, un ex alumno promovió con éxito y apoyo de parte del alumnado que se introdujese el bachillerato de arte, repercutiendo así directamente en el ambiente escolar y siendo un llamamiento para futuro alumnado.

La dirección del centro educativo señala que existen problemas estructurales como filtraciones de agua que provocan graves humedades desde la zona de la azotea, tuberías de agua antiguas que causan inundaciones, una pésima acústica en el salón de actos o partes de la fachada en un estado defectuoso. Además, la ubicación del instituto en una zona es ventosa

y húmeda, sumado su antigua arquitectura provoca que las aulas tengan una temperatura baja en comparación con el ambiente exterior.

Figura 11:

Instalaciones del I.E.S. Domingo Pérez Minik



Fuente: PGA del centro 2023

La multiculturalidad y diversidad del alumnado está muy remarcada en este centro, teniendo pues un alto número de alumnado INTARSE en su mayoría de Latinoamérica, seguido países africanos. Además, existe un considerable número de alumnado procedente de centros de menores por cuestiones relacionadas tanto con familias desestructuradas como por problemas con el alcohol y trata de otras sustancias no necesariamente por parte de los progenitores. La mayoría del alumnado se caracteriza por pertenecer a familias trabajadoras de un nivel económico medio-bajo. Las edades están comprendidas entre los 12 y 16 la Educación Secundaria Obligatoria, de los 16 a 18 el bachillerato y ciclo de grado medio y de edad variable en ciclos de grado superior, donde se encuentran en su mayoría las edades más avanzadas.

En el centro educativo se imparten distintos niveles formativos recogidos en las siguientes tablas:

Tabla 1:

Niveles formativos del I.E.S. Domingo Pérez Minik

Niveles formativos	N.º de alumnado
Educación Secundaria Obligatoria	162
Formación Profesional Adaptada	28
Ciclo Formativo de Grado Básico	62
Bachillerato	144
Ciclo Formativo de Grado Medio	34
Ciclo Formativo de Grado Superior	63
Total:	493

Fuente: elaboración propia (2023)

Tabla 2:

Características de los docentes del I.E.S. Domingo Pérez Minik

Características del docente	N.º de docentes
Docente con destino definitivo en el centro	22
Docente con nombramiento provisional en el centro	34
Docente con nombramiento provisional en el centro y comparte centro	4
Docente con nombramiento parcial	3
Total:	61

Fuente: PGA del centro (2023)

En lo que respecta a la atención a la diversidad, el instituto cuenta con un Aula Enclave donde el profesorado presta atención educativa al alumnado con necesidades especiales. Asimismo, los grupos del Programa de Mejora del Aprendizaje y Rendimiento (PMAR) atienden al alumnado dentro del aula de origen puesto que se trata de un grupo reducido.

5.2. Grupos de trabajo

Antes de comenzar este apartado, cabe recalcar que los grupos de trabajo no formaban parte del horario de mi tutor académico ya que este se encargaba de dar clases en bachillerato, por lo que tuve que contactar con la docente encargada de la ESO que me ofreció asistir a sus clases durante las últimas tres semanas del periodo de prácticas y así poder conocer el ambiente del aula y al alumnado.

Esta propuesta de innovación se ha llevado a cabo con los dos grupos del segundo curso de Enseñanza Secundaria Obligatoria en la materia de Música del I.E.S. Domingo Pérez Minik que cuenta con dos horas a la semana de clase. Antes de comenzar con la descripción y el clima del aula del alumnado de los grupos mencionados, cabe destacar que en el centro educativo existen graves problemas de absentismo generalizado en secundaria y bachillerato, además de alumnado expulsado casi cada semana, por lo que el número real de alumnado en el aula es muy variable.

- **2º A:** es un grupo de PMAR en su totalidad. La materia de música no experimenta ninguna adaptación en este tipo de programas, ni tampoco suelen llevarse a cabo adaptaciones curriculares, por lo que el currículo se aplica a dicha materia. Se trata de un grupo heterogéneo donde habitualmente asisten alrededor de 10 alumnos en su mayoría de sexo femenino. Esto ha permitido que la docente trabaje de manera más individualizada y procurando adaptarse a las necesidades de cada uno. Debido a que parte del alumnado proviene de centros de menores o familias desestructuradas, tienden a llamar la atención incluso afectiva de la docente y, en respuesta, intenta mantener cierta distancia pero sin llegar a denotar frialdad, sino una actitud de confianza y aprendizaje positivo.
- **2º B:** Este grupo es más numeroso que el anterior y, además, es un grupo mixto, es decir, con mezcla de alumnos de PMAR. Esto afecta al rendimiento medio en el aula, donde la mayoría se distraen mutuamente y se consigue poca atención por parte del alumnado. Como es habitual, el grupo está dividido a su vez en varios grupos, donde priman no precisamente los trabajadores, sino los que no tienen interés en atender ralentizando así el ritmo de las explicaciones y el trabajo del aula. Respecto al equilibrio de sexos, este grupo está más igualado. Referido a la potencialidad de aprendizaje, no es un grupo de alto rendimiento, es más, hay varios suspensos en la materia sin que muestren intención de recuperación. Solo se destacaría una alumna que asiste por cuenta propia a clases de interpretación instrumental en *Barrios orquestados*, aunque dada la metodología de este



programa, tiene ciertas dificultades para la lectura de partituras.

En cuanto a la recepción de la Situación de Aprendizaje, existió algo de reticencia, incluso rechazo en algún caso individual del grupo B, aunque en líneas generales se pudo realizar dos sesiones relacionadas con la práctica y creación de la aleatoriedad controlada en ambos cursos. Puesto que se tuvo que adaptar y reducir la SA para poder ponerla en práctica, se decidió trabajar por igual tanto el movimiento, como la voz y la práctica instrumental (ver Situación de Aprendizaje Adaptada) resultando con una mejor acogida la interpretación instrumental y dancística de la creación.

5.3. Metodologías aplicadas

Previo a comenzar con este apartado, es necesario aclarar que de la propuesta didáctica planteada tan solo se ha podido poner a prueba dos sesiones adaptadas en la que se trabaja un estilo contemporáneo. Esto se debe a que el tutor académico asignado del I.E.S Domingo Pérez Minik se encarga de las materias de bachillerato, por lo que se ha tenido que adaptar el horario de prácticas con otra docente para poder aplicarlo, como ya se ha mencionado, de una manera adaptada, al curso de 2º de ESO en la materia de Música. La adaptación mencionada se trata de la puesta en práctica de una única corriente del siglo XX: la aleatoriedad controlada. Esta adaptación se encuentra en el subapartado de la Situación de Aprendizaje.

Sabiendo esto, es importante tener en cuenta el tipo de metodologías activas que se utilizarán para la misma. Estas harán que los estudiantes reflexionen sobre lo aprendido adquiriendo habilidades de análisis, evaluación y generación de criterios argumentativos que les permitirán sostener su opinión frente a la creación de obras sencillas en el estilo futurista, aleatoriedad controlada y minimalista. De esta manera, desarrollarán un aprendizaje autónomo a través de actividades que promueven el aprender a aprender potenciando el trabajo en equipo, generando así espacios de creatividad, improvisación y colaboración para construir música en grupo. Además, los recursos y estrategias diseñadas por el docente con el fin de afianzar y fortalecer ese aprendizaje sumando al uso de las TICs facilita el acceso y procesamiento de la información facilitada.

La finalidad de la Situación de Aprendizaje que se plantea en el siguiente apartado del TFM, es que el alumnado cree una serie de piezas cortas para musicalizar tres situaciones diferentes en referencia a diferentes niveles de un videojuego en vivo. Siendo esta la décima y por tanto última sesión de la situación didáctica, ayudaremos al alumnado a estimular el pensamiento y generar nuevas necesidades en referencia a la música, se partirá desde los



intereses y experiencias y se dará y activarán significados conectando con esquemas y conocimientos previos.

5.4. Perspectiva de género

En esta Situación de Aprendizaje también se ha tenido en cuenta, debido a la gran diferencia histórica entre la cantidad de hombres compositores y mujeres compositoras conocidas, mencionar de manera equilibrada en la medida de lo posible los ejemplos elegidos y, así, estrechar la brecha y acercar más a la equidad en el trabajo. Además, respecto a la realización de la misma en el aula, se ignora por completo el sexo o identidad de género con el que se sienta identificado el alumnado, puesto que la composición es un arte artístico-creativo independiente de los sesgos culturales pasados. Así, se seguirá dando la visibilidad que las mujeres compositoras se merecían y merecen.

5.5. Atención a la diversidad

Teniendo en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), y bajo el marco que aborda uno de los principales obstáculos como pueden ser los currículos inflexibles, se elaborará una Situación de Aprendizaje adaptada a toda posibilidad de estudiante que pueda encontrarse en el aula. En estos últimos años, algunos estudios en España confirman un incremento de alumnado con NEAE, especialmente de Trastorno de Déficit de Atención con o sin Hiperactividad (TDAH) y de Trastorno del Espectro Autista (TEA) en sus diferentes niveles.

- Para el Trastorno de Déficit de Atención, la situación de aprendizaje se ha desarrollado de una manera dinámica tanto física como mentalmente. Con el requerimiento de buscar diferentes instrumentos u objetos por el aula y teniendo que ingeniárselas tanto individualmente como en grupo para utilizar los posibles sonidos resultantes.
- Para el Trastorno del Espectro Autista, los necesarios roles para el trabajo colaborativo, funcionan con eficacia. Dependiendo del grado del mismo, pueden encargarse de la organización del grupo, de la sistematización de las partituras resultantes o, por ejemplo, de la búsqueda y elección de los instrumentos necesarios para las actividades.

Asimismo, también se ha tenido en cuenta la posibilidad de alumnado con discapacidad intelectual o trastorno grave de conducta. En estos casos, el trabajo colaborativo es clave para la integración de este perfil de alumnado, puesto que dependiendo del rol dentro



del grupo y la necesidad de cooperación entre iguales, favorece la relación entre el alumnado y se equilibra tratándose así de grupos heterogéneos.

De esta manera, el marco de la DUA ha estimulado la creación de un diseño flexible desde un principio para dar la oportunidad de presentar opciones personalizadas que permitan al alumnado progresar desde donde efectivamente se encuentran y no desde donde el equipo educativo imagine que están. Así, se intenta lograr las suficientes y variadas instrucciones efectivas para todo el alumnado que lo requiera.

5.6. Situación de Aprendizaje: Al puro estilo siglo XX

La creación es un pilar fundamental en la historia de música, y que el alumnado la vivencie y experimente hace de esa experiencia algo didáctico y placentero. Creando en grupos colaborativos, se pueden llegar a construir lazos entre los estudiantes llegando a mejorar el clima del aula. A continuación, se resaltan unos puntos claves para llevar a cabo esta Situación de Aprendizaje con éxito teniendo en cuenta la materia de Música de Enseñanza Secundaria Obligatoria:

- 1. Partir de lo conocido:** es aconsejable que el docente conozca los gustos del alumnado y poder poner ejemplos similares a lo que les gusta o conocen. De esta manera, las actividades resultarán más eficaces y el alumnado tendrá más facilidades para asimilar y acomodar la nueva información con la que ya tenían.
- 2. Conocimiento de los estilos:** es importante que el docente tenga claro los puntos claves de los estilos que dará a conocer al alumnado. En caso de ser así, se podrán abordar otros estilos siempre teniendo en cuenta la adaptación al aula de música en un centro de formación obligatoria. Es decir, los estilos como el serialismo integral o el dodecafonismo, son demasiado complejos para llevarlos a cabo en este tipo de aulas, por tanto, es aconsejable reservarlos para estudiantes de música avanzados.
- 3. El clima del aula:** no todos los grupos funcionan de la misma manera o tienen la misma potencialidad académica y de comportamiento. Realizar este tipo de actividades conlleva gran trabajo dentro y fuera del aula, además de estar pensado para que el alumnado desarrolle las habilidades y los contenidos dentro de la misma, por lo que, si no existe un clima agradable de trabajo y una predisposición favorable, este tipo de Situaciones de Aprendizaje se pueden ralentizar resultando poco dinámicas en su desarrollo.
- 4. La evaluación:** puesto que en este apartado existen muchas variables, es importante saber de antemano lo que se va a evaluar y de qué manera. Puesto que se hace



referencia a diferentes pilares de la música como son la creación o la práctica, estas se evaluarán mediante rúbricas correspondientes a la creación, a la práctica musical, al trabajo audiovisual y a la exposición oral. Además, el alumnado realizará una coevaluación a través, también, de una rúbrica. (ver Rúbricas)

Ahora, desarrollando la idea central de esta Situación de Aprendizaje, el *Videojuego en vivo*, tras las sesiones en las que se ha trabajado las corrientes contemporáneas de el futurismo, la aleatoriedad controlada y el minimalismo, se desarrollará dentro del aula de la siguiente manera:

Inicio

Se han preparado tres zonas diferenciadas por colores, en las cuales habrá un objeto (cofre, caja...) escondido que contiene una carta con la melodía o sonido que habrá que improvisar o componer. Estos tendrán un estilo asignado en el que tendrán que realizar una pequeña pieza con las directrices que siga la narrativa de la historia.

El profesorado, siempre desde un mismo punto del aula de música³, explicará, dejando claro que se trata de un juego en modo cooperativo y, utilizando un lenguaje pirata, que la primera zona a explorar será la azul donde ha perdido su instrumento encantado. En las siguientes zonas habrá otros seres o criaturas que necesitarán ayuda. De esta manera, cada vez que terminen un nivel, tendrán que acudir de vuelta al docente para traer los *items* (es decir, el material) utilizados o requeridos. Solo así, sabrán cuál será el título de la siguiente zona del nivel al que tienen que enfrentarse.

Desarrollo

Siempre haciendo uso del material del aula o proporcionado por el docente para la realización, da comienzo el juego, donde para cada nivel se contará con 15 minutos para hacer la misión. El docente, como si se tratase de un videojuego, se quedará toda la sesión en el mismo lugar de encuentro, para que los grupos, en cuanto hayan terminado, se reencuentren para la siguiente pista. En este tiempo, se podrá hacer una observación de cómo se va desarrollando la actividad, de si los grupos saben lo que tienen que hacer y el clima que se genere en el aula. Estos serían, en resumen, los tres niveles a tratar a conjunto con los estilos previamente trabajados en el aula:

³ Esto es en referencia a una *Non Playable Character (NPC)*, en español personaje no jugable, de un videojuego, es decir, un personaje el cual te ofrece una misión y, al acabarla y/u obtener el objeto solicitado, el jugador debe volver al mismo sitio para desbloquear el logro o entregar el objeto. Esta la manera más fácil de encontrar al personaje.

Tabla 3:

Videojuego en el aula

<p>Nivel 1. Futurismo: <i>El instrumento hundido</i></p>
<p>Tras haber encontrado una carta escrita en lenguaje pirata, esta revelará que tendrán que pensar e improvisar para formar el sonido de <i>una tormenta en el océano</i>. Y así, recrear el momento en que el pirata perdió su instrumento.</p> <p>Una vez pensado y recreado el sonido, se grabará y se le enviará al personaje de inicio (es decir, al docente).</p>
<p>Nivel 2. Aleatoriedad controlada: <i>El sonido del abismo</i></p>
<p>Una grieta en el suelo hace que el grupo “caiga”, donde tendrán que, como el título del mismo indica, recrear el sonido del abismo/infierno.</p> <p>Una vez compuesta y recreada la melodía, se grabará y se le enviará al persona de inicio (es decir, al docente).</p>
<p>Nivel 3. Minimalismo: <i>La melodía de las musas</i></p>
<p>“<i>Un llanto armonioso se escuchaba cada noche al salir de entre los árboles de este frondoso bosque, hasta que un día, el silencio cubrió los oídos de los seres que ahí habitaban</i>”. En la carta (ver Apéndice), pondrá que tendrán que componer la melodía que escuchaban.</p> <p>Una vez compuesta y recreada la melodía, se grabará y se le enviará al personaje de inicio (es decir, al docente).</p>

Elaboración propia (2023)

Cierre

Una vez el grupo haya hecho entrega de las propuestas de sonido y melodía, se pone en marcha el montaje final, el cuál servirá de ejemplo para el trabajo final de la materia, que sería un corto en el que tendrán que utilizar la música que han creado en grupo.

Con imágenes que representen los tres escenarios de los niveles del videojuego, que han pasado con éxito, y el material grabado de los mismos, se contará la historia:

Un pirata y una musa enamorados que, cada noche, él tocaba para ella su sonido favorito: la tormenta. Ella le cantaba su melodía favorita: “Título que le haya puesto el grupo”. Hasta que, un día, el instrumento se le cayó al capitán por la borda y, por mucho que buscó, no lo volvió a encontrar. La



musa, tan triste por no poder volver a escuchar el sonido de una tormenta en el mar, abrió una grieta en el suelo con sus lágrimas.

Y así, tras haber hecho una pequeña historia con música contemporánea y efectos de sonido, es donde, según Ramón Barrera en Charlas TED Sevilla (2018) dice que, para hacer perspectiva, hay que hacer retrospectiva.

Un punto importante es que, el alumnado, practicará la realización de partituras gráficas para poder dejar un registro escrito de las partituras para su pequeña historia sonorizada. Siendo este un método mucho más intuitivo y entendible casi hasta el punto de no necesitar demasiados conocimientos musicales, es la mejor opción de plasmar sus ideas en un papel para que sus compañeros puedan interpretarlo.

El juego es uno de esos intereses, digno de ser valorado como algo esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de maduración del individuo y, por tanto, con posibilidad de ser considerado pedagógicamente como medio y fin en sí mismo del desarrollo humano. (Benítez Murillo, M. A., 2009).

Si se trabaja con una línea de tiempo teniendo en cuenta el minutaje final de la historia, el alumnado puede hacer una idea muy precisa de lo que necesitan realizar, con qué instrumentos y todos los parámetros musicales que necesiten (altura, ritmo, dinámica, articulación...). Asimismo, en la siguiente tabla se encuentra la programación de la Situación de Aprendizaje al completo siguiendo el formato del modelo Brújula 20:

Tabla 4:*Situación de Aprendizaje*

DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
Título de la SA: “Al puro estilo siglo XX”		
Periodo de Implementación: Semana	Nº sesiones: 10	Trimestre: tercero
Autoría: Hernández Yanes, Marta		
Estudio: 2º ESO		Área/Materia/Ámbito: Música (MUS)

IDENTIFICACIÓN
<p>Descripción: En esta Situación de aprendizaje, se ve reflejado el trabajo de tres corrientes musicales del siglo XX: futurismo, aleatoriedad controlada y minimalismo. El alumnado aprenderá a crear pequeñas piezas en los estilos mencionados relacionándolos con el mundo audiovisual, en este caso, referenciado por niveles o “misiones” como en los videojuegos.</p>
<p>Justificación: Con esta Situación de Aprendizaje, se pretende que el alumnado aprenda algunas de las distintas maneras existentes de la composición musical además de las diferentes funciones fomentando así la creatividad, improvisación e iniciativa. Asimismo, podrán experimentar por sí mismos el valor de la música como elemento fundamental en una producción audiovisual teniendo en cuenta una posible narrativa. Mediante actividades programadas con un nivel de menor a mayor, practicará las mencionadas corrientes para, finalmente, componer pequeñas piezas generando diferentes temas y efectos de sonido para tres niveles de un videojuego en vivo.</p> <p>Partiendo del criterio de evaluación 2.1 relacionado con la exploración de posibilidades expresivas en diferentes técnicas musicales, el alumnado asimilará y practicará por separado las tres corrientes a trabajar mediante audiciones y análisis de algunas partituras y partituras</p>

gráficas, además de la práctica de las mismas. Por lo tanto, se ofrecerá al estudiantado recursos y medios que brinden un mejor entendimiento y confianza a la hora de realizar las pequeñas composiciones grupales. Además, ayudará a la expresión de emociones, identidades, personalidad, creatividad y comportamiento que aporten riqueza y diversidad al aula.

Evaluación: Esta SA se plantea para el tercer trimestre, puesto que así podrán utilizar todos los elementos y herramientas aprendidas hasta el momento y desarrollar la creatividad y fomentar la creación en el alumnado. El docente evaluará de manera heterogénea los contenidos intrínsecos en los criterios de evaluación y los saberes básicos a través de una rúbrica de creación (ver Rúbrica), de práctica musical (ver Rúbrica), observación no participante en las actividades y las producciones audiovisuales finales bajo una rúbrica de trabajo audiovisual (ver Rúbrica) y exposición oral (ver Rúbrica). Además, el propio alumnado realizará una coevaluación utilizando una rúbrica de escala de estimación para evaluar el trabajo de sus compañeros (ver Rúbrica).

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencia específica:

Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de Salida
2	Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas musicales y dancísticas, a través de actividades de improvisación, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las técnicas más adecuadas a la intención expresiva.	CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC3.

Criterios de evaluación:

Número/Código	Descripción	Descriptorios operativos de las
---------------	-------------	---------------------------------

		competencias clave. Perfil de Salida
2.1	Explorar técnicas y recursos musicales y dancísticos elementales, a través de improvisaciones rítmicas, guiadas y colectivas, empleando la voz, el cuerpo e instrumentos musicales, con actitud respetuosa y cooperativa, para expresar ideas, sentimientos y emociones.	CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

Competencia específica:		
Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de Salida
4	Crear propuestas artístico-musicales, empleando la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y herramientas tecnológicas, para potenciar la creatividad e identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.	CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.
Criterios de evaluación:		
Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de Salida
4.1	Participar en el desarrollo y ejecución de propuestas musicales y escénicas breves y sencillas, de forma grupal, a través de la voz, diversos instrumentos, el cuerpo y herramientas tecnológicas, mostrando respeto y empatía con las ideas, las emociones y los sentimientos del grupo, con la finalidad de desarrollar la capacidad creativa e identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.	CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.

Saberes básicos:**II. Interpretación, improvisación y creación escénica****1. Interpretación**

1.2. Identificación guiada de los elementos básicos del lenguaje musical (ritmo, melodía y formas musicales) y aplicaciones de diferentes grafías en actividades de lectura, escritura e interpretación de partituras.

1.7. Implicación en actividades musicales, con una actitud de respeto, interés y colaboración, Cumplimiento de las normas básicas para hacer música en grupo y valoración del proceso de ensayo como fuente de aprendizaje.

2. Improvisación

2.2. Exploración de las posibilidades que ofrecen las herramientas tecnológicas en la creación musical.

3. Creación

3.1. Creación de propuestas musicales y escénicas sencillas: empleo de la voz, el cuerpo y los instrumentos musicales.

3.2. Creación de propuestas musicales y audiovisuales a través del empleo de herramientas digitales de grabación y reproducción de sonido.

3.3. Participación activa en propuestas de creación artístico-musical, con una actitud de respeto y empatía con las ideas, las emociones y los sentimientos del grupo.

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: CONCRECIÓN

Fundamentos metodológicos: Conforme a los modelos de enseñanza actuales y la sugerencia de la nueva Ley educativa LOMLOE, se han escogido deliberadamente para que el alumnado sea el protagonista de su propio aprendizaje y de la construcción del conocimiento dentro de un entorno de trabajo colaborativo. Se pondrán en práctica metodologías activas, consiguiendo que el estudiante se convierta en responsable de su propio aprendizaje, que logre aprender de forma práctica y con utilidad los conocimientos aprendidos en el aula, potenciar el pensamiento crítico y reflexivo sobre la música que les rodea, desarrollar habilidades de selección, búsqueda o análisis de la información y la autonomía y responsabilidad individual en el trabajo en equipo, además de la conciencia de grupo.

En esta SA, se proponen distintas actividades con diferentes métodos, como el expositivo narrativo en torno a explicaciones orales o vídeos de divulgación musical, además de actividades que promueven el desarrollo de expresión como la creatividad o la improvisación, habilidades como el trabajo en equipo y competencias relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías. Como se mencionó anteriormente, las actividades estarán desarrolladas dentro del plano de las metodologías activas y prácticas, contemplando los posibles distintos ritmos de aprendizaje dentro del aula además para una mejor asimilación de los conocimientos en el proceso de aprendizaje, además de los recursos dados por el docente y las estrategias metodológicas.

En primera instancia, la metodología troncal es el Aprendizaje basado en proyecto (ABP), puesto que el conjunto de actividades están asociadas a una misma temática que es: la música contemporánea en el mundo audiovisual. Una vez el alumnado haya realizado el trabajo final, lo presentarán ante el resto de compañeros y así demostrar los aprendizajes adquiridos en base al proyecto.

Además, en la sesión n.º 10 *Videojuego en vivo*, está basa en el Aprendizaje basado en problemas, ya que se plantea un problema que el alumnado debe resolver y encontrar, en este caso, la solución más creativa: la música correspondiente a cada nivel en torno a los estilos estudiados. El docente es la guía para los estudiantes, pudiendo facilitar con pistas o sugerencias para la correcta realización de la actividad. Al tratarse de un problema ficticio, no requiere una solución real, así, se enfoca más en procesos de aprendizaje que en un producto.

Contribución al desarrollo de los descriptores operativos de las competencias clave:

CCL: se fomenta a través de la participación cooperativa de las actividades y potenciando las interacciones comunicativas con una actitud de respeto.

STEM: a través de la planificación, desarrollo y ejecución del proyecto basado en la creación de un cuento musicalizado, así como la búsqueda de soluciones creativas y musicales a los problemas planteados en la sesión del Videojuego en vivo, todo en trabajo cooperativo.

CD: mediante el trabajo con las grabaciones y el software de edición de imagen y audio se refleja el fomento del uso responsable de las herramientas y tecnologías digitales, tanto como recurso como vehículo para la participación de procesos creativos.

CPSAA: debido a las actividades de creación e interpretación permiten al alumnado ser conscientes de sus propias habilidades, fomentando el autoconocimiento en un entorno propicio para el desarrollo personal, social y aprender a aprender.

CC: esta competencia se hace posible a través de las audiciones e interpretaciones de repertorio musical como es el contemporáneo del siglo XX, el cual contribuye a la comprensión del desarrollo artístico de la cultura no solo europea sino internacional, a la organización y funcionamiento del pasado y presenta de los valores , creencias y culturas prevaleciendo la igualdad e integración.

CCEC: se contribuye el desarrollo de la conciencia y expresión culturales fomentando la capacidad de aprender, comprender y valorar el legado que dejó la historia musical del siglo pasado y su repercusión a día de hoy a través de las actividades con fines interpretativos, de improvisación y de creación en tres estilos concretos de la música académica contemporánea.

Agrupamientos: Grupos heterogéneos de 4 personas. Este tipo de aprendizaje cooperativo forma parte de las metodologías activas, siendo una estrategia de aprendizaje que se caracteriza por la organización en grupos mixtos y heterogéneos donde el alumnado trabajará de forma conjunta y coordinada para resolver los “niveles” del videojuego con lo aprendido en las sesiones anteriores, profundizando así en su aprendizaje. Este proceso valora especialmente las relaciones interpersonales y la socialización e integración de todos los estudiantes, siendo el aprendizaje cooperativo una de las estrategias más comunes en torno al Aprendizaje basado en proyectos.

Recursos:

- Ordenador
- Proyector
- Tarjetas de motivos musicales
- YouTube
- *Reaper* (software de edición de vídeo y audio)
- Diferentes instrumentos (xilófonos, pianos, panderetas...)

Espacios: Aula de música o, en su defecto, el aula habitual del grupo.

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Sesiones 1 y 2: *Futurismo*

Sesión 1.

En esta primera actividad, se introducirá al alumnado el concepto de música contemporánea empezando con la corriente del futurismo haciendo hincapié en que no es solo música académica, sino una filosofía surgida en el siglo XX. Esto se hará de la siguiente manera:

El docente, habiendo puesto un vídeo o audio de motos, trenes u otras máquinas, preguntará a la clase: ¿Esto es música? Generando un debate que durará no más de 15 minutos en el que la prioridad será que el grupo exprese su idea de lo que es o no es la música. Una vez transcurrido ese tiempo, se pondrá el siguiente vídeo *Making music with office supplies*.

A continuación, se presentará el software de edición de imagen y sonido *Reaper*, con el cuál se trabajará este estilo y en el proyecto final. Para su prueba, cada alumno y alumna escogerá un objeto del aula no musical y hará un ritmo con él, como se muestra en el vídeo anterior. Y el docente hará un rápido y sencillo montaje con algunas grabaciones seleccionadas.

Sesión 2.

Teniendo como referencia la sesión anterior, la clase se dividirá en grupo cooperativos de 4 integrantes, teniendo que realizar una corta maqueta utilizando cualquier material no musical que hay en aula. Asimismo, se explicará lo que es una partitura gráfica para que puedan realizarla en grupo. Los últimos 10 minutos de la sesión, lo presentarán al resto de compañeros.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C2 y C4	2.1 y 4.1	Bloque II 1. 1.2 y 1.7	CCL1, CD2, CD3, CPSAA1,	Heteroevaluación	Rúbrica de Exposición oral	Partitura gráfica y Maqueta del

		2. 2.2 3. 3.1, 3.2 y 3.3	CPSAA3, CC1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4 y STEM3			proyecto en <i>Reaper</i>
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
Maqueta rítmica				Observación no participante		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos		Espacios	Observaciones	
Grupos mixtos heterogéneos	2	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador • Proyector • Vídeos y audios • Partituras gráficas 		Aula de música		

Sesiones 3 y 4: Aleatoriedad controlada

Sesión 3.

Antes de que el alumnado entre en el aula, el docente deberá haber colgado por paredes, suelos, pupitres... 30 fichas con motivos musicales diferentes (rítmicos, melódico-rítmicos, vocales...) habiendo dejado el aula lo más vacía posible para un libre y fácil desplazamiento pudiendo así habitar el aula al completo. El profesor, en cuanto todo el alumnado esté dentro del aula, se pondrá a caminar por el aula de manera “aleatoria” y realizar algunos de los motivos que estén puestos o, simplemente, inventándose otros. De esta manera, el grupo se preguntará qué está haciendo, y así, se presentará: la aleatoriedad controlada. En un primer lugar, hay que cerciorarse de que el alumnado conoce la definición de “aleatorio” (según mi experiencia, lo entienden con la palabra *random*). Después, será turno de los estudiantes el

habitar el aula de manera aleatoria. Caminarán mientras escuchan de fondo cualquier hilo musical, y, en cuanto se pare, tendrán que estar delante de uno de los motivos expuestos. El docente repartirá aleatoriamente un número (está señalado del 1 al 30, dependiendo del alumnado que haya asistido a la sesión) y tendrán que realizar el motivo en el orden que haya quedado.

A continuación, por grupos colaborativos de 4 personas, irán caminando por el aula y seleccionando cada uno 1 motivo a partir de los cuáles, tendrán que ensayar e interpretar posteriormente al resto del grupo. Esto pueden hacerlo con instrumentos del aula si es que es un motivo con altura de sonido en un pentagrama, o con los objetos que consideren óptimos para su realización.

Sesión 4.

Teniendo en cuenta la realizado en la sesión anterior, es ahora turno del alumnado. Serán ellos mismos quien, por grupos cooperativos, realicen cada miembro un pequeño motivo para ensayarlo e interpretarlo para el resto del grupo en los últimos 10 minutos de la sesión. Esos motivos pueden estar inspirados en los dados por el docente la sesión anterior o, por ejemplo, por las ilustraciones de las partituras gráficas, es decir, no tiene por qué ser exactamente un ritmo o un pentagrama con una clave de sol y dos notas, sino que podría ser, por ejemplo, un gallo.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C2 y C4	2.1 y 4.1	Bloque II 1. 1.2 y 1.7 2. 2.2 3. 3.1, 3.2 y 3.3	CCL1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4 y STEM3	Heteroevaluación	Rúbrica de práctica musical	Partitura de la interpretación de aleatoriedad controlada

Productos			Tipos de evaluación según el agente	
Partitura de interpretación de música aleatoriedad controlada			Observación no participante	
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Grupos mixtos heterogéneos	2	<ul style="list-style-type: none"> Fichas de estilo Papeleta con número (1-30) 	Aula de música	

Sesiones 5 y 6: *Minimalismo*

Sesión 5.

Este estilo requiere de más técnicas tradicionalmente musicales, es decir, la escritura que se trabajará será la tradicional. La clave de que el alumnado entienda la filosofía de esta corriente es que con los mínimos elementos musicales, se puede realizar una obra de calidad en estilo minimalista. Se presentará al alumnado de manera expositiva diferentes partituras de la corriente mencionada haciendo hincapié en la repetición de los motivos y la simpleza de los mismo.

Los motivos pueden ser rítmicos, melódicos, rítmico-melódicos... lo importante es que asimilen la idea de que, dicho motivo, tiene que crearse y pensarse de tal manera que se escucha en bucle. Por lo tanto, si creamos un sonido estridente y forte, será algo incómodo de escuchar repetidamente, incluso podría opacar el de los compañeros.

Sesión 6.

Teniendo de referencia la sesión anterior, el alumnado, por grupos cooperativos de 4 personas, crearán individualmente un motivo (por lo que serán 4 por grupo) con los que componer una pequeña pieza minimalista. Estas no tienen por qué ocurrir los 4 motivos a la vez, puede empezar 1, sumarse 2 más, etc. Y, cuando la hayan realizado y tengan la partitura, la interpretarán y grabarán.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C2 y C4	2.1 y 4.1	Bloque II 1. 1.2 y 1.7 2. 2.2 3. 3.1, 3.2 y 3.3	CCL1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4 y STEM3	Heteroevaluación	Rúbrica de práctica musical	Partitura final
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
Partitura y grabación en estilo minimalista				Observación no participante		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos		Espacios	Observaciones	
Grupos mixtos heterogéneos	2	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador • Proyector • Vídeos y audios • Partituras • Grabadora 		Aula de música		

Sesión 7: ¡Bandasonoreando!

En esta sesión, se realizará un videojuego en vivo, donde el alumnado, por grupos de 4, podrán utilizar los conocimientos sobre los estilos trabajados hasta el momento para conseguir realizar las “misiones” del videojuego de tres niveles.

Nivel 1: tendrán que realizar una grabación con la grabadora de un teléfono móvil y partitura gráfica con efectos de sonido, estilo futurista, que imiten una tormenta en el mar. Las instrucciones están en una carta (Ver Apéndices).

Nivel 2: tendrán que realizar una grabación y partitura gráfica, estilo aleatoriedad controlado, del ambiente sonoro de un abismo. Las instrucciones están en una carta (Ver Apéndices).

Nivel 3: tendrán que realizar una grabación y partitura tradicional, estilo minimalista, de la melodía del ambiente de un bosque. Las instrucciones están en una carta (Ver Apéndices).

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
4	4.1.	Bloque II 1. 1.7 2. 2.2. 3. 3.1, 3.2 y 3.3.	CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.	Heteroevaluación y coevaluación	Rúbrica de práctica musical y de Coevaluación	Grabaciones y partituras
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
Grabaciones del producto final de las misiones				Observación no participante		

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Grupos mixtos heterogéneos	1	<ul style="list-style-type: none"> • Cartas de Niveles • Teléfono móvil 	Aula de música	

Sesión 8: Música, cámara, y ¡acción!

En esta sesión, el alumnado, por los grupos hechos en la sesión anterior, tendrán que hacer un montaje con las grabaciones resultantes (en caso de tener que regrabar alguna, también es posible) y, en torno a las cartas expuestas también en la sesión anterior, crear una corta historia y musicalizarla con las piezas creadas por ellos mismos con el programa *Reaper*.

Hay que tener en cuenta las necesidades técnicas que pueda requerir el programa y el alumnado en su uso, por lo que el docente deberá estar preparado para las posibles dudas o incidencias que ocurran con este programa y estar lo más formado posible (o el elegido en su defecto).

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
4	4.1.	Bloque II 1. 1.7 2. 2.2. 3. 3.1, 3.2 y 3.3.	CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.	Heteroevaluación y coevaluación	Rúbrica de Trabajo Audiovisual y de Coevaluación	Proyecto final de <i>Reaper</i> .

Productos			Tipos de evaluación según el agente	
Cuento musicalizado			Observación	
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Grupos mixtos heterogéneos	1	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador • <i>Reaper</i> • Grabaciones 	Aula de informática	

Sesión 9 y 10: Premier						
En estas dos últimas sesiones, el alumnado expondrá de por grupos el resultado final de los cuentos que han grabado y musicalizado, además de la correspondiente explicación de los motivos utilizados para la música y su fase de creatividad de manera detallada.						
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
2	2.1.	Bloque II 1. 1.2. y 1.7.	CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC3.	Heteroevaluación	Rúbrica de Exposición oral	Exposición
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
Exposición final				Observación no participante		

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Grupos mixtos heterogéneos	1	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector 	Aula de música	

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICAS: RECURSOS, FUENTES, OBSERVACIONES, PROPUESTAS Y VALORACIÓN DEL AJUSTE

Recursos:

1. Material creado por el profesorado.
2. Ejemplos audiovisuales recopilados.
3. Actividades creadas por el profesorado.
4. Tabla de coevaluación.

Fuentes:

Bradfrey. (23 de noviembre de 2017). *“Opening Sequence” - The Incredibles (Score Reduction & Analysis)*. [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=zhqfRtemui4>

Jaime Altozano. (15 de mayo de 2019). *He compuesto la banda sonora de un videojuego!* [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=RnsimJFg1oQ>

Observant Sound. (23 de abril de 2020). *Making music with office supplies*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7HR2vBHZBZ8>

<https://www.youtube.com/watch?v=7HR2vBHZBZ8>

Pablo's Flipped Music Classroom. (05 de mayo de 2019). *Historia de la Música - Ep. 6: El siglo XX (música clásica)* [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=vi9fl5nciQ0>

Patrick Suiter. (18 de agosto de 2022). <i>Jurassic Park: "T-Rex Rescue and Finale" - John Williams (Score Reduction and Analysis)</i> . [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=9zEEz9Yqyrs		
Karlin, F., Wright, R. (2004). <i>On the track: A guide to contemporary film scoring</i> . Routledge.		
Observaciones:		
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos: No		
Valoración del ajuste	Desarrollo	
	Propuesta de mejora	

La adaptación de la Situación de Aprendizaje que se menciona al comienzo de este apartado, se diseñó y se puso en práctica siguiendo un procedimiento minucioso y disciplinado en cuanto a tiempo y contenido se refiere puesto que se disponía de dos sesiones cedidas por la docente del centro. Constó de dos sesiones que se dividieron de la siguiente manera:

Tabla 5:

Situación de Aprendizaje Adaptada

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES ADAPTADAS
Sesión 1: Interpretación
<p><u>Actividad 1</u> (15 mins): Se repartirá por el aula los 15 efectos vocales boca abajo llevados por la docente. El alumnado caminará por el aula de manera <i>aleatoria</i> durante 20-30 segundos con música ambiental de fondo hasta que se pare. En ese punto, cada estudiante deberá estar delante de un motivo Además, se dará un número identificativo dependiendo del número de alumnado para poder realizar la actividad correctamente. Una vez cada estudiante tenga el motivo, tendrá que interpretarlo, además, con el número que le haya tocado de manera</p>

aleatoria, se interpretarán los efectos en ese orden.

Actividad 2 (15 mins): De la misma manera que la actividad anterior, se repartirán los motivos dancísticos boca abajo por todo el aula y se sigue la misma dinámica de interpretación.

Actividad 3 (15 mins): De la misma manera que la primera actividad, se repartirán los motivos interválicos boca abajo por todo el aula y se sigue la misma dinámica de interpretación con los xilófonos.

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual o por parejas.	1	Motivos impresos y xilófonos	Aula de música	Para una mejor recepción de la actividad, es importante que los efectos vocales sean en color para transmitir emociones.

Sesión 2: Creación

Actividad 1 (20 minutos): Dividiendo el grupo en tres de manera equilibrada numéricamente, cada uno se centrará en proponer individualmente un motivo ya sea dancístico, vocal o instrumental dependiendo del grupo en el que se encuentren. Una vez hecho esto, decidirán el orden en el que interpretan sus motivos para así crear una pieza en estilo aleatoriedad controlada.

Actividad 2 (25 minutos): en esta actividad, tendrán que decidir como grupo teniendo en cuenta los tres ámbitos trabajados, cuáles utilizar para crear una partitura multidisciplinar, incluso danza y vocal al mismo tiempo. Cuando estén los motivos decididos, tendrán que ensayar e interpretarla.

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual o por parejas.	1	Creaciones de los motivos por parte del alumnado.	Aula de música	En la Actividad 2, hay que estar presente y pendiente para que no se descontrola el grupo y mantener el orden.

6. Plan de seguimiento

Como se ha mencionado en el apartado anterior, la Situación de Aprendizaje está diseñada para ser realizada en 10 sesiones, pero debido a las circunstancias ya escritas, se procedió a la adaptación de la misma (ver Situación de Aprendizaje Adaptada). Esto resultó ser tan solo un fugaz acercamiento a la música contemporánea, siendo estos unos términos de los cuáles el alumnado no había oído hablar, por lo que realizaron la actividad dubitativos.

Además, uno de los factores que pudo influenciar en la dinámica de aula ha sido que tan solo pude asistir a tres o cuatro clases anteriores a esa como acompañante de la docente, por lo que no me conocían y no existía relación profesora-alumnado. La confianza y el respeto es algo que un docente debe conseguir en el aula, puesto que hace funcionar la dinámica de grupo y las actividades se desarrollan de una manera más satisfactoria tanto para el profesor como para el grupo.

Algo a destacar, fue la predisposición y la ayuda de la docente a la hora de la realización de la SA adaptada, puesto que dejó en una predisposición positiva a la recepción de una profesora nueva por dos días, con actividades que nunca habían realizado. Aunque no fue del mismo valor para una clase que en otra.

La clase de 2º A resultó ser mucho más dinámica y disfrutable, ya que tuvieron cierta disposición y curiosidad por ver qué actividad había preparada, la cuál disfrutaron, sobre todo el elemento de la danza, y entendieron rápidamente el formato de la sesión.

Por otro lado, la clase de 2º B, también más numerosa, a excepción de dos grupos cooperativos, el resto no quería entender o directamente no quería realizar la actividad, por lo que se hizo mucho más pesada.

En definitiva, y volviendo a la SA original, el indicativo de que esta propuesta ha funcionado, es que el grupo haya podido resolver de manera creativa los sonidos o melodías que requería la historia que se cuenta en “nuestro videojuego” y que, sobre todo, haya entendido el gran valor de la música contemporánea en el mundo audiovisual hoy en día de una manera natural. Además, con el ejemplo final de historieta musicalizada, podrán observar que con una buena gestión de los recursos se puede contar mucho más de lo que creían.

6.1. Evaluación

El proceso de evaluación de la Situación de Aprendizaje adaptada se ha llevado a cabo mediante la rúbrica de práctica musical, puesto que la creación era demasiado simple se le dio importancia a la interpretación de la misma para garantizar el conocimiento de lo que

estaban creando.

Respecto a la evaluación de la SA original, como se ha podido observar en el apartado anterior, al ser más extensa es también más precisa y concreta según qué actividad se ha realizado en qué sesión. Es por eso que se han realizado diferentes rúbricas para poder evaluar de manera justa y equitativa los posibles resultados de la misma con los siguientes títulos:

1. Creación
2. La Práctica musical
3. El trabajo audiovisual
4. Exposición oral
5. Coevaluación

Las cuatro primeras son de elaboración propia a partir de las competencias a desarrollar teniendo en cuenta el curso y los objetivos de la Situación de Aprendizaje. Concretamente, la Rúbrica de Trabajo Audiovisual lleva un porcentaje según el tipo de criterio, puesto que algunas conllevan más esfuerzo en su realización o son más complicadas, reflejando así de manera equitativa la nota final del proyecto. Además, la rúbrica de coevaluación proporciona al alumnado no solo una mayor implicación en el proyecto, sino una reflexión sobre la eficacia del trabajo tanto individual como colectivo. A continuación se presentan las cinco rúbricas ya mencionadas:

Tabla 6: Rúbrica de Creación

Creación	Sobresaliente	Notable	Aprobado	Suspenso
Control (¿Qué?)	El material corresponde en su totalidad con el estilo y la estética	El material corresponde parcialmente con el estilo y la estética	El material corresponde poco con el estilo y la estética	El material no corresponde con el estilo ni la estética
Intencionalidad (¿Por qué?)	Ha conseguido transmitir lo que propuso	Ha conseguido casi transmitir lo que propuso con alguna dificultad	Ha conseguido transmitir lo que propuso con dificultades	No ha conseguido transmitir lo que propuso
Coherencia (¿Cómo?)	Hay total coherencia en la secuencia de sonidos	Hay coherencia en la mayor parte de la secuencia de sonidos	Hay poca coherencia en la secuencia de sonidos	No hay coherencia en la secuencia de sonidos

(Elaboración propia, 2023)

Tabla 7: Rúbrica de Práctica musical

Práctica musical	Sobresaliente	Notable	Aprobado	Suspense
Fluidez	No se para nunca	Se para 1 vez	Se para 2 veces	Se para más de 2 veces
Precisión y control motriz	Técnica muy trabajada	Técnica trabajada	Técnica limitada	Técnica poco depurada
Figuras y tempo: fidelidad a la partitura	Lleva el pulso con precisión y no comete fallos	Lleva el pulso con precisión y comete hasta 2 fallos leves	Comete entre 3 y 5 fallos de ritmo o hasta 2 fallos pero se ralentiza o acelera	Comete más de 5 fallos de ritmo o no tiene precisión rítmica. Tiene errores notables o graves
Memoria	Interpreta sin partitura	Interpreta con la partitura delante pero no mira demasiado el papel	Interpreta la pieza con la partitura delante y aparte la vista pocas veces	Interpreta la pieza con la partitura delante y no aparta la vista del papel
Postura y sentido del gesto	Postura adecuada y elegante	Postura correcta	Postura arqueada y tensión en los gestos	Postura inadecuada y muestra tensión que dificulta la ejecución
Actitud	Se prepara antes de la ejecución, concentrado y en silencio	Se prepara antes de la ejecución, está bastante concentrado y en silencio prestando atención a los compañeros	Se prepara antes de la ejecución pero se despista con facilidad si le miran. No mantiene el silencio	No se prepara antes de la ejecución, se ríe, habla en mitad de la interpretación, trata de hacer reír a los demás.
Ensayos y conciertos	Está preparado. Siempre muestra respeto y apertura	La mayoría de las veces está preparado. Muestra respeto y apertura	No se prepara o no está concentrado, además, no muestra apertura o respeto	No se prepara, no está concentrado, no respeta ni muestra apertura
Adecuación al conjunto	Se adapta perfectamente al ritmo de los demás	Se adapta al ritmo de los demás con algún desajuste de ritmo	Interpreta su propio ritmo y no tiene en cuenta al conjunto, pero se percata de ello	Interpreta su propio ritmo y no tiene en cuenta el conjunto y no se percata de ello
Calidad del conjunto	Puesta en escena excelente	Puesta en escena muy buena	Puesta en escena correcta	Puesta en escena pobre

(Elaboración propia, 2023)

Tabla 8: Rúbrica de trabajo audiovisual

Trabajo Audiovisual	Sobresaliente	Notable	Aprobado	Suspenso
Música-escena (30%)	No se para nunca	Se para 1 vez	Se para 2 veces	No existe relación entre la música y la escena
Sincronización (20%)	Toda la música está sincronizada con la escena	La mayoría de la música está sincronizada con la escena	Ha música sincronizada con la escena y otras no.	No hay sincronización
Variedad sonora (20%)	Utiliza más de 5 instrumentos	Utiliza entre 3 y 5 instrumentos	Utiliza 3 instrumentos	No utiliza más de 1 o 2 instrumentos
Creatividad (20%)	Ha creado mas de 5 motivos	Ha creado de 3 a 5 motivos	Ha creado 1 o 2 motivos	No ha creado ningún motivo
Efectos de sonido (10%)	Ha utilizado 5 o más efectos de sonido	Ha utilizado 3 efectos de sonido	Ha utilizado 1 o 2 efectos de sonido	No ha utilizado ningún efectos de sonido

(Elaboración propia, 2023)

Tabla 9: Rúbrica de Exposición en el aula

Exp. Oral-Audiovisual	Sobresaliente	Notable	Aprobado	Suspenso
Presentación Audiovisual (50%)	Se ha visto y escuchado a la perfección	Se ha visto y escuchado con calidad mejorable	Se ha visto y escuchado de manera irregular y con problemas	Ha presentado con graves problemas o no ha presentado
Explicación de la música (30%)	Ha explicado toda la música con detalle	Ha explicado toda la música de manera general	Ha explicado música la música con alguna dificultad	Ha explicados con graves problemas o no ha explicado la música
Expresión oral (20%)	Se expresa con soltura y términos musicales adecuados	Se expresa adecuadamente y con algunos términos musicales	Se expresa con cierta dificultad y tan solo utiliza 1 o 2 términos musicales	Se expresa con grave dificultad sin utilizar términos musical

(Elaboración propia, 2023)

Tabla 10: Rúbrica de Coevaluación

Coevaluación	Sobresaliente	Notable	Aprobado	Suspenso
Conocen y comprenden el objetivo del proyecto	Conocen y comprenden el objetivo a la perfección	Conocen y comprenden el objetivo pero no siempre	Conocen el objetivo pero necesitan ayuda	No conocen el objetivo
Escuchan y respetan las ideas de los demás	Escuchan y aportan ideas avanzadas	Escuchan y aportan ideas	Aportan pero no siempre respetan	No tienen en cuenta las ideas
Respetan el funcionamiento del grupo	Han asistido a todas las clases y entregas a tiempo	Han asistido a casi todas las clases y alguna entrega a destiempo	Normalmente asisten pero las entregas no están finalizadas	No asisten regularmente y entregan mal las tareas
Se interesan por la actividad	Muestran gran interés por la actividad	Participa con regularidad	A veces no participa	No participa o participa muy poco
Realizan contribuciones relevantes y creativas	Todos se comunican de manera clara y directa	Algunas veces se proponen ideas y sugerencias	Solo algunos proponen ideas y son escasas	No se proponen ideas
Actúan de forma constructiva	Resuelven todos los problemas	Resuelven casi todos los problemas	No se resuelven muy bien los problemas	No se resuelven los problemas

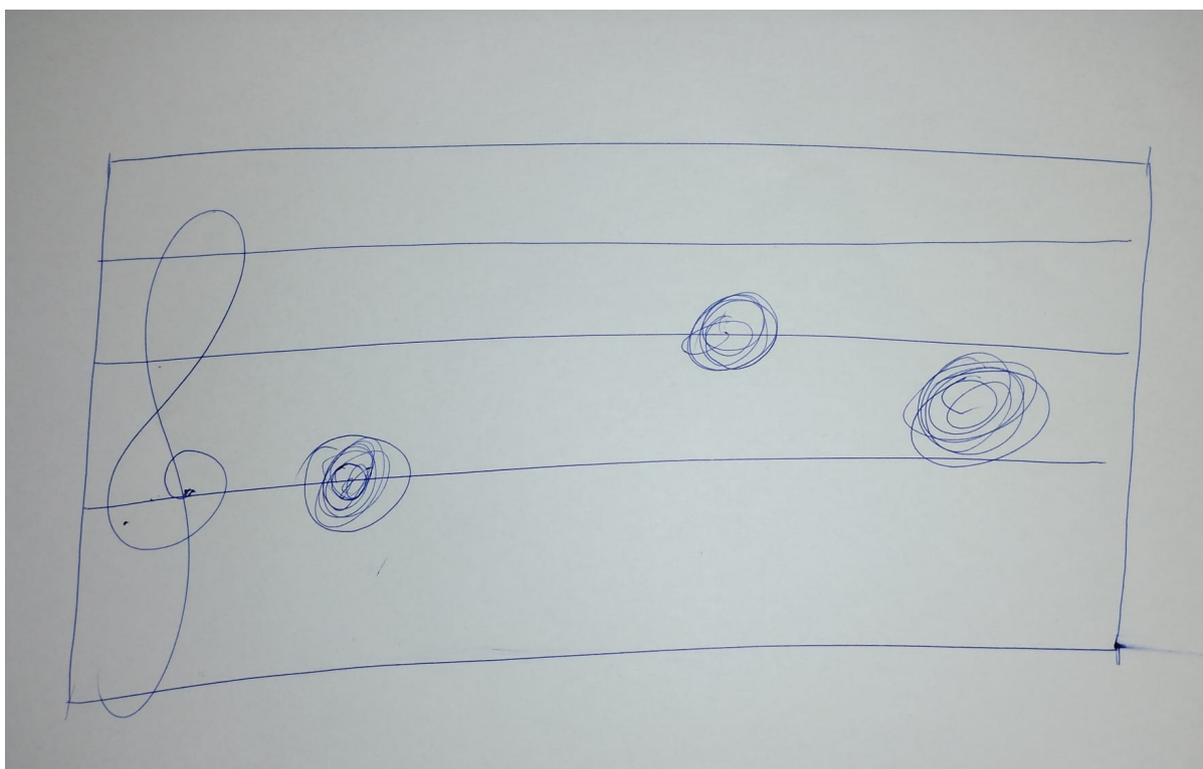
(Elaboración adaptada desde una rúbrica del profesor de la ULL: Amador Guarro Pallás (Procesos y Contextos Educativos, 2023).

7. Resultados

En líneas generales, los conocimientos y por tanto resultados de la SA adaptada fueron pobres o casi nulos. En la creación de material instrumental, donde debían escribir en un folio un pentagrama con 2 o 3 notas, varios alumnos han preguntado que cómo se dibujaba o no escribían las notas correctamente entre los espacios y las líneas. Este tipo de resultados son los que dan pie a buscar otra forma de hacer llegar la música al alumnado, aunque sea de manera inicial, puesto que el lenguaje musical es muy detallado y complejo, además de hacerse incluso tedioso para una persona que no esté especialmente interesada en el estudio de la música. Aquí se presentan algunos ejemplos de los resultados de las creaciones:

Figura 12:

Ejemplo de motivo instrumental



(Elaboración por alumnado del I.E.S. Domingo Pérez Minik)

Figura 13:

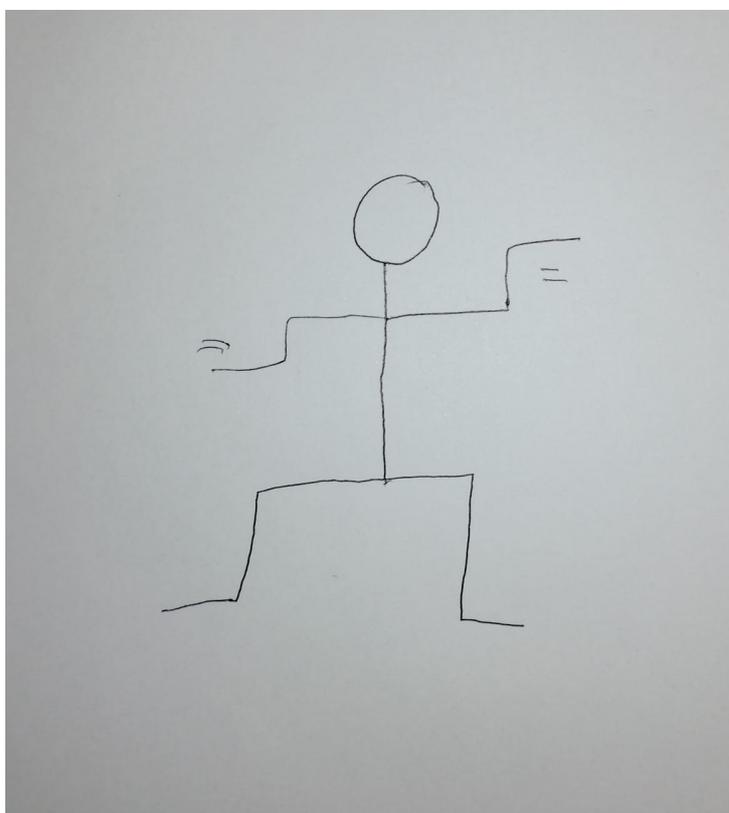
Ejemplo de motivo de efecto vocal



(Elaboración por alumnado del I.E.S. Domingo Pérez Minik, 2023)

Figura 14:

Ejemplo de motivo dancístico



(Elaboración por alumnado del I.E.S. Domingo Pérez Minik, 2023)

En la observación no participante realizada durante el desarrollo de las actividades, se reflejaron ciertas carencias en referencia a los elementos musicales básicos y que la música contemporánea puede ayudar a resolver. A continuación se muestran los puntos que vertebran la importancia esta Situación de Aprendizaje y las razones por la que la música contemporánea ser parte del currículo de secundaria:

1. Innovación y experimentación: Durante el siglo XX, hubo una explosión de nuevos estilos, técnicas y enfoques musicales. Desde el impresionismo y el expresionismo hasta el serialismo, el minimalismo y el jazz, entre otros, la música de el siglo pasado desafió las convenciones y amplió los límites de la expresión musical. Estudiar estos movimientos estimula la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes.
2. Conexión con la historia y la sociedad: Esta música refleja los cambios históricos, sociales y culturales que ocurrieron en ese periodo. Al estudiarla, los estudiantes pueden comprender cómo la música refleja y responde a los eventos y movimientos de la época, como las guerras mundiales, los movimientos de derechos civiles y los cambios tecnológicos. Esto les ayuda a desarrollar una perspectiva más amplia de la historia y la sociedad.
3. Expansión auditiva: Se encuentra una gran diversidad de géneros, estilos y técnicas. Al exponer a los estudiantes a una variedad de obras y compositores, ampliamos su horizonte auditivo y les permitimos desarrollar una apreciación más profunda de la música en general.
4. Relevancia contemporánea: Aunque la música del siglo XX pueda parecer histórica, muchos de sus elementos y enfoques siguen siendo relevantes en la música actual. Muchos géneros y técnicas actuales tiene sus raíces en ese siglo. Al estudiar esta música, los estudiantes pueden comprender mejor los fundamentos y las influencias que moldearon la música contemporánea.

7.1. El desarrollo competencial

Competencias específicas

[CE13] Conocer el valor formativo y cultural de las materias correspondientes a la especialización y los contenidos que se cursan en las respectivas enseñanzas: se considera que se ha puesto en valor los contenidos de la materia de música habiendo hecho una exhaustiva investigación teniendo en cuenta la complejidad de la introducción de la música contemporánea en el aula.

[CE14] Conocer la historia y los desarrollos recientes de las materias y sus perspectivas para poder transmitir una visión dinámica de las mismas: se ha desarrollado esta competencia al investigar sobre pedagogos y música que han estudiado o estudian la aplicación de la música contemporánea en el aula, dado que se ha asimilado la fragilidad de este tipo de contenido en las aulas.

[CE15] Conocer contextos y situaciones en que se usan o aplican los diversos contenidos curriculares: en este sentido, diversos autores han escrito sus pasadas experiencias tanto positivas como negativas, de las que al leer se ha reflexionado sobre la puesta en práctica en las aulas y los errores que probablemente se cometerán.

[CE20] Fomentar un clima que facilite el aprendizaje y ponga en valor las aportaciones de los estudiantes: esta competencia se considera que se ha logrado en ciertos aspectos, puesto que se ha puesto en valor las creaciones del alumnado y, aunque se ha fomentado un clima de aprendizaje dinámico, el comportamiento del alumnado ha resultado complejo de sobrellevar en algunas ocasiones.

[CE21] Integrar la formación en comunicación audiovisual y multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje: se ha desarrollado sin problemas, ya que los medios digitales son imprescindibles en la educación de hoy y en día y, estando dentro del sistema académico, el manejo de un dispositivo digital es prácticamente cotidiano.

[CE26] Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación y evaluación educativas y ser capaz de diseñar y desarrollar proyectos de investigación, innovación y evaluación: se considera que esta competencia se ha desarrollado positivamente. Se ha podido experimentar diferentes metodologías durante el periodo de prácticas pudiendo observar los pros y contras de cada una, además de las diferentes maneras de evaluación (siendo las rúbricas a la que más se ha edecado la SA) e investigado desde un punto de vista más didáctico teniendo en cuenta siempre al alumnado.

Competencias generales

[G6] Diseñar y realizar actividades formales y no formales que contribuyan a hacer del centro un lugar de participación y cultura en el entorno donde esté ubicado; desarrollar las funciones de tutoría y de orientación de los estudiantes de manera colaborativa y coordinada; participar en la evaluación, investigación y la innovación de los procesos de enseñanza y aprendizaje: Respecto a los tres apartados que se encuentran en esta competencia, se han diseñado incluso una unidad didáctica completa para llevarlas a cabo en el centro de prácticas con respuestas positivas por parte del alumnado; puesto que el grupo que tutorizaba mi tutor académico tenía problemas de convivencia y desarrollamos cierto campo de confianza, pude realizar durante un recreo con éxito una mediación y orientación en cuando al problema de convivencia; en este sentido, la Situación de Aprendizaje que se realizó fue no convencional siempre en relación con los contenidos del currículo, por lo que se demuestra que se ha obtenido con éxito esta competencia.

Competencias básicas

[CB9] Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades: esta competencia se ha desarrollado de una manera muy leve, puesto que el alumnado del centro resultó ser bastante inestable por lo que existían lagunas notables en sus conocimientos sobre la materia, lo cuál algo mejoró tras mi paso por el centro, pero no significativamente.

[CB10] Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo: esta competencia no se ha conseguido con éxito, ya que los estudiantes sí que son conscientes de que su aprendizaje puede ser de tipo autónomo pero, en la mayoría de los casos, no han tenido interés y no se ha conseguido motivarlos en este sentido.

7.2. Propuesta de mejora

Lo más destacable de la puesta en práctica de la Situación de Aprendizaje adaptada, es que el elemento del movimiento o danza fue sin duda el más libre con el que se sintieron. ¿Es posible que ese sentimiento sea dado por la app de *TikTok*? Formaba parte del día a día ver a alumnado en cualquiera de las esquinas en un recreo o un cambio de clase, bailando para grabar un tiktok, porque lo que puede ser que, a día de hoy, el baile forme parte de la

vida como algo más cotidiano en comparación con generaciones anteriores.

Además, la realización de la misma cambió drásticamente cuando se hizo con música que sin música de fondo. Aunque esta no tuviese nada que ver con el estilo o la rítmica del movimiento, el alumnado se sintió más cómodo a la hora de realizar movimientos dancísticos teniendo una música que “cubría” su movimiento.

Tras la primera sesión donde los motivos tanto vocales, como instrumentales y dancísticos fueron dados al alumnado, resultó ser clave para proporcionar al alumnado un punto de partida a la hora de empezar a crear, puesto que hasta la fecha no habían realizado actividades relacionadas con la creación musical, por lo que el nerviosismo hizo que preguntaran varias veces lo mismo e incluso surgió la necesidad de un breve repaso de lo más básico como las notas musicales.

Por otro lado, la creación es algo a lo que no está acostumbrado el alumnado de secundaria, por lo tanto, quizá es importante empezar por algo sencillo y que ellos sean capaces de poder llevar a cabo con los conocimientos y elementos musicales que conozcan. Aunque no hay que perder de vista el que sigan adquiriendo conocimientos y mejorando en la materia, ya que, trabajar con los conocimientos previos, no implica quedarse en esos conocimientos, sino avanzar desde ellos.

8. Conclusiones

Respecto a los objetivos principales de este trabajo, nos encontramos con que es posible diseñar una propuesta didáctica de música contemporánea adaptada al nivel del segundo curso de Enseñanza Secundaria Obligatoria, como dicen los expertos, lo que hay que tener presente es el grado de dificultad de las corrientes musicales y cómo hacerlas asequibles para el alumnado. En lo referido a la herramienta de composición, durante la evolución de la propuesta, se ha considera más apropiado para las actividades brindar ejemplos para que el alumnado tenga un punto de referencia con las fichas de estilo y así elaborar algo similar con sus conocimientos previos y nuevos.

En los objetivos específicos, el primero va en estrecha relación con el segundo de los principales y que, a pesar de empezar con la imitación, les ocasionó un desorden cognoscitivo el solicitarles que ellos mismo crearan lo que posteriormente iban a interpretar, lo cual, fue todo un éxito en curva de evolución en la misma sesión, ya que se ayudaban en un principio mutuamente hasta que todos lo acababan realizando de manera individual. El uso de las TIC no pudo llevarse a cabo durante el periodo de prácticas, a pesar de ello, son un punto fundamental en esta propuesta de innovación, ya que vivimos en un siglo donde la tecnología nos rodea y avanza muy rápidamente.

Tras haber hecho una pequeña introducción de la música contemporánea en la materia de música en el segundo curso de ESO mediante algunas de las metodologías activas mencionadas en este trabajo, se afirma que los resultados pueden llegar a ser satisfactorios con un correcto seguimiento y trabajo constante. La falta de motivación en el alumnado del centro de prácticas perjudicó el dinamismo general de la clase, lo que da a entender que esta es un pilar fundamental para garantizar fomentar en el alumnado el gusto por el estudio y los contenidos que se imparten en el aula. Por este motivo, es conveniente ser consciente de las necesidades e intereses del alumnado y relacionarlo con los contenidos a impartir.

En resumen, la inclusión de la música del siglo XX en la Educación Secundaria Obligatoria permite al alumnado explorar la diversidad y la innovación musical de este periodo brindándoles una comprensión más profunda de la música como arte y su relación con la historia y la sociedad además de fomentar la apreciación de la música contemporánea y estimular la creatividad del alumnado. Y, es por esto que siendo el lenguaje contemporáneo en el aula de música un tema vivo, se considera susceptible a ser un tema para un futuro programa de doctorado para seguir investigando y aportando actividades, metodologías y contenidos adaptados a las necesidades e intereses del alumnado.

Música es una organización de sonidos (ritmo, melodía, etc) producida con la intención de ser escuchada.

[...]

(Suena el timbre)

¿Fue música eso? La clase se despide.

- Un compositor en el aula, por Murray Schafer

Referencias bibliográficas

Decreto 30/2023, de 16 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Beineke, V. (2017). Componiendo colaborativamente en la escuela: entre teorías y prácticas en el campo del aprendizaje musical creativo. *Revista Internacional de Educación Musical*, 5, 31-39.

Benítez Murillo, M. A. (2009). El juego como herramienta de Aprendizaje. *Revista Digital: Innovación y Experiencias Educativas*.

Buj Corral, M. (julio 2021). Grafismos musicales en educación: Hacia una didáctica integrada. *Eufonía. Didáctica de la Música*, 88, 7-12.

Castro Alonso, V. (2019). Metodologías activas en el aula de secundaria: la creación musical como recurso hacia la creatividad. En *Investigación, Innovación docente y TIC. Nuevos Horizontes Educativos*. Dykinson, S.L.

Delalande, F. (2007). De la exploración sonora a la invención musical. En M. Díaz Gómez y M. E. Riaño (Eds.), *Creatividad en Educación Musical* (71-76). Universidad de Cantabria.

García Calero, P. y Estebaranz, A. (2005). *Innovación y creatividad en la enseñanza musical*. Octaedro.

Giráldez, A. (2007a). La composición en el aula de música. En J. L. Aróstegui, S. espinosa, C. García, A. Giráldez, J., Gordillo, L. M., Herrera,... M. Vázquez, *La creatividad en la clase de música: componer y tocar* (27-33). Graó

Giráldez, A. (2007b). La composición musical en el aula (8-12). En M. Díaz Gómez y M. E. Riaño (eds.), *Creatividad en Educación Musical* (97-111). Universidad de Cantabria.

Gómez Díaz, M. (2012). Metodologías y líneas actuales de investigación en torno a la enseñanza y el aprendizaje musical en educación secundaria. ¿Podemos formarnos para ser investigadores?. *Música: Investigación, innovación y buenas prácticas*.

Hemsey de Gainza, V. (2002). Didáctica de la Música Contemporánea. *Música y Educación*, vol. VII, 24.

Hemsey de Gainza, V. (1983). *La improvisación musical*. Ricordi Americana S.A.E.C.

Kokotsaki, D. y Newton, D. P. (2015). Recognizing creativity in the music classroom. *International Journal of Music Education*, 33(4), 491-508.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica

2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 29 de diciembre de 2020. (Borrador) <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

López Cano, R., y San Cristóbal, U. (2014). *Investigación artística en música: problemas, métodos, experiencias y modelos*. Fonca-Esmuc.

Martin Quinteros, L. A. (2009). Posibles aportaciones de la música popular al análisis y su enseñanza. *I Encuentro Nacional de Análisis Musical*. [Conservatorio Superior de Música de Canarias].

Morgan, R. P. (1999). *La música del siglo XX. Una historia del estilo musical en la Europa y la América modernas*. Akal

Muñoz Rubio, E. (2003). *El Desarrollo de la Comprensión Musical del Niño de E. Primaria: Las estéticas del S. XX*. [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Madrid]. <http://hdl.handle.net/10486/1759>

Odena, O. (2013). Creatividad en educación musical: una exploración cualitativa. En M. Díaz Gñomes y A. Giráldez (Coords.), *Investigación cualitativa en educación musical* (99-115). Graó

Roca Arencibia, D. (2013). *El análisis auditivo y el análisis orientado a la interpretación según la metodología IEM*. [Tesis de doctorado, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria] <http://hdl.handle.net/10553/11319>

Schafer, R. M. (1965). *El compositor en el aula*. Ricordi

Stone, K. (1980). *Music Notation in the Twentieth Century*. Norton.

Valls, M. y Padrol, J. (1986). *Música y cine*. Salvat.

Xalabarder, C. (1997). *Enciclopedia de las bandas sonoras*. Ediciones B.

Zaragozá, J. L. (2009). *Didáctica de la música en la educación secundaria. Competencias docentes y aprendizaje*. Graó

Apéndices

Carta del Capitán Pirata (elaboración propia, 2023).



Nivel 1



FUTURISMO

¡POR LAS BARBAS DE POSEIDÓN! SI ESTÁS LEYENDO ESTA MUGRIENTA CARTA... ¡NECESITO TU AYUDA!

CRUZANDO LAS ANGOSTAS AGUAS CON MI TRIPULACIÓN, DEBIDO A UNA TORMETA ENVIADA POR EL MISMO DIABLO, NUESTRO BARCO VOLCÓ OBLIGÁNDOME A NAUFRAGAR.

SIN EMBARGO, LO QUE ME PREOCUPA ES QUE ENTRE LOS TESOROS QUE GUARDÁBAMOS SE ENCONTRABA... ¡MI FLAUTA MÁGICA!

SI HAN ENCONTRADO ESTA CARTA DENTRO DE LA ÚLTIMA BOTELLA DE RON QUE NOS QUEDABA, DIRÍJANSE A PORT ROYALE, AL NOROESTE. SE DISTINGUE POR TENER UNA ENORME MONTAÑA EN EL CENTRO.

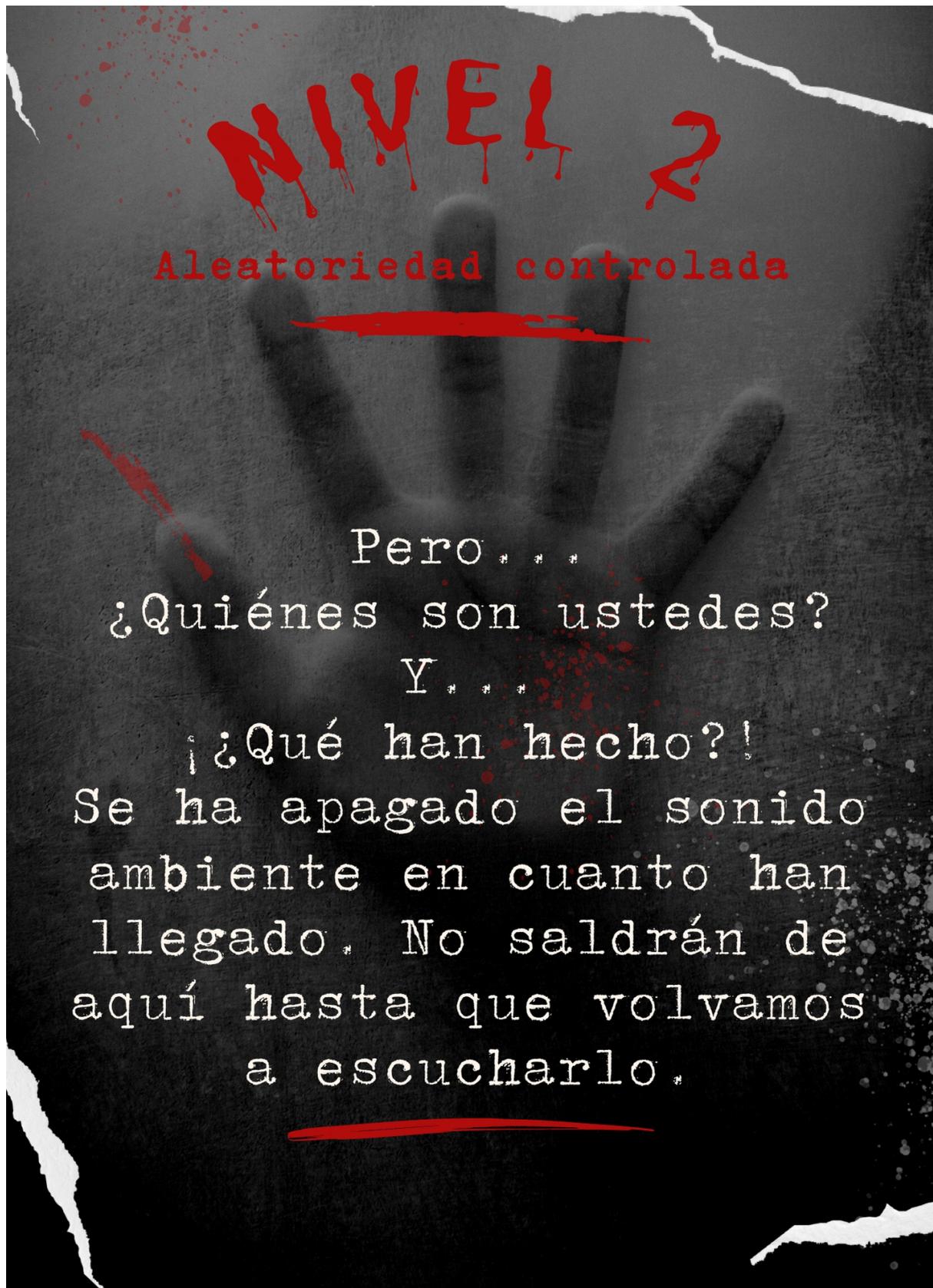
EL SECRETO PARA ENCONTRARLA ES IMITAR EL SONIDO DE LA TORMENTA MARINA QUE LA HIZO DESAPARECER.



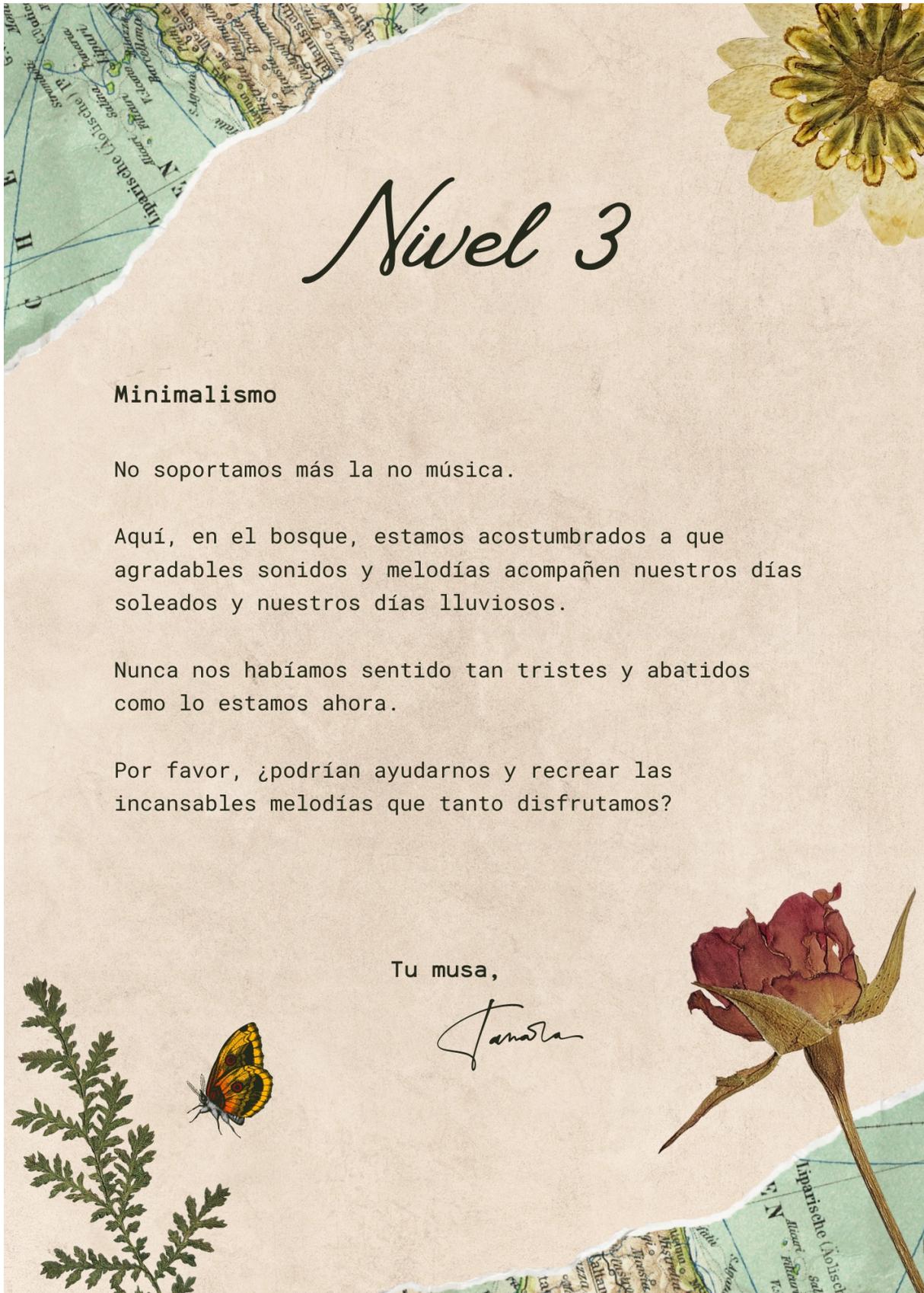


FDO:
CAPITÁN
Z. KIBS

Carta desde el Abismo (elaboración propia, 2023).



Carta de la Musa (elaboración propia, 2023).



Nivel 3

Minimalismo

No soportamos más la no música.

Aquí, en el bosque, estamos acostumbrados a que agradables sonidos y melodías acompañen nuestros días soleados y nuestros días lluviosos.

Nunca nos habíamos sentido tan tristes y abatidos como lo estamos ahora.

Por favor, ¿podrían ayudarnos y recrear las incansables melodías que tanto disfrutamos?

Tu musa,

Jana