

Programa de Estudio
3° o 4° medio
Formación Diferenciada
Artes

Creación y Composición Musical

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO DE CHILE



v
e
r
s
i
ó
n
-
w
e
b



UNIDAD DE
CURRÍCULO Y
EVALUACIÓN

UCE



**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN.
ESTAS ACTIVIDADES ESTÁN
ORGANIZADAS EN 4 UNIDADES,
CADA UNIDAD TIENE CUATRO
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES Y
UNA ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN.**

Querida comunidad educativa:

Me es grato saludarles y dirigirme a ustedes para poner en sus manos los Programas de Estudio de las 46 asignaturas del currículum ajustado a las nuevas Bases Curriculares de 3° y 4° año de enseñanza media (Decreto Supremo N°193 de 2019), que inició su vigencia el presente año para 3° medio y el año 2021 para 4° medio, o simultáneamente en ambos niveles si el colegio así lo decidió.

El presente año ha sido particularmente difícil por la situación mundial de pandemia por Coronavirus y el Ministerio de Educación no ha descansado en su afán de entregar herramientas de apoyo para que los estudiantes de Chile se conviertan en ciudadanos que desarrollen la empatía y el respeto, la autonomía y la proactividad, la capacidad para perseverar en torno a metas y, especialmente, la responsabilidad por las propias acciones y decisiones con conciencia de las implicancias que estas tienen sobre uno mismo y los otros.

Estos Programas de Estudio han sido elaborados por la Unidad de Currículum y Evaluación del Ministerio de Educación y presentan una propuesta pedagógica y didáctica que apoya el proceso de gestión de los establecimientos educacionales, además de ser una invitación a las comunidades educativas para enfrentar el desafío de preparación, estudio y compromiso con la vocación formadora y con las expectativas de aprendizaje que pueden lograr nuestros estudiantes.

Nos sentimos orgullosos de poner a disposición de los jóvenes de Chile un currículum acorde a los tiempos actuales y que permitirá formar personas integrales y ciudadanos autónomos, críticos y responsables, que desarrollen las habilidades necesarias para seguir aprendiendo a lo largo de sus vidas y que estarán preparados para ser un aporte a la sociedad.

Les saluda cordialmente,



Raúl Figueroa S.
Ministro de Educación

Programa de Estudio Creación y Composición Musical - 3° o 4° medio

Aprobado por Decreto Exento N°496 del 15 de junio de 2020.

Equipo de Desarrollo Curricular
Unidad de Currículum y Evaluación
Ministerio de Educación 2021

IMPORTANTE

En el presente documento, se utilizan de manera inclusiva términos como “el docente”, “el estudiante”, “el docente”, “el niño”, “el compañero” y sus respectivos plurales (así como otras palabras equivalentes en el contexto educativo) para referirse a hombres y mujeres.

Esta opción obedece a que no existe acuerdo universal respecto de cómo aludir conjuntamente a ambos sexos en el idioma español, salvo usando “o/a”, “los/las” y otras similares, y ese tipo de fórmulas supone una saturación gráfica que puede dificultar la comprensión de la lectura.

Índice

| | |
|---|----|
| Presentación..... | 7 |
| Nociones básicas | 8 |
| Consideraciones generales..... | 13 |
| Orientaciones para planificar | 18 |
| Orientaciones para evaluar los aprendizajes | 19 |
| Estructura del programa | 21 |
| Creación y Composición Musical..... | 23 |
| Organización Curricular | 32 |
| Objetivos de Aprendizaje de Creación y Composición Musical para 3° o 4° medio | 33 |
| Visión global del año..... | 34 |
| Unidad 1: Experimentación Sonora | 37 |
| Actividad 1: Investigando formas de crear música..... | 38 |
| Actividad 2: Buscando sonidos para la creación musical | 43 |
| Actividad 3: Incorporando tecnologías..... | 46 |
| Actividad 4: Integrando lo aprendido..... | 49 |
| Actividad de Evaluación: Compartiendo hallazgos..... | 53 |
| Unidad 2: Ideas para la creación | 56 |
| Actividad 1: Mi entorno sonoro..... | 57 |
| Actividad 2: Musicalizando sonidos..... | 60 |
| Actividad 3: Analizando otras creaciones..... | 63 |
| Actividad 4: En búsqueda de mi identidad creativa | 67 |
| Actividad de Evaluación: Camino Musical | 70 |
| Unidad 3: Creación y montaje de obras musicales | 73 |
| Actividad 1: Ideas para crear música..... | 74 |
| Actividad 2: Puntos de partida para crear | 77 |
| Actividad 3: Ideas musicales para crear | 80 |
| Actividad 4: Compositores, intérpretes y directores..... | 83 |
| Actividad de Evaluación: Aplicando técnicas y métodos para crear música | 86 |
| Unidad 4: Difusión de creaciones musicales | 89 |

| | |
|---|-----|
| Actividad 1: Cuentos, mitos y leyendas musicales | 90 |
| Actividad 2: Canciones para aprender..... | 93 |
| Actividad 3: Creando espacios para la música..... | 95 |
| Actividad 4: Compartiendo aprendizajes | 99 |
| Actividad de Evaluación: Nuestros procesos y resultados | 101 |
| Proyecto Interdisciplinario | 104 |
| Manual de Orientación..... | 104 |
| Proyecto Cortometraje: No pierdas la música | 108 |
| Glosario | 112 |
| Bibliografía | 119 |
| Anexo | 122 |

Presentación

Las Bases Curriculares establecen Objetivos de Aprendizaje (OA) que definen los desempeños que se espera que todos los estudiantes logren en cada asignatura, módulo y nivel de enseñanza. Estos objetivos integran habilidades, conocimientos y actitudes que se consideran relevantes para que los jóvenes alcancen un desarrollo armónico e integral que les permita enfrentar su futuro con las herramientas necesarias y participar de manera activa y responsable en la sociedad.

Las Bases Curriculares son flexibles para adaptarse a las diversas realidades educativas que se derivan de los distintos contextos sociales, económicos, territoriales y religiosos de nuestro país. Estas múltiples realidades dan origen a diferentes aproximaciones curriculares, didácticas, metodológicas y organizacionales, que se expresan en el desarrollo de distintos proyectos educativos, todos válidos mientras permitan el logro de los Objetivos de Aprendizaje. En este contexto, las Bases Curriculares constituyen el referente base para los establecimientos que deseen elaborar programas propios, y por lo tanto, no corresponde que estas prescriban didácticas específicas que limiten la diversidad de enfoques educacionales que pueden expresarse en los establecimientos de nuestro país.

Para aquellos establecimientos que no han optado por programas propios, el Ministerio de Educación suministra estos Programas de Estudio con el fin de facilitar una óptima implementación de las Bases Curriculares. Estos programas constituyen un complemento totalmente coherente y alineado con las Bases Curriculares y una herramienta para apoyar a los docentes en el logro de los Objetivos de Aprendizaje.

Los Programas de Estudio proponen al profesor una organización de los Objetivos de Aprendizaje con relación al tiempo disponible dentro del año escolar, y constituyen una orientación acerca de cómo secuenciar los objetivos y cómo combinarlos para darles una comprensión profunda y transversal. Se trata de una estimación aproximada y de carácter indicativo que puede ser adaptada por los docentes, de acuerdo a la realidad de sus estudiantes y de su establecimiento.

Asimismo, para facilitar al profesor su quehacer en el aula, se sugiere un conjunto de indicadores de evaluación que dan cuenta de los diversos desempeños de comprensión que demuestran que un alumno ha aprendido en profundidad, transitando desde lo más elemental hasta lo más complejo, y que aluden a los procesos cognitivos de orden superior, las comprensiones profundas o las habilidades que se busca desarrollar transversalmente.

Junto con ello, se proporcionan orientaciones didácticas para cada disciplina y una gama amplia y flexible de actividades de aprendizaje y de evaluación, que pueden utilizarse como base para nuevas actividades acordes con las diversas realidades de los establecimientos educacionales. Estas actividades se enmarcan en un modelo pedagógico cuyo enfoque es el de la comprensión profunda y significativa, lo que implica establecer posibles conexiones al interior de cada disciplina y también con otras áreas del conocimiento, con el propósito de facilitar el aprendizaje.

Estas actividades de aprendizaje y de evaluación se enriquecen con sugerencias al docente, recomendaciones de recursos didácticos complementarios y bibliografía para profesores y estudiantes.

En síntesis, se entregan estos Programas de Estudio a los establecimientos educacionales como un apoyo para llevar a cabo su labor de enseñanza.

Nociones básicas

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE COMO INTEGRACIÓN DE CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y ACTITUDES

Los Objetivos de Aprendizaje definen para cada asignatura o módulo los aprendizajes terminales esperables para cada semestre o año escolar. Se refieren a habilidades, actitudes y conocimientos que han sido seleccionados considerando que entreguen a los estudiantes las herramientas necesarias para su desarrollo integral, que les faciliten una comprensión profunda del mundo que habitan, y que despierten en ellos el interés por continuar estudios superiores y desarrollar sus planes de vida y proyectos personales.

En la formulación de los Objetivos de Aprendizaje se relacionan habilidades, conocimientos y actitudes y, por medio de ellos, se pretende plasmar de manera clara y precisa cuáles son los aprendizajes esenciales que el alumno debe lograr. Se conforma así un currículum centrado en el aprendizaje, que declara explícitamente cuál es el foco del quehacer educativo. Se busca que los estudiantes pongan en juego estos conocimientos, habilidades y actitudes para enfrentar diversos desafíos, tanto en el contexto de la sala de clases como en la vida cotidiana.

CONOCIMIENTOS

Los conocimientos de las asignaturas y módulos corresponden a conceptos, redes de conceptos e información sobre hechos, procesos, procedimientos y operaciones que enriquecen la comprensión de los alumnos sobre los fenómenos que les toca enfrentar. Les permiten relacionarse con el entorno, utilizando nociones complejas y profundas que complementan el saber que han generado por medio del sentido común y la experiencia cotidiana. Se busca que sean esenciales, fundamentales para que los estudiantes construyan nuevos aprendizajes y de alto interés para ellos. Se deben desarrollar de manera integrada con las habilidades, porque son una condición para el progreso de estas y para lograr la comprensión profunda.

HABILIDADES Y ACTITUDES PARA EL SIGLO XXI

La existencia y el uso de la tecnología en el mundo global, multicultural y en constante cambio, ha determinado nuevos modos de acceso al conocimiento, de aplicación de los aprendizajes y de participación en la sociedad. Estas necesidades exigen competencias particulares, identificadas internacionalmente como Habilidades para el siglo XXI.¹

Las habilidades para el siglo XXI presentan como foco formativo central la formación integral de los estudiantes dando continuidad a los objetivos de aprendizaje transversales de 1° básico a 2° medio. Como estos, son transversales a todas las asignaturas, y al ser transferibles a otros contextos, se convierten en un aprendizaje para la vida. Se presentan organizadas en torno a cuatro ámbitos: maneras de pensar, maneras de trabajar, herramientas para trabajar y herramientas para vivir en el mundo.

¹ El conjunto de habilidades seleccionadas para integrar el currículum de 3° y 4° medio corresponden a una adaptación de distintos modelos (Binkley et al., 2012; Fadel et al., 2016).

MANERAS DE PENSAR

Desarrollo de la creatividad y la innovación

Las personas que aprenden a ser creativas poseen habilidades de pensamiento divergente, producción de ideas, fluidez, flexibilidad y originalidad. El pensamiento creativo implica abrirse a diferentes ideas, perspectivas y puntos de vista, ya sea en la exploración personal o en el trabajo en equipo. La enseñanza para la creatividad implica asumir que el pensamiento creativo puede desarrollarse en todas las instancias de aprendizaje y en varios niveles: imitación, variación, combinación, transformación y creación original. Por ello, es importante que los docentes consideren que, para lograr la creación original, es necesario haber desarrollado varias habilidades y que la creatividad también puede enseñarse mediante actividades más acotadas según los diferentes niveles (Fadel et al, 2016).

Desarrollo del pensamiento crítico

Cuando aprendemos a pensar críticamente, podemos discriminar entre informaciones, declaraciones o argumentos, evaluando su contenido, pertinencia, validez y verosimilitud. El pensamiento crítico permite cuestionar la información, tomar decisiones y emitir juicios, como asimismo reflexionar críticamente acerca de diferentes puntos de vista, tanto de los propios como de los demás, ya sea para defenderlos o contradecirlos sobre la base de evidencias. Contribuye así, además, a la autorreflexión y corrección de errores, y favorece la capacidad de estar abierto a los cambios y de tomar decisiones razonadas. El principal desafío en la enseñanza del pensamiento crítico es la aplicación exitosa de estas habilidades en contextos diferentes de aquellos en que fueron aprendidas (Fadel et al, 2016).

Desarrollo de la metacognición

El pensamiento metacognitivo se relaciona al concepto de “aprender a aprender”. Se refiere a ser consciente del propio aprendizaje y de los procesos para lograrlo, lo que permite autogestionarlo con autonomía, adaptabilidad y flexibilidad. El proceso de pensar acerca del pensar involucra la reflexión propia sobre la posición actual, fijar los objetivos a futuro, diseñar acciones y estrategias potenciales, monitorear el proceso de aprendizaje y evaluar los resultados. Incluye tanto el conocimiento que se tiene sobre uno mismo como estudiante o pensador, como los factores que influyen en el rendimiento. La reflexión acerca del propio aprendizaje favorece su comunicación, por una parte, y la toma de conciencia de las propias capacidades y debilidades, por otra. Desde esta perspectiva, desarrolla la autoestima, la disciplina, la capacidad de perseverar y la tolerancia a la frustración.

Desarrollo de Actitudes

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- Pensar con apertura a distintas perspectivas y contextos, asumiendo riesgos y responsabilidades.
- Pensar con consciencia, reconociendo que los errores ofrecen oportunidades para el aprendizaje.
- Pensar con flexibilidad para reelaborar las propias ideas, puntos de vista y creencias.
- Pensar con reflexión propia y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.
- Pensar con consciencia de que los aprendizajes se desarrollan a lo largo de la vida y enriquecen la experiencia.

- Pensar con apertura hacia otros para valorar la comunicación como una forma de relacionarse con diversas personas y culturas, compartiendo ideas que favorezcan el desarrollo de la vida en sociedad.

MANERAS DE TRABAJAR

Desarrollo de la comunicación

Aprender a comunicarse ya sea de manera escrita, oral o multimodal, requiere generar estrategias y herramientas que se adecuen a diversas situaciones, propósitos y contextos socioculturales, con el fin de transmitir lo que se desea de manera clara y efectiva. La comunicación permite desarrollar la empatía, la autoconfianza, la valoración de la interculturalidad, así como la adaptabilidad, la creatividad y el rechazo a la discriminación.

Desarrollo de la colaboración

La colaboración entre personas con diferentes habilidades y perspectivas faculta al grupo para tomar mejores decisiones que las que se tomarían individualmente, permite analizar la realidad desde más ángulos y producir obras más complejas y más completas. Además, el trabajo colaborativo entre pares determina nuevas formas de aprender y de evaluarse a sí mismo y a los demás, lo que permite visibilizar los modos en que se aprende; esto conlleva nuevas maneras de relacionarse en torno al aprendizaje.

La colaboración implica, a su vez, actitudes clave para el aprendizaje en el siglo XXI, como la responsabilidad, la perseverancia, la apertura de mente hacia lo distinto, la aceptación y valoración de las diferencias, la autoestima, la tolerancia a la frustración, el liderazgo y la empatía.

Desarrollo de Actitudes

- Trabajar colaborativamente en la generación, desarrollo y gestión de proyectos y la resolución de problemas, integrando las diferentes ideas y puntos de vista.
- Trabajar con responsabilidad y liderazgo en la realización de las tareas colaborativas y en función del logro de metas comunes.
- Trabajar con empatía y respeto en el contexto de la diversidad, eliminando toda expresión de prejuicio y discriminación.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR

Desarrollo de la alfabetización digital

Aprender a utilizar la tecnología como herramienta de trabajo implica dominar las posibilidades que ofrece y darle un uso creativo e innovador. La alfabetización digital apunta a la resolución de problemas en el marco de la cultura digital que caracteriza al siglo XXI, aprovechando las herramientas que nos dan la programación, el pensamiento computacional, la robótica e internet, entre otros, para crear contenidos digitales, informarnos y vincularnos con los demás. Promueve la autonomía y el trabajo en equipo, la creatividad, la participación en redes de diversa índole, la motivación por ampliar los propios intereses y horizontes culturales, e implica el uso responsable de la tecnología considerando la ciberseguridad y el autocuidado.

Desarrollo del uso de la información

Usar bien la información se refiere a la eficacia y eficiencia en la búsqueda, el acceso, el procesamiento, la evaluación crítica, el uso creativo y ético, así como la comunicación de la información por medio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). Implica formular preguntas, indagar y generar estrategias para seleccionar, organizar y comunicar la información. Tiene siempre en cuenta, además, tanto los aspectos éticos y legales que la regulan como el respeto a los demás y a su privacidad.

Desarrollo de Actitudes

- Aprovechar las herramientas disponibles para aprender y resolver problemas.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.
- Valorar las TIC como una oportunidad para informarse, investigar, socializar, comunicarse y participar como ciudadano.
- Actuar responsablemente al gestionar el tiempo para llevar a cabo eficazmente los proyectos personales, académicos y laborales.
- Actuar de acuerdo con los principios de la ética en el uso de la información y de la tecnología, respetando la propiedad intelectual y la privacidad de las personas.

MANERAS DE VIVIR EN EL MUNDO

Desarrollo de la ciudadanía local y global

La ciudadanía se refiere a la participación activa del individuo en su contexto, desde una perspectiva política, social, territorial, global, cultural, económica y medioambiental, entre otras dimensiones. La conciencia de ser ciudadano promueve el sentido de pertenencia y la valoración y el ejercicio de los principios democráticos, y también supone asumir sus responsabilidades como ciudadano local y global. En este sentido, ejercitar el respeto a los demás, a su privacidad y a las diferencias valóricas, religiosas y étnicas cobra gran relevancia; se relaciona directamente con una actitud empática, de mentalidad abierta y de adaptabilidad.

Desarrollo de proyecto de vida y carrera

La construcción y consolidación de un proyecto de vida y de una carrera, oficio u ocupación, requiere conocerse a sí mismo, establecer metas, crear estrategias para conseguirlas, desarrollar la autogestión, actuar con iniciativa y compromiso, ser autónomo para ampliar los aprendizajes, reflexionar críticamente y estar dispuesto a integrar las retroalimentaciones recibidas. Por otra parte, para alcanzar esas metas, se requiere interactuar con los demás de manera flexible, con capacidad para trabajar en equipo, negociar en busca de soluciones y adaptarse a los cambios para poder desenvolverse en distintos roles y contextos. Esto permite el desarrollo de liderazgo, responsabilidad, ejercicio ético del poder y respeto a las diferencias en ideas y valores.

Desarrollo de la responsabilidad personal y social

La responsabilidad personal consiste en ser conscientes de nuestras acciones y sus consecuencias, cuidar de nosotros mismos de modo integral y respetar los compromisos que adquirimos con los demás, generando confianza en los otros, comunicándonos de una manera asertiva y empática, que acepte los distintos puntos de vista. Asumir la responsabilidad por el bien común participando activamente en el cumplimiento de las necesidades sociales en distintos ámbitos: cultural, político, medioambiental, entre otros.

Desarrollo de Actitudes

- Perseverar en torno a metas con miras a la construcción de proyectos de vida y al aporte a la sociedad y al país con autodeterminación, autoconfianza y respeto por sí mismo y por los demás.
- Participar asumiendo posturas razonadas en distintos ámbitos: cultural, social, político y medioambiental, entre otros.
- Tomar decisiones democráticas, respetando los derechos humanos, la diversidad y la multiculturalidad.
- Asumir responsabilidad por las propias acciones y decisiones con consciencia de las implicancias que ellas tienen sobre sí mismo y los otros.

Consideraciones generales

Las consideraciones que se presentan a continuación son relevantes para una óptima implementación de los Programas de Estudio, se vinculan estrechamente con los enfoques curriculares, y permiten abordar de mejor manera los Objetivos de Aprendizaje de las Bases Curriculares.

EL ESTUDIANTE DE 3° y 4° MEDIO

La formación en los niveles de 3° y 4° Medio cumple un rol esencial en su carácter de etapa final del ciclo escolar. Habilita al alumno para conducir su propia vida en forma autónoma, plena, libre y responsable, de modo que pueda desarrollar planes de vida y proyectos personales, continuar su proceso educativo formal mediante la educación superior, o incorporarse a la vida laboral.

El perfil de egreso que establece la ley en sus objetivos generales apunta a formar ciudadanos críticos, creativos y reflexivos, activamente participativos, solidarios y responsables, con conciencia de sus deberes y derechos, y respeto por la diversidad de ideas, formas de vida e intereses. También propicia que estén conscientes de sus fortalezas y debilidades, que sean capaces de evaluar los méritos relativos de distintos puntos de vista al enfrentarse a nuevos escenarios, y de fundamentar adecuadamente sus decisiones y convicciones, basados en la ética y la integridad. Asimismo, aspira a que sean personas con gran capacidad para trabajar en equipo e interactuar en contextos socioculturalmente heterogéneos, relacionándose positivamente con otros, cooperando y resolviendo adecuadamente los conflictos.

De esta forma, tomarán buenas decisiones y establecerán compromisos en forma responsable y solidaria, tanto de modo individual como colaborativo, integrando nuevas ideas y reconociendo que las diferencias ayudan a concretar grandes proyectos.

Para lograr este desarrollo en los estudiantes, es necesario que los docentes conozcan los diversos talentos, necesidades, intereses y preferencias de sus estudiantes y promuevan intencionadamente la autonomía de los alumnos y la autorregulación necesaria para que las actividades de este Programa sean instancias significativas para sus desafíos, intereses y proyectos personales.

APRENDIZAJE PARA LA COMPRESIÓN

La propuesta metodológica de los Programas de Estudio tiene como propósito el aprendizaje para la comprensión. Entendemos la comprensión como la capacidad de usar el conocimiento de manera flexible, lo que permite a los estudiantes pensar y actuar a partir de lo que saben en distintas situaciones y contextos. La comprensión se puede desarrollar generando oportunidades que permitan al alumno ejercitar habilidades como analizar, explicar, resolver problemas, construir argumentos, justificar, extrapolar, entre otras. La aplicación de estas habilidades y del conocimiento a lo largo del proceso de aprendizaje faculta a los estudiantes a profundizar en el conocimiento, que se torna en evidencia de la comprensión.

La elaboración de los Programas de Estudio se ha realizado en el contexto del paradigma constructivista y bajo el fundamento de dos principios esenciales que regulan y miden la efectividad del aprendizaje: el aprendizaje significativo y el aprendizaje profundo.

¿Qué entendemos por aprendizaje significativo y profundo?

Un aprendizaje se dice significativo cuando los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del estudiante. Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos y es producto de una implicación afectiva del estudiante; es decir, él quiere aprender aquello que se le presenta, porque lo considera valioso. Para la construcción de este tipo de aprendizaje, se requiere efectuar acciones de mediación en el aula que permitan activar los conocimientos previos y, a su vez, facilitar que dicho aprendizaje adquiera sentido precisamente en la medida en que se integra con otros previamente adquiridos o se relaciona con alguna cuestión o problema que interesa al estudiante.

Un aprendizaje se dice profundo solo si, por un lado, el aprendiz logra dominar, transformar y utilizar los conocimientos adquiridos en la solución de problemas reales y, por otro lado, permanece en el tiempo y se puede transferir a distintos contextos de uso. Para mediar el desarrollo de un aprendizaje de este tipo, es necesario generar escenarios flexibles y graduales que permitan al estudiante usar los conocimientos aplicándolos en situaciones diversas.

¿Cómo debe guiar el profesor a sus alumnos para que usen el conocimiento?

El docente debe diseñar actividades de clase desafiantes que induzcan a los estudiantes a aplicar habilidades cognitivas mediante las cuales profundicen en la comprensión de un nuevo conocimiento. Este diseño debe permitir mediar simultáneamente ambos aspectos del aprendizaje, el significativo y el profundo, y asignar al alumno un rol activo dentro del proceso de aprendizaje.

El principio pedagógico constructivista del estudiante activo permite que él desarrolle la capacidad de aprender a aprender. Los alumnos deben llegar a adquirir la autonomía que les permita dirigir sus propios procesos de aprendizaje y convertirse en sus propios mediadores. El concepto clave que surge como herramienta y, a la vez, como propósito de todo proceso de enseñanza-aprendizaje corresponde al pensamiento metacognitivo, entendido como un conjunto de disposiciones mentales de autorregulación que permiten al aprendiz monitorear, planificar y evaluar su propio proceso de aprendizaje.

En esta línea, la formulación de buenas preguntas es una de las herramientas esenciales de mediación para construir un pensamiento profundo.

Cada pregunta hace posible una búsqueda que permite integrar conocimiento y pensamiento; el pensamiento se despliega en sus distintos actos que posibilitan dominar, elaborar y transformar un conocimiento.

ENFOQUE INTERDISCIPLINARIO Y APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

La integración disciplinaria permite fortalecer conocimientos y habilidades de pensamiento complejo que faculten la comprensión profunda de ellos. Para lograr esto, es necesario que los docentes incorporen en su planificación instancias destinadas a trabajar en conjunto con otras disciplinas. Las Bases Curriculares plantean el Aprendizaje Basado en Proyecto como metodología para favorecer el trabajo colaborativo y el aprendizaje de resolución de problemas.

Un problema real es interdisciplinario. Por este motivo, en los Programas de Estudio de cada asignatura se integra orientaciones concretas y modelos de proyectos, que facilitarán esta tarea a los docentes y

que fomentarán el trabajo y la planificación conjunta de algunas actividades entre profesores de diferentes asignaturas.

Se espera que, en las asignaturas electivas de profundización, el docente destine un tiempo para el trabajo en proyectos interdisciplinarios. Para ello, se incluye un modelo de proyecto interdisciplinario por asignatura de profundización.

Existe una serie de elementos esenciales que son requisitos para QUE el diseño de un Proyecto² permita maximizar el aprendizaje y la participación de los estudiantes, de manera que aprendan cómo aplicar el conocimiento al mundo real, cómo utilizarlo para resolver problemas, responder preguntas complejas y crear productos de alta calidad. Dichos elementos son:

- **Conocimiento clave, comprensión y habilidades**

El proyecto se enfoca en profundizar en la comprensión del conocimiento interdisciplinario, ya que permite desarrollar a la vez los Objetivos de Aprendizaje y las habilidades del Siglo XXI que se requieren para realizar el proyecto.

- **Desafío, problema o pregunta**

El proyecto se basa en un problema significativo para resolver o una pregunta para responder, en el nivel adecuado de desafío para los alumnos, que se implementa mediante una pregunta de conducción abierta y atractiva.

- **Indagación sostenida**

El proyecto implica un proceso activo y profundo a lo largo del tiempo, en el que los estudiantes generan preguntas, encuentran y utilizan recursos, hacen preguntas adicionales y desarrollan sus propias respuestas.

- **Autenticidad**

El proyecto tiene un contexto del mundo real, utiliza procesos, herramientas y estándares de calidad del mundo real, tiene un impacto real, ya que creará algo que será utilizado o experimentado por otros, y/o está conectado a las propias preocupaciones, intereses e identidades de los alumnos.

- **Voz y elección del estudiante**

El proyecto permite a los estudiantes tomar algunas decisiones sobre los productos que crean, cómo funcionan y cómo usan su tiempo, guiados por el docente y dependiendo de su edad y experiencia de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

- **Reflexión**

El proyecto brinda oportunidades para que los alumnos reflexionen sobre qué y cómo están aprendiendo, y sobre el diseño y la implementación del proyecto.

² Adaptado de John Larmer, John Mergendoller, Suzie Boss. *Setting the Standard for Project Based Learning: A Proven Approach to Rigorous Classroom Instruction*, (ASCD 2015).

- **Crítica y revisión**

El proyecto incluye procesos de retroalimentación para que los estudiantes den y reciban comentarios sobre su trabajo, con el fin de revisar sus ideas y productos o realizar una investigación adicional.

- **Producto público**

El proyecto requiere que los alumnos demuestren lo que aprenden, creando un producto que se presenta u ofrece a personas que se encuentran más allá del aula.

CIUDADANÍA DIGITAL

Los avances de la automatización, así como el uso extensivo de las herramientas digitales y de la inteligencia artificial, traerán como consecuencia grandes transformaciones y desafíos en el mundo del trabajo, por lo cual los estudiantes deben contar con herramientas necesarias para enfrentarlos. Los Programas de Estudio promueven que los alumnos empleen tecnologías de información para comunicarse y desarrollar un pensamiento computacional, dando cuenta de sus aprendizajes o de sus creaciones y proyectos, y brindan oportunidades para hacer un uso extensivo de ellas y desarrollar capacidades digitales para que aprendan a desenvolverse de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa, comprendiendo el impacto de las TIC en la vida personal y el entorno.

CONTEXTUALIZACIÓN CURRICULAR

La contextualización curricular es el proceso de apropiación y desarrollo del currículum en una realidad educativa concreta. Este se lleva a cabo considerando las características particulares del contexto escolar (por ejemplo, el medio en que se sitúa el establecimiento educativo, la cultura, el proyecto educativo institucional de las escuelas y la comunidad escolar, el tipo de formación diferenciada que se imparte –Artística, Humanístico-Científica, Técnico Profesional–, entre otros), lo que posibilita que el proceso educativo adquiera significado para los estudiantes desde sus propias realidades y facilita, así, el logro de los Objetivos de Aprendizaje.

Los Programas de Estudio consideran una propuesta de diseño de clases, de actividades y de evaluaciones que pueden modificarse, ajustarse y transferirse a diferentes realidades y contextos.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LA INCLUSIÓN

En el trabajo pedagógico, es importante que los docentes tomen en cuenta la diversidad entre estudiantes en términos culturales, sociales, étnicos, religiosos, de género, de estilos de aprendizaje y de niveles de conocimiento. Esta diversidad enriquece los escenarios de aprendizaje y está asociada a los siguientes desafíos para los profesores:

- Procurar que los aprendizajes se desarrollen de una manera significativa en relación con el contexto y la realidad de los alumnos.
- Trabajar para que todos alcancen los Objetivos de Aprendizaje señalados en el currículum, acogiendo la diversidad y la inclusión como una oportunidad para desarrollar más y mejores aprendizajes.
- Favorecer y potenciar la diversidad y la inclusión, utilizando el aprendizaje basado en proyectos.
- En el caso de alumnos con necesidades educativas especiales, tanto el conocimiento de los profesores como el apoyo y las recomendaciones de los especialistas que evalúan a dichos estudiantes contribuirán a que todos desarrollen al máximo sus capacidades.
- Generar ambientes de aprendizaje inclusivos, lo que implica que cada estudiante debe sentir seguridad para participar, experimentar y contribuir de forma significativa a la clase. Se recomienda destacar positivamente las características particulares y rechazar toda forma de discriminación, agresividad o violencia.
- Proveer igualdad de oportunidades, asegurando que los alumnos puedan participar por igual en todas las actividades, evitando asociar el trabajo de aula con estereotipos asociados a género, características físicas o cualquier otro tipo de sesgo que provoque discriminación.
- Utilizar materiales, aplicar estrategias didácticas y desarrollar actividades que se adecuen a las singularidades culturales y étnicas de los estudiantes y a sus intereses.
- Promover un trabajo sistemático, con actividades variadas para diferentes estilos de aprendizaje y con ejercitación abundante, procurando que todos tengan acceso a oportunidades de aprendizaje enriquecidas.

Atender a la diversidad de estudiantes, con sus capacidades, contextos y conocimientos previos, no implica tener expectativas más bajas para algunos de ellos. Por el contrario, hay que reconocer los requerimientos personales de cada alumno para que todos alcancen los propósitos de aprendizaje pretendidos. En este sentido, conviene que, al diseñar el trabajo de cada unidad, el docente considere los tiempos, recursos y métodos necesarios para que cada estudiante logre un aprendizaje de calidad. Mientras más experiencia y conocimientos tengan los profesores sobre su asignatura y las estrategias que promueven un aprendizaje profundo, más herramientas tendrán para tomar decisiones pertinentes y oportunas respecto de las necesidades de sus alumnos. Por esta razón, los Programas de Estudio incluyen numerosos Indicadores de Evaluación, observaciones al docente, sugerencias de actividades y de evaluación, entre otros elementos, para apoyar la gestión curricular y pedagógica responsable de todos los estudiantes.

Orientaciones para planificar

Existen diversos métodos de planificación, caracterizados por énfasis específicos vinculados al enfoque del que provienen. Como una manera de apoyar el trabajo de los docentes, se propone considerar el diseño para la comprensión, relacionado con plantear cuestionamientos activos a los estudiantes, de manera de motivarlos a poner en práctica sus ideas y nuevos conocimientos. En este sentido, y con el propósito de promover el desarrollo de procesos educativos con foco claro y directo en los aprendizajes, se sugiere utilizar la planificación en reversa (Wiggins y McTigue, 1998). Esta mantiene siempre al centro lo que se espera que aprendan los alumnos durante el proceso educativo, en el marco de la comprensión profunda y significativa. De esta manera, la atención se concentra en lo que se espera que logren, tanto al final del proceso de enseñanza y aprendizaje, como durante su desarrollo.

Para la planificación de clases, se considera tres momentos:

1. Identificar el Objetivo de Aprendizaje que se quiere alcanzar

Dicho objetivo responde a la pregunta: ¿qué se espera que aprendan? Y se especifica a partir de los Objetivos de Aprendizaje propuestos en las Bases Curriculares y en relación con los intereses, necesidades y características particulares de los estudiantes.

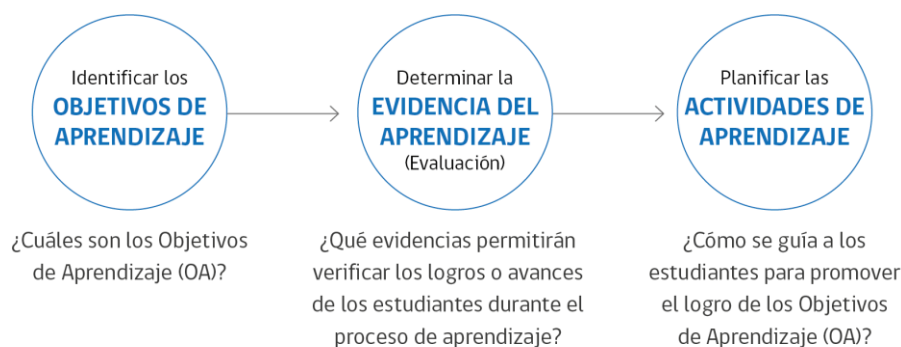
2. Determinar evidencias

Teniendo claridad respecto de los aprendizajes que se quiere lograr, hay que preguntarse: ¿qué evidencias permitirán verificar que el conjunto de Objetivos de Aprendizaje se logró? En este sentido, los Indicadores presentados en el Programa resultan de gran ayuda, dado que orientan la toma de decisiones con un sentido formativo.

3. Planificar experiencias de aprendizaje

Teniendo en mente los Objetivos de Aprendizajes y la evidencia que ayudará a verificar que se han alcanzado, llega el momento de pensar en las actividades de aprendizaje más apropiadas.

¿Qué experiencias brindarán oportunidades para adquirir los conocimientos, habilidades y actitudes que se necesita? Además de esta elección, es importante verificar que la secuencia de las actividades y estrategias elegidas sean las adecuadas para el logro de los objetivos (Saphier, Haley- Speca y Gower, 2008).



Orientaciones para evaluar los aprendizajes

La evaluación, como un aspecto intrínseco del proceso de enseñanza-aprendizaje, se plantea en estos programas con un foco pedagógico, al servicio del aprendizaje de los estudiantes. Para que esto ocurra, se plantea recoger evidencias que permitan describir con precisión la diversidad existente en el aula para tomar decisiones pedagógicas y retroalimentar a los alumnos. La evaluación desarrollada con foco pedagógico favorece la motivación de los estudiantes a seguir aprendiendo; asimismo, el desarrollo de la autonomía y la autorregulación potencia la reflexión de los docentes sobre su práctica y facilita la toma de decisiones pedagógicas pertinentes y oportunas que permitan apoyar de mejor manera los aprendizajes.

Para implementar una evaluación con un foco pedagógico, se requiere:

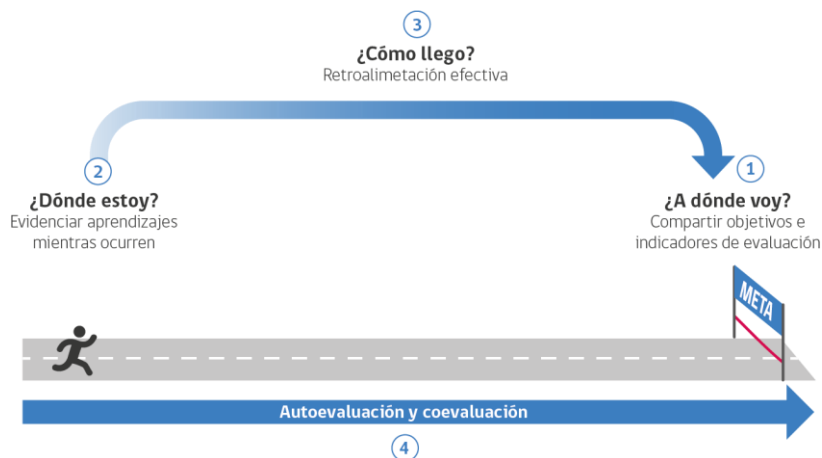
- Diseñar experiencias de evaluación que ayuden a los estudiantes a poner en práctica lo aprendido en situaciones que muestren la relevancia o utilidad de ese aprendizaje.
- Evaluar solamente aquello que los alumnos efectivamente han tenido la oportunidad de aprender mediante las experiencias de aprendizaje mediadas por el profesor.
- Procurar que se utilicen diversas formas de evaluar, que consideren las distintas características, ritmos y formas de aprender, necesidades e intereses de los estudiantes, evitando posibles sesgos y problemas de accesibilidad para ellos.
- Promover que los alumnos tengan una activa participación en los procesos de evaluación; por ejemplo: al elegir temas sobre los cuales les interese realizar una actividad de evaluación o sugerir la forma en que presentarán a otros un producto; participar en proponer los criterios de evaluación; generar experiencias de auto- y coevaluación que les permitan desarrollar su capacidad para reflexionar sobre sus procesos, progresos y logros de aprendizaje.
- Que las evaluaciones sean de la más alta calidad posible; es decir, deben representar de la forma más precisa posible los aprendizajes que se busca evaluar. Además, las evidencias que se levantan y fundamentan las interpretaciones respecto de los procesos, progresos o logros de aprendizajes de los estudiantes, deben ser suficientes como para sostener de forma consistente esas interpretaciones evaluativas.

EVALUACIÓN

Para certificar los aprendizajes logrados, el profesor puede utilizar diferentes métodos de evaluación sumativa que reflejen los OA. Para esto, se sugiere emplear una variedad de medios y evidencias, como portafolios, registros anecdóticos, proyectos de investigación grupales e individuales, informes, presentaciones y pruebas orales y escritas, entre otros. Los Programas de Estudio proponen un ejemplo de evaluación sumativa por unidad. La forma en que se diseñe este tipo de evaluaciones y el modo en que se registre y comunique la información que se obtiene de ellas (que puede ser con calificaciones) debe permitir que dichas evaluaciones también puedan usarse formativamente para retroalimentar tanto la enseñanza como el aprendizaje.

El uso formativo de la evaluación debiera preponderar en las salas de clases, utilizándose de manera sistemática para reflexionar sobre el aprendizaje y la enseñanza, y para tomar decisiones pedagógicas pertinentes y oportunas que busquen promover el progreso del aprendizaje de todos los estudiantes, considerando la diversidad como un aspecto inherente a todas las aulas.

El proceso de evaluación formativa que se propone implica articular el proceso de enseñanza-aprendizaje en función de responder a las siguientes preguntas: ¿A dónde voy? (qué objetivo de aprendizaje espero lograr), ¿Dónde estoy ahora? (cuán cerca o lejos me encuentro de lograr ese aprendizaje) y ¿Qué estrategia o estrategias pueden ayudarme a llegar a donde tengo que ir? (qué pasos tengo que dar para acercarme a ese aprendizaje). Este proceso continuo de establecer un objetivo de aprendizaje, evaluar los niveles actuales y luego trabajar estratégicamente para reducir la distancia entre los dos, es la esencia de la evaluación formativa. Una vez que se alcanza una meta de aprendizaje, se establece una nueva meta y el proceso continúa.



Para promover la motivación para aprender, el nivel de desafío y el nivel de apoyo deben ser los adecuados –en términos de Vygotsky (1978), estar en la zona de desarrollo próximo de los estudiantes–, para lo cual se requiere que todas las decisiones que tomen los profesores y los propios alumnos se basen en la información o evidencia sobre el aprendizaje recogidas continuamente (Griffin, 2014; Moss & Brookhart, 2009).

Estructura del programa

Las actividades de aprendizaje

El diseño de estas actividades se caracteriza fundamentalmente por movilizar conocimientos, habilidades y actitudes de manera integrada que permitan el desarrollo de una comprensión significativa y profunda de los Objetivos de Aprendizaje. Son una guía para que el profesor o la profesora diseñe sus propias actividades de evaluación

Propósito de la unidad

Resume el objetivo formativo de la unidad, actúa como una guía para el conjunto de actividades y evaluaciones que se diseñan en cada unidad. Se detalla qué se espera que el estudiante comprenda en la unidad, vinculando los contenidos, las habilidades y las actitudes de forma integrada.

Objetivos de aprendizaje (OA)

Definen los aprendizajes terminales del año para cada asignatura. En cada unidad se explicitan los objetivos de aprendizaje a trabajar.

Programa de Estudio Unidad 1

ACTIVIDAD 1:

Investigando Formas De Crear Música
Duración: 9 horas pedagógicas

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD
La primera parte de esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes investiguen acerca de referentes de la composición musical de diferentes estilos y procedencias, podrán conocer por medio del análisis de sus obras, diversas formas de tratamiento de los elementos del lenguaje musical, identificando procedimientos compositivos utilizados en ellas. En la segunda parte de la actividad, los estudiantes incorporarán algún(s) elemento(s) descubiertos en sus investigaciones, en sus propias creaciones musicales.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA5 Argumentar juicios estéticos de obras y manifestaciones musicales de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos y apreciaciones personales.

ACTITUDES

- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.
- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
Para iniciar la actividad, el profesor levanta conocimientos y experiencias previas de los estudiantes, por medio de preguntas como: ¿conocen algún músico famoso?, ¿es un compositor o un intérprete?, ¿quienes son más conocidos hoy en día, los compositores o los intérpretes?, ¿qué sería de los intérpretes sin los compositores?, ¿toda la música tiene un compositor conocido?, ¿qué tipo de música no tiene un autor identificable?, otras. Orientados por el profesor, investigan acerca de referentes de composición musical de diversos géneros, estilos y procedencias. Para ello seleccionan al menos 2 referentes de acuerdo con sus preferencias, escuchan obras correspondientes a los referentes seleccionados, buscan información acerca de sus orígenes y contextos, y analizan las formas de tratamiento que le dan a los elementos del lenguaje musical, sus procedimientos compositivos y la posible influencia de sus contextos en la forma de componer. Identifican similitudes y diferencias. Registran sus conclusiones en su bitácora. Para organizar los resultados de su investigación utilizan una pauta de registro similar a la que se propone a continuación.

Programa de Estudio Unidad 1

UNIDAD 1

EXPERIMENTACIÓN SONORA

PROPÓSITO DE LA UNIDAD
En esta unidad se espera que los estudiantes experimenten nuevas posibilidades sonoras y tímbricas a partir de sus conocimientos previos acerca de instrumentos musicales y su voz, con el fin de seleccionar sonoridades para la creación musical de obras y proyectos. Así mismo, se incorpora el uso de medios tecnológicos en esta exploración con el objetivo de ampliar y enriquecer las posibilidades para componer música con resultados más creativos. A través del trabajo en esta unidad, los estudiantes podrán encontrar respuesta a interrogantes como: ¿qué sonidos nuevos puedo incorporar en mis creaciones musicales con recursos tradicionales?, ¿cómo puedo enriquecer la sonoridad de mis creaciones musicales al incorporar recursos y medios no tradicionales?, ¿de qué manera se puede incorporar la tecnología en la creación de obras y proyectos musicales?, entre otras.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA4 Analizar estéticamente obras musicales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento del lenguaje musical, procedimientos, técnicas, instrumentos y recursos de producción musical, y contextos.

OA5 Argumentar juicios estéticos de obras y manifestaciones musicales de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos y apreciaciones personales.

Orientaciones para el docente

Son sugerencias respecto a cómo desarrollar mejor una actividad. Generalmente indica fuentes de recursos posibles de adquirir, (vínculos web), material de consulta y lecturas para el docente y estrategias para tratar conceptos habilidades y actitudes.

Recursos

Se especifican todos los recursos necesarios para el desarrollo de la actividad. Especialmente relevantes, dado el enfoque de aprendizaje para la comprensión profunda y el de las Habilidades para el Siglo XXI, es la incorporación de recursos virtuales y de uso de TIC.

Actividades de evaluación sumativa de la unidad

Son propuestas de evaluaciones de cierre de unidad que contemplan los aprendizajes desarrollados a lo largo de ellas. Mantienen una estructura similar a las actividades de aprendizaje.

Indicadores de evaluación

Detallan uno o más desempeños observables, medibles, específicos de los estudiantes que permiten evaluar el conjunto de Objetivos de Aprendizaje de la unidad. Son de carácter sugerido, por lo que el docente puede modificarlos o complementarlos

Programa de Estudio Unidad 1

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN:

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA4 Analizar estéticamente obras musicales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento del lenguaje musical, procedimientos, técnicas, instrumentos y recursos de producción musical, y contextos.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- Investigan acerca de estilos musicales, sus referentes y contextos.
- Demuestran innovación en la elección de fuentes sonoras no tradicionales
- Experimentar con la integración de recursos y procedimientos para la creación
- Utilizan de forma creativa elementos del lenguaje musical y procedimientos compositivos
- Incorporan elementos y herramientas tecnológicas en la creación, ejecución, registro y/o presentación de sus trabajos musicales.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN

Los estudiantes de manera individual o grupal presentan algunas de las obras creadas durante la unidad, y explican brevemente los procedimientos, hallazgos de investigaciones, fuentes sonoras y recursos tecnológicos incorporados en sus composiciones. El docente realiza una evaluación sumativa, basándose en la aplicación de una pauta de evaluación que considera las diferentes dimensiones de los conocimientos y habilidades desarrolladas durante la unidad. El siguiente instrumento puede ser utilizado por parte del docente, considera también una sección para la evaluación entre pares, o si el profesor quiere puede adaptarla para la autoevaluación.

PAUTA DE EVALUACIÓN

| CRITERIOS | Logrado | Suficientemente logrado | Por lograr | No logrado |
|--|---------|-------------------------|------------|------------|
| Justifica las ideas planteadas en sus composiciones y las relaciona con los referentes investigados. | | | | |
| Plantea propósitos expresivos relacionados a ideas originales en sus composiciones | | | | |

Creación y Composición Musical

PROPÓSITOS FORMATIVOS

La sociedad actual demanda personas capaces de atender y enfrentarse a diversos desafíos de forma creativa e innovadora, que resuelvan problemas y que, además, puedan lograr un impacto positivo en su entorno y en la sociedad. La música provee a los estudiantes de una gran variedad de formas y medios de expresión que favorecen el desarrollo de habilidades como la creación, el análisis y la evaluación, y permite el trabajo expresivo en libertad y fomentando el sentido de identidad personal y colectiva.

De este modo, se concibe el trabajo creativo como una oportunidad de representar musicalmente la propia identidad, contexto y cultura. Esta asignatura tiene como propósito entregar a los alumnos conocimientos y técnicas musicales, a la vez que desarrollan habilidades de composición de nivel intermedio que les permitan crear sus propias obras en diversos formatos y estilos, y servir de base para continuar estudios superiores en el ámbito de la creación musical. Profundizar en el conocimiento y el análisis de obras de diferentes compositores, tanto nacionales como extranjeros, les servirá para el trabajo creativo personal, tanto a nivel técnico como expresivo, enriqueciendo y ampliando su bagaje cultural en esta área.

La creación de obras musicales en este curso incorpora también la posibilidad de crear música para otras áreas o en relación con otros cursos y asignaturas (para Teatro, Danza, Artes Audiovisuales, Lenguaje, Historia, entre otros). Esto permite ampliar el concepto de creación de música pura a fin de expandirlo a la composición musical para otros fines.

La expresión y creación musical en este nivel permite a los estudiantes, por un lado, compartir experiencias, conocimientos, ideas y emociones y, por otro, acercarse a la posibilidad de un desarrollo laboral y profesional en el área. El análisis crítico respecto de sus propios trabajos y el de otros les permitirá enriquecer su mirada y opinión de diversas obras y expresiones musicales, a la vez que reconocen el aporte de la actividad musical a la sociedad en sus distintos espacios. La continuidad del trabajo musical instrumental y vocal les permitirá interpretar sus propias creaciones, incorporando los conocimientos musicales adquiridos. A su vez, el foco en los procesos de composición y creación ofrece a los estudiantes oportunidades de desarrollar algunas de las *Habilidades para el siglo XXI*, como la creatividad, la innovación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Enfoque de la asignatura

A continuación, se presentan las principales definiciones conceptuales y didácticas en que se sustentan las asignaturas de *Artes*.

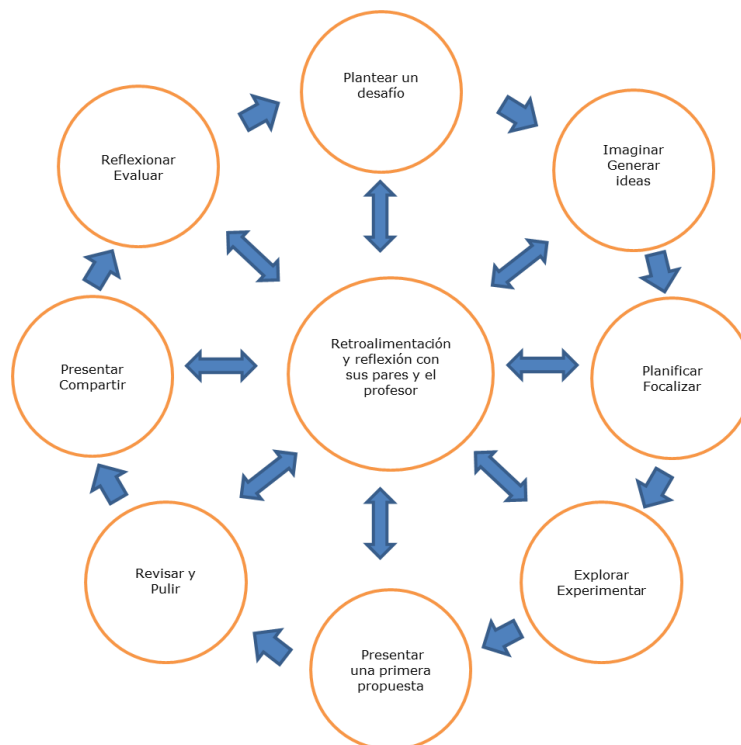
Habilidades artísticas

Las siguientes habilidades son comunes a todas las asignaturas de *Artes* y, a continuación, se explican en función de su organización:

Expresar y crear

Contempla las habilidades que permiten a los estudiantes descubrir, desarrollar y cultivar su potencial expresivo y creativo, para plasmarlo en obras y proyectos artísticos con diferentes propósitos. El proceso de creación se centra en la generación de ideas personales y colectivas y en la retroalimentación constante, a través de un proceso reflexivo donde el estudiante aprende de sus propios errores y adquiere conciencia de sus fortalezas. A su vez, este proceso requiere de la generación de ideas para la planificación y la elaboración de un producto que responde a desafíos, los cuales implican tomar riesgos creativos basados en la reflexión y el análisis de las opciones que se tiene ante el planteamiento de ideas, la selección de materiales y procedimientos, el manejo del lenguaje artístico, entre otros, para lograr algo que puede tener resultados inesperados. El atreverse a probar sin certezas permite nuevas oportunidades de aprendizaje para los estudiantes.

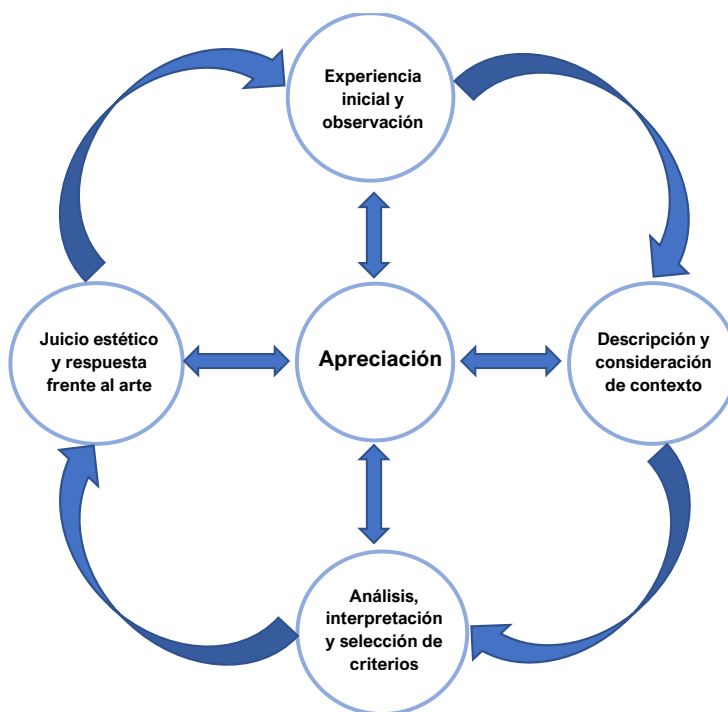
El siguiente diagrama muestra el proceso creativo completo:



Apreciar y responder

Incluye las habilidades que permiten a los estudiantes reflexionar, apreciar y responder frente a sus propias creaciones e interpretaciones, las de sus pares y obras artísticas y manifestaciones culturales de diversas épocas y contextos. Para desarrollar la apreciación estética, es importante considerar la sensibilidad estética que permite disfrutar, reflexionar y formular respuestas personales frente a una obra. Implica el contacto directo con manifestaciones artísticas o a través de medios digitales, audiovisuales e impresos. A su vez, se considera también las habilidades para reflexionar y evaluar el trabajo artístico propio y de sus pares, con el objetivo de mejorar los procesos y construir opiniones fundamentadas, críticas y respetuosas acerca de los resultados.

El siguiente diagrama representa las diferentes instancias de la apreciación, las cuales se dan de manera dinámica e interactiva:



Comunicar y difundir

Corresponde a las habilidades de divulgación y difusión de obras y presentaciones artísticas de los estudiantes, y a generar instancias para que la comunidad tenga contacto con las artes. Esto permite desarrollar habilidades de comunicación, diseño y gestión, considerando aspectos como el tipo de manifestación artística a presentar, gestión de permisos, materiales, infraestructura, espacios, tipo de público o audiencia, y estrategias de promoción, entre otros.

Asimismo, implica diseñar e implementar colaborativamente presentaciones o exposiciones de sus creaciones en los establecimientos escolares, en lugares ligados a la comunidad o en la web. A su vez, se potencia el respeto por la opinión de otros y la valoración de la diversidad, lo que puede verse fortalecido si se trabaja de manera interdisciplinaria. Lo que es particularmente relevante en el ámbito de la Danza.

Retroalimentación y evaluación

La relación con las artes en los procesos de expresión, creación, interpretación, apreciación y difusión involucra desarrollar el autoconocimiento y exponer frente a otras emociones, sentimientos e ideas personales. Por esto, es especialmente relevante promover una relación positiva con el aprendizaje en todos los estudiantes, favoreciendo instancias de metacognición y retroalimentación como herramientas que son clave para reconocer logros y dificultades como fuente de nuevos aprendizajes. Para esto, es necesario implementar la evaluación de procesos y resultados de manera sistemática, privilegiando el diálogo basado en criterios de evaluación explícitos y orientadores de la valoración de sus procesos y resultados, y los de sus pares.

Aprendizaje Basado en Proyectos y Resolución de Problemas

Toda asignatura ofrece oportunidades para que los estudiantes aborden problemas vinculados a su vida cotidiana. El Aprendizaje Basado en Proyectos promueve que los estudiantes se organicen, durante un periodo extendido de tiempo, en torno a un objetivo basado en una pregunta compleja, problema, desafío o necesidad –normalmente surgida desde sus propias inquietudes– que pueden abordar desde diferentes perspectivas y áreas del conocimiento, fomentando la interdisciplinariedad. El proyecto culmina con la elaboración de un producto o con la presentación pública de los resultados. En el Aprendizaje Basado en Problemas, en cambio, se parte de la base de preguntas, problemas y necesidades cotidianas sobre los cuales los estudiantes investigan y proponen soluciones.

Para el caso de los módulos de *Artes*, se promueve el desarrollo de proyectos basados en desafíos artísticos personales o colectivos, *lo que se implementa por medio de actividades propuestas en este programa*. Las etapas de dichos proyectos están relacionadas con las del proceso de creación planteado; en ambos – proyectos y proceso creativo– están presentes el desafío o problema, la investigación y experimentación y la retroalimentación constante. Estos proyectos pueden generarse a partir de necesidades y problemas del propio contexto del estudiante y, además, vincularse con otras disciplinas y áreas artísticas, abordando problemas, temas o conceptos comunes.

Ciudadanía digital

Las habilidades de alfabetización digital y de uso de tecnologías, como parte de las *Habilidades para el siglo XXI*, son fundamentales para generar instancias de colaboración, comunicación, creación e innovación en los estudiantes mediante el uso de TIC. También contribuyen a desarrollar la capacidad de utilizarlas con criterio, prudencia y responsabilidad. Herramientas como estas pueden ayudar a registrar, organizar y ordenar información, investigar, crear y diseñar obras, piezas y proyectos, utilizándolas de manera responsable y ética. A su vez, permiten conectar a los estudiantes y profesores con otras escuelas nacionales o extranjeras y con diversas instituciones relacionadas con las artes.

Orientaciones para el docente

Orientaciones didácticas:

Las orientaciones que se presentan a continuación destacan elementos que son relevantes al momento de implementar el programa. Estas orientaciones se vinculan estrechamente con el logro de los Objetivos de Aprendizaje especificados en las Bases Curriculares.

El enfoque de la educación en **Música** que orienta el programa se basa en la convicción de que la asignatura tiene por objeto formar personas estéticamente sensibles, que puedan comunicarse, expresarse y crear por medio del lenguaje musical. También disfrutar, apreciar y valorar, como espectadores activos y críticos de obras y manifestaciones musicales de diferentes épocas, contextos y presentes en el entorno. Conjugando expresión, creación, apreciación estética, respuesta personal frente a las diferentes obras y manifestaciones culturales en las que está presente la Música. Asimismo se contempla el desarrollo de las habilidades de comunicación y difusión, focalizado en la aproximación a los espacios y acciones relacionadas con la difusión de las manifestaciones teatrales y escénicas en diferentes contextos y medios. En consecuencia, al organizar el proceso de aprendizaje, el docente debe de tomar en cuenta los siguientes factores:

- **Integración de los objetivos de aprendizaje:** las actividades modélicas que se ofrecen en este programa consideran en numerosas oportunidades el desarrollo de los objetivos de aprendizaje de manera integrada. De igual manera, las actitudes se deben trabajar conjuntamente con los objetivos de aprendizaje.
- **Planificación:** Al inicio de una unidad es necesario incluir un tiempo para rescatar las experiencias y conocimientos previos de los y las estudiantes, pues constituyen el punto de partida para implementar adecuadamente las actividades. Durante el desarrollo de las actividades se debe promover una relación positiva con el aprendizaje en todos los estudiantes. Para esto, es necesario que se consideren instancias de retroalimentación de los procesos de expresión, creación y apreciación, aprovechando descubrimientos, errores y dificultades, como fuente de nuevos aprendizajes y logros. Para orientar y apoyar al estudiantado en la superación y solución de dificultades, es importante que conozcan y comprendan los criterios e indicadores de evaluación, al inicio de cada actividad. Al finalizar cada unidad, se debe considerar un tiempo adecuado para que los estudiantes expongan, justifiquen y enjuicien críticamente sus obras y proyectos teatrales, lo que les permite observar sus progresos y valorar sus trabajos y los de sus pares.
- **Desarrollo de la expresión y la creatividad:** Estas habilidades pueden ser entendidas y abordadas como un proceso (Ver Modelo flexible del Proceso Creativo), lo que implica contemplar en la organización de los aprendizajes, los espacios y tiempos para el desarrollo de las diferentes etapas, sin olvidar que es un modelo flexible, en el que es posible trabajar solo algunas etapas o en distinto orden, dependiendo del trabajo o proyecto a realizar. El desafío creativo puede ser planteado por el docente o por los estudiantes, desde distintos puntos de partida, como: apreciación de obras y manifestaciones musicales, experimentación con estímulos, instrumentos y un tema específico, entre otros. El desarrollo de ideas se logra usando la imaginación y el pensamiento divergente, y se plasma por medio de la realización de improvisaciones, adaptaciones, creaciones individuales y colectivas, entre otros. La reflexión y evaluación de las ideas desarrolladas, permite tener mayor conciencia en la toma de decisiones acerca de los diferentes aspectos de la obra o proyecto de danza.

El rol docente es acompañar y guiar las diferentes decisiones de los estudiantes. Al igual que en la etapa de generación de ideas, son muy importantes la reflexión y evaluación de las diferentes propuestas creativas, esto permite revisarlas y pulirlas con el objetivo de implementarlas. Al finalizar el proceso, se deben presentar y justificar las obras o proyectos musicales y enjuiciarlos críticamente. Esto permite observar progresos, valorar lo realizado y plantearse nuevas ideas o desafíos creativos.

- **Medios y tecnologías:** La interacción y experimentación con múltiples medios y procedimientos de expresión musical, recursos, instrumentos y tecnologías, son experiencias enriquecedoras, ya que amplían las posibilidades expresivas y creativas de los estudiantes. En este nivel las Tics deben incorporarse en las actividades desde diversas dimensiones: medio de expresión, creación y comunicación, fuente de información y medio de presentación de sus investigaciones, y en la difusión de obras y manifestaciones musicales propias y de sus pares. Entre las herramientas consideradas están: computador, grabadora, cámara de video, celular, y otras que puedan surgir en el futuro.
- **Desarrollo de la apreciación y respuesta frente al arte:** El docente debe diseñar y modelar situaciones de aprendizaje, que motiven a sus estudiantes a apreciar estéticamente y responder frente a obras y manifestaciones musicales. Para esto es necesario dar oportunidad de ejercitar y desarrollar gradualmente, a través del contacto directo o virtual con manifestaciones estéticas, las habilidades de: experiencia inicial, audición, escucha atenta, observación, descripción y consideración de contextos, análisis, interpretación y selección de criterios, juicio estético y respuesta personal. En este programa se proponen obras musicales y otras manifestaciones artísticas en las que la música está presente para que los estudiantes puedan apreciar, estas son sugerencias, el docente puede seleccionar otras que le parezcan adecuadas a su contexto, no obstante, se recomienda que estas tengan una clara relación con los objetivos y actividades. Asimismo, que hayan sido creadas o interpretadas tanto por hombres como por mujeres y que en su mayoría provengan del contexto local y nacional. Por último, las visitas a espacios de difusión de la música son oportunidades para aprender a disfrutar, desarrollar aprendizajes en torno a la apreciación estética y enriquecer el capital cultural de los estudiantes. Estas visitas, presenciales o virtuales, deben ser instancias pedagógicas organizadas, en las cuales se implementen actividades previas a la visita, durante ésta y con posterioridad a ella.
- **Aprendizaje colaborativo:** En la elaboración de las múltiples tareas de la asignatura, es importante que el docente favorezca la comunicación y colaboración entre los estudiantes, tanto al realizar como al apreciar obras y proyectos musicales. Esto permite profundizar y compartir la construcción de aprendizajes, junto con potenciar habilidades y actitudes transversales, como el respeto por la opinión de los pares y el descubrimiento de la riqueza presente en la diversidad.
- **Sustentabilidad:** Para apoyar la valoración y comprensión de la importancia de utilizar criterios de sustentabilidad: ambiental, social, cultural o económica. El docente debe tenerlos presente al proponer la selección de instrumentos, materiales y recursos para la presentación de obras musicales, entregando siempre la opción de reemplazar materiales tradicionales por otros que cumplan con características como: ser reutilizables, reciclables y cuyos procesos de producción aporten a la sustentabilidad. Asimismo, es muy importante que tengan el menor impacto posible en el medio ambiente. Otra manera de hacerlo es incluir dentro del material didáctico de apoyo a la apreciación, obras y manifestaciones musicales que aborden la sustentabilidad ya sea en sus temas, materialidades o medios de difusión.

Orientaciones para la evaluación en Artes

La evaluación ayuda tanto al docente como al alumno a determinar las fortalezas y debilidades que surgen durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Con esta información, se pueden tomar decisiones para modificar la planificación y adecuarla mejor a las características y necesidades de los estudiantes. Estos por su parte, podrán focalizar sus esfuerzos, con la confianza de mejorar sus resultados a partir de la orientación que la evaluación proporciona.

En el aprendizaje de las artes y sus lenguajes, como en el de todas las asignaturas, es muy importante contar con indicadores claros y conocidos por los estudiantes, lo que ayuda a transparentar y comprender los criterios evaluativos a implementar en las distintas instancias. En este programa se proporcionan ejemplos de indicadores y pautas de evaluación, los que se recomienda contextualizar a la situación de aprendizaje específica.

En el caso de los OA que involucran habilidades de interpretación y creación musical, es necesario tener presente que para fortalecer su logro, es imprescindible visibilizar los procesos desarrollados y, en consecuencia, se debe evaluar tanto la obra y proyecto final, como la serie de pasos realizados para llegar a este. Estos aprendizajes son progresivos y se logran paulatinamente, a través de múltiples momentos de evaluación, por parte del docente, autoevaluaciones, evaluación de pares y coevaluaciones, por parte de los estudiantes.

Una dimensión que en general presenta dificultades para ser evaluada es la que se refiere a la apreciación y juicio estético. Una forma de implementar la evaluación en estos ámbitos es generar oportunidades para realizar autoevaluaciones, evaluación de pares y coevaluaciones, ya sea a modo de reflexiones escritas durante el proceso, o de diálogos orientados por preguntas que apunten al OA cuyo logro se desea evaluar. La evidencia que surge de estas instancias sirve de base para la evaluación realizada por el docente.

En cuanto a las habilidades y conocimientos de difusión y comunicación, la evaluación del aprendizaje en esta dimensión debe contemplar equilibradamente sus diferentes aspectos. Asimismo, es necesario realizar monitoreo y retroalimentación constante del proceso, apoyándose en instrumentos construidos según los indicadores de evaluación, ya sean los entregados en este programa, o los elaborados en cada contexto escolar.

Con el fin de realizar una evaluación que contribuya efectivamente a lograr los aprendizajes los indicadores o pautas de evaluación deberán ser aplicados gradualmente, tanto durante el desarrollo del proceso, como en la presentación del producto final. En estricto rigor, todas las actividades que se realizan deben ser evaluadas; solo así el o la docente puede asegurar su pertinencia para el logro de un OA. Estas evaluaciones no deben traducirse necesariamente en una calificación, su fin es proporcionar evidencia acerca del grado de avance en el logro del/los objetivo/s de aprendizaje y apoyar o reorientar el trabajo de los y las estudiantes en caso de ser necesario.

Para lograr un proceso de evaluación efectivo, es necesario realizar un diseño previo, para lo cual se sugiere responder a algunas preguntas como:

- ¿Cuáles son los Objetivos de Aprendizaje y/o metas que abarcará la evaluación?
- ¿Qué indicadores son adecuados a las actividades efectivamente realizadas y los propósitos de la evaluación?

- ¿Qué evidencias en el trabajo de los y las estudiantes permiten demostrar los logros esperados?
- ¿Cuáles son los criterios para definir la calidad en un logro de aprendizaje?
- ¿Qué estrategias y procedimientos son los adecuados?
- ¿Quién o quiénes realizarán la evaluación?
- ¿En qué momentos se realizará?
- ¿Cómo se comunicarán los resultados?

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Los procedimientos son los métodos o situaciones que se consideran útiles para levantar evidencia en relación con el avance de los aprendizajes. A continuación, se sugieren algunos procedimientos que diversifican y actualizan la forma en que se puede desarrollar este proceso y evaluar el logro de los OA en la asignatura, tanto en instancias formativas, como con fines sumativos.

Bitácora: constituye un registro de la exploración de ideas, experimentaciones y elaboración de respuestas frente a diferentes desafíos, por medio de imágenes, explicaciones, textos u otros. Para esto se puede utilizar una croquera, cuaderno o archivador. El docente puede observar estos registros, orientarse en el desarrollo de las habilidades de sus alumnos, y verificar si los conocimientos y conceptos han sido incorporados en los procesos de expresión, creación y reflexión, para así retroalimentar oportunamente apoyándose, por ejemplo, en una pauta tipo escala de apreciación.

Obras y proyectos: el proceso de expresión, interpretación y creación, que se concreta en la generación de obras y manifestaciones artísticas, debe ser evaluado durante todas sus etapas, desde la generación de las ideas hasta el producto o presentación final. Es en el proceso de producción donde mejor se puede observar el desarrollo de las habilidades involucradas, por ejemplo: la comprensión e incorporación de conceptos y conocimientos teóricos, la experimentación y aplicación de estrategias o procedimientos técnicos, la autonomía u originalidad para resolver desafíos creativos, la capacidad de identificar dificultades y proponer soluciones, entre otras. Los procesos de expresión y creación a veces no pueden ser traducidos a explicaciones verbales o discursivas, por lo general se resuelven en el trabajo mismo y, muchas veces el resultado final no da cuenta de la riqueza del proceso. Por lo tanto, es necesario que el docente pueda ir registrando el proceso de manera sistemática, por medio de pautas de evaluación o registros de sonido, lo que contribuirá a que la evaluación del producto final sea más contextualizada, fundamentada y justa. Para evitar sesgos basados en el talento o habilidad técnica de algunos o algunas estudiantes, los criterios e indicadores de evaluación de producción deben establecerse en estrecha coherencia con los OA.

Presentación: permite evaluar proyectos o investigaciones que contemplan presentar información sintetizada y organizada, por medio de textos, imágenes y sonidos. Pueden ser grabaciones, infografías, presentaciones digitales y videos entre otros. Estos pueden ir apoyados por exposiciones orales o diálogos, no obstante, en la evaluación, estos deberían ser aspectos secundarios. Como todo procedimiento, debe realizarse usando una pauta de evaluación basada en indicadores y criterios, compartidos previamente con los y las estudiantes.

Producción de textos: es importante y necesario, que los y las estudiantes generen textos acerca de sus creaciones y sus apreciaciones de manifestaciones artísticas propias o de otros. Esto les permitirá desarrollar su capacidad de reflexión y comunicación frente a las artes, generando respuestas personales, tanto frente a lo que observan en el aula, como a las manifestaciones que pueden apreciarse en una visita a centros de difusión de las artes. Estos textos pueden ser descriptivos, interpretativos o analíticos, y pueden presentarse como la respuesta a una pregunta abierta, una pauta de observación, una pregunta de investigación, o un ensayo, según corresponda al OA. Cualquiera sea la modalidad, los textos deben ser evaluados con apoyo de un instrumento que considere indicadores y criterios, compartidos previamente con los estudiantes.

Una recomendación importante es que al construir una pauta de evaluación, ya sea basada en ítems de valoración o rúbricas, es necesario tener presente que las diferentes dimensiones de un desempeño (obra o proyecto, texto informativo o reflexivo, otro), sean ponderadas de acuerdo a su relevancia en el OA, esto significa por ejemplo, que si el OA pone énfasis en la creatividad u originalidad, no puede asignarse a este aspecto el mismo peso (puntaje máximo) que a aspectos menos relevantes en el OA, como podrían ser la destreza en la ejecución de una técnica.

Orientaciones para contextualización:

El programa propone cuatro unidades, para las que se consideran actividades modélicas, los docentes deberán contextualizar y adaptar esta propuesta a su realidad educativa por medio de la planificación de las secuencias didácticas que respondan a sus necesidades teniendo presente que las actividades que se propongan sean variadas y estén en directa relación con los objetivos de aprendizaje. Éstas deben promover un clima de clases y una motivación adecuada para la expresión, la interpretación, la creación, la apreciación y la difusión según corresponda. Para contextualizar es importante considerar las características, intereses y contextos de los estudiantes, así como también la infraestructura y recursos disponibles en el establecimiento educacional. Esto significa seleccionar temas, recursos, instrumentos, obras artísticas, manifestaciones culturales y otros provenientes del entorno local.

Es importante que cada docente sea capaz de adaptar los diferentes elementos de su planificación (por ejemplo: tiempos y apoyos), cuando en su curso tenga estudiantes que presenten algún tipo de discapacidad física, psicológica, cognitiva u otras. Esto es particularmente necesario en el caso de estudiantes con capacidades auditivas, visuales o de movilidad limitadas o diferentes. El docente tendrá que buscar estrategias y adaptaciones pedagógicas que permitan a estos estudiantes, aproximarse y disfrutar del universo de la creación musical desde sus propias capacidades. Para ello se sugiere consultar y apoyarse en experiencias desarrolladas en centros culturales, salas de conciertos, teatros y otras instituciones relacionadas.

En cuanto a la diversidad cultural, es necesario al planificar e implementar las actividades, tener presente las culturas de origen del curso, respetando sus particularidades y aprovechando las posibilidades de enriquecer las experiencias estéticas de los estudiantes. En ambos casos, se debe procurar la participación y apoyo de todos, lo que los preparará para comprender, aceptar y valorar la diversidad.

Organización Curricular

Esta asignatura forma parte del Plan Diferenciado de la Formación Humanista Científica, correspondiente al área de profundización en Artes. En dicha área se ofrecen seis asignaturas correspondientes a las disciplinas artísticas Artes Visuales, Danza, Música y Teatro. Cada una de ellas cuenta con sus propios Objetivos de Aprendizaje para ser desarrollados en forma anual.

EJES

Dentro del Plan Común Electivo de la Formación General, la asignatura de *Artes* se estructura en torno a tres ejes constituidos por los ámbitos de habilidades antes descritos:

- Expresar y crear
- Apreciar y responder
- Comunicar y difundir

En la formación diferenciada humanística-científica, los Objetivos de Aprendizaje no se distribuyen por ejes, ya que presentan una integración de habilidades, considerando que son asignaturas de profundización.

HABILIDADES

Las habilidades artísticas se orientan a que los estudiantes desarrollen habilidades que les permitan expresarse, crear e innovar con los lenguajes artísticos, experimentar con procedimientos y técnicas, medios tecnológicos tradicionales y emergentes, y obtener provecho de las experiencias estéticas –auditivas, escénicas y visuales– originadas en diversos contextos, los cuales se organizan en los tres ámbitos o ejes descritos anteriormente.

ACTITUDES

Las Bases Curriculares de 3° y 4° Medio definen un marco general de actitudes transversal a las asignaturas, en concordancia con las Habilidades para el siglo XXI. Constituye una síntesis de la progresión de las actitudes a lo largo de la vida escolar y que son necesarias para desenvolverse en el siglo XXI. Estas actitudes se integran con las habilidades y conocimientos específicos desarrollados en los Objetivos de Aprendizaje de la asignatura y corresponderá al docente incorporar aquellas que sean pertinentes a la asignatura en su planificación.

Objetivos de Aprendizaje de Creación y Composición Musical para 3° o 4° medio

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

1. Innovar al resolver desafíos durante el proceso creativo, considerando aspectos expresivos y técnicos, procedimientos compositivos (repetición, variación, contraste) y la evaluación crítica personal y de otros.
2. Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.
3. Diseñar y gestionar, personal o colectivamente, presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de sus creaciones y composiciones musicales, empleando diversidad de medios, recursos y tecnologías tradicionales y emergentes.
4. Analizar estéticamente obras musicales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento del lenguaje musical, procedimientos, técnicas, instrumentos y recursos de producción musical, y contextos.
5. Argumentar juicios estéticos de obras y manifestaciones musicales de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos y apreciaciones personales.
6. Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos musicales personales y de sus pares, considerando la relación entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.
7. Relacionar, a partir de investigaciones, las habilidades y conocimientos de la asignatura con diferentes contextos laborales, profesionales y de desarrollo personal.

Visión global del año

| Unidad 1: EXPERIMENTACIÓN SONORA | Unidad 2: IDEAS PARA LA CREACIÓN | Unidad 3: CREACIÓN Y MONTAJE DE OBRAS MUSICALES | Unidad 4: DIFUSIÓN DE CREACIONES MUSICALES |
|---|---|---|---|
| <p>Objetivos de Aprendizaje</p> <p>OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.</p> <p>OA4 Analizar estéticamente obras musicales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento del lenguaje musical, procedimientos, técnicas, instrumentos y recursos de producción musical, y contextos.</p> <p>OA5 Argumentar juicios estéticos de obras y manifestaciones musicales de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos y apreciaciones personales.</p> <p>OA6 Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos musicales personales y de sus pares, considerando la relación entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos</p> | <p>Objetivos de Aprendizaje</p> <p>OA1 Innovar al resolver desafíos durante el proceso creativo, considerando aspectos expresivos y técnicos, procedimientos compositivos (repetición, variación, contraste) y la evaluación crítica personal y de otros.</p> <p>OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.</p> <p>OA7 Relacionar, a partir de investigaciones, las habilidades y conocimientos de la asignatura con diferentes contextos laborales, profesionales y de desarrollo personal.</p> | <p>Objetivos de Aprendizaje</p> <p>OA 1 Innovar al resolver desafíos durante el proceso creativo, considerando aspectos expresivos y técnicos, procedimientos compositivos (repetición, variación, contraste) y la evaluación crítica personal y de otros.</p> <p>OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.</p> <p>OA6 Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos musicales personales y de sus pares, considerando la relación entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.</p> | <p>Objetivos de Aprendizaje</p> <p>OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.</p> <p>OA3 Diseñar y gestionar, personal o colectivamente, presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de sus creaciones y composiciones musicales, empleando diversidad de medios, recursos y tecnologías tradicionales y emergentes.</p> <p>OA6 Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos musicales personales y de sus pares, considerando la relación entre propósitos expresivos o</p> |

| | | | |
|---|---|---|---|
| estéticos y decisiones tomadas durante el proceso. | | | comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso |
| <p>Actitudes:</p> <p>Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.</p> <p>Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.</p> <p>Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.</p> | <p>Actitudes:</p> <p>Asumir responsabilidad por las propias acciones y decisiones con consciencia de las implicancias que ellas tienen sobre sí mismo y los otros.</p> <p>Pensar con consciencia, reconociendo que los errores ofrecen oportunidades para el aprendizaje.</p> <p>Aprovechar las herramientas disponibles para aprender y resolver problemas.</p> | <p>Actitudes:</p> <p>Pensar con flexibilidad para reelaborar las propias ideas, puntos de vista y creencias.</p> <p>Actuar responsablemente al gestionar el tiempo para llevar a cabo eficazmente los proyectos personales, académicos y laborales.</p> <p>Aprovechar las herramientas disponibles para aprender y resolver problemas.</p> | <p>Actitudes:</p> <p>Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.</p> <p>Actuar responsablemente al gestionar el tiempo para llevar a cabo eficazmente los proyectos personales, académicos y laborales.</p> <p>Perseverar en torno a metas con miras a la construcción de proyectos de vida y al aporte a la sociedad y al país con autodeterminación, autoconfianza y respeto por uno mismo y por los demás.</p> |
| Tiempo Estimado 10 SEMANAS | Tiempo Estimado 8 SEMANAS | Tiempo Estimado 12 SEMANAS | Tiempo Estimado 8 SEMANAS |

Unidad 1

Unidad 1: Experimentación Sonora

PROPÓSITO DE LA UNIDAD

En esta unidad se espera que los estudiantes experimenten nuevas posibilidades sonoras y tímbricas a partir de sus conocimientos previos acerca de instrumentos musicales y su voz, con el fin de seleccionar sonoridades para la creación musical de obras y proyectos. Asimismo, se incorpora el uso de medios tecnológicos en esta exploración con el objetivo de ampliar y enriquecer las posibilidades para componer música con resultados más creativos. A través del trabajo en esta unidad, los estudiantes podrán encontrar respuesta a interrogantes como: ¿qué sonidos nuevos puedo incorporar en mis creaciones musicales con recursos tradicionales?, ¿cómo puedo enriquecer la sonoridad de mis creaciones musicales al incorporar recursos y medios no tradicionales?, ¿de qué manera se puede incorporar la tecnología en la creación de obras y proyectos musicales?, entre otras.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2

Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA4

Analizar estéticamente obras musicales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento del lenguaje musical, procedimientos, técnicas, instrumentos y recursos de producción musical, y contextos.

OA5

Argumentar juicios estéticos de obras y manifestaciones musicales de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos y apreciaciones personales.

OA6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos musicales personales y de sus pares, considerando la relación entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actividad 1:

Investigando formas de crear música

PROPÓSITO

La primera parte de esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes investiguen acerca de referentes de la composición musical de diferentes estilos y procedencias. Podrán conocer por medio del análisis de sus obras, diversas formas de tratamiento de los elementos del lenguaje musical, identificando procedimientos compositivos utilizados en ellas. En la segunda parte de la actividad, incorporarán algún(os) elemento(s) descubiertos en sus investigaciones, en sus propias creaciones musicales.

Relaciones Interdisciplinarias

Historia, Geografía y Ciencias

Sociales Habilidades OA d

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA5 Argumentar juicios estéticos de obras y manifestaciones musicales de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos y apreciaciones personales.

ACTITUDES

- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.
- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.

DURACIÓN

16 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para iniciar la actividad, el profesor levanta conocimientos y experiencias previas de los estudiantes, por medio de preguntas como: ¿conocen algún músico famoso?, ¿es un compositor o un intérprete?, ¿quiénes son más conocidos hoy en día, los compositores o los intérpretes?, ¿qué sería de los intérpretes sin los compositores?, ¿toda la música tiene un compositor conocido?, ¿qué tipo de música no tiene un autor identificable?, otras.

Orientados por el profesor, investigan acerca de referentes de composición musical de diversos géneros, estilos y procedencias. Para ello, seleccionan al menos 2 referentes de acuerdo con sus preferencias, escuchan obras correspondientes a los referentes seleccionados, buscan información acerca de sus orígenes y contextos, y analizan las formas de tratamiento que le dan a los elementos del lenguaje musical,

sus procedimientos compositivos y la posible influencia de sus contextos en la forma de componer. Identifican similitudes y diferencias. Registran sus conclusiones en su bitácora. Para organizar los resultados de su investigación, utilizan una pauta de registro similar a la que se propone a continuación.

Pauta de descripción y análisis de obras musicales

| | Obra 1 | Obra 2 |
|---|--------|--------|
| Nombre de la obra | | |
| Autor | | |
| Estilo, período o procedencia | | |
| Características del contexto: | | |
| Características musicales: (aspectos rítmicos, melódicos, armónicos, forma, instrumentación, otros) | | |
| Elementos expresivos característicos | | |
| Cambios o mutaciones a través del tiempo o producto del contexto | | |
| Elementos extramusicales importantes de considerar | | |

Al finalizar los análisis, los estudiantes elaboran conclusiones sobre el proceso de creación de las obras, categorizándolas según los siguientes ejes sugeridos: texto, improvisación, composición escrita y cultura tradicional.

En grupos, eligen un eje como elemento clave y crean su propia composición. La elección del eje debe responder a los materiales y recursos que se tengan a disposición, al tiempo acordado con el docente para su logro y a una extensión de la obra adecuada a los procesos y habilidades del grupo. El profesor cautela que ojalá se aborden la mayor variedad de ejes. Para guiar la selección de los ejes, el profesor explica las acciones y procedimientos involucrados en ellos o los expone por algún medio guía, presentación digital, papelógrafo, u otro:

*Texto: Crear una lírica con estructura definida, la que puede seguir un patrón métrico en sus versos, en cuanto a número de sílabas, rimas, y el contraste de secciones (estrofa – coro). A través de la acentuación de las palabras y la configuración de los versos, otorgar ritmo al texto y asignarle alturas para crear una melodía, la que posteriormente puede ser acompañada por acordes.

*Improvisación: Crear una línea melódica con estructura definida, de al menos 32 compases, cuya estructura interna contraste secciones (por ejemplo, de 16 compases cada sección), y a su vez esté conformada de frases donde la melodía tenga antecedentes y consecuentes. Dicha melodía podrá ser

acompañada de acordes. Sobre el tema creado, y resguardando su estructura, pueden ser improvisadas nuevas melodías alternando momentos por instrumento, como en los combos de jazz.

*Composición escrita: Con ayuda de software editor de partitura o escribiendo en pentagramas, los estudiantes crean música detallando lo que cada instrumento debe interpretar. Pueden crear una composición simple, de al menos 32 compases, cuya estructura interna contraste secciones, las que a su vez están conformadas por frases donde la melodía se desarrolle en antecedentes y consecuentes. Esta composición debiera ceñirse a algún estilo musical en particular para plasmar los recursos que caracterizan ese tipo de música.

*Cultura tradicional: A partir de la estructura de manifestaciones musicales folklóricas o étnicas, recrean una composición que incorpore cada uno de los elementos identificados, de acuerdo a la función que cumple. Estructura lírica, instrumentación, patrones rítmicos, trabajo melódico y armónico.

Los grupos realizan sus composiciones, las presentan al curso, dialogan acerca de los descubrimientos de sus investigaciones y explican cómo incorporaron estos en sus composiciones. Para apoyar la retroalimentación pueden utilizar una pauta de evaluación entre pares, como la que se propone en

Recursos.

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- Analizan características de obras musicales según el contexto en el que surgen.
- Argumentan juicios estéticos de obras musicales basados en sus análisis e investigaciones.
- Crean composiciones seleccionado un eje, un estilo, considerando recursos, tiempo y extensión de la obra.

Durante el trabajo de investigación de referentes musicales, es importante guiar la selección de referentes de acuerdo con el estilo musical; de esta forma se resguarda que los representantes seleccionados, y por ende su música, sean un reflejo de lo que significó ese estilo musical desde su origen. Para ahondar en elementos extra-musicales, en caso de ser posible, complementar la escucha de obras con entrevistas publicadas de artistas estudiados, que podrían aportar información sobre el proceso compositivo y datos propios del estilo musical, además de sumar un valor de motivación a los estudiantes.

Para la creación de música, hay diversos recursos que apoyan el procedimiento: software de edición de partituras, software de edición de audios y MIDI, escritura en papel, grabaciones de audio desde cualquier dispositivo móvil.

RECURSOS

- Sistema de audio
- Bitácora

Sugerencias de referentes musicales

Las siguientes sugerencias de referencias musicales comprenden diversas manifestaciones musicales, en cuanto a género, estilo y origen geográfico y temporal. El docente siempre podrá enriquecer y contextualizar con sus aportes. Todas estas obras están disponibles en diversas plataformas de distribución musical y audiovisual, como Youtube, Vimeo, Spotify, iTunes y/o Soundcloud.

Texto:

- Artista: Ana Tijoux ft. Jorge Drexler. Obra: Sacar la voz
- Artista: Calle 13. Obra: Latinoamérica
- Artista: Quilapayún. Obra: Canción final (La Cantata Santa María de Iquique)
- Artista: Manuel García. Obra: Canción del desvelado.

Improvisación:

- Artista: Hank Jones. Tema: Beautiful Love
- Artista: Joe Henderson. Obra: Blue Bossa
- Artista: TheloniusMonk. Obra: Blue Monk
- Artista: Miles Davis. Obra: Summertime

Composiciones escritas:

- Artista: Frank Zappa. Obra: Black Page 1
- Artista: Erik Satie. Obra: GnossienneNº 1
- Artista: Cirilo Vila. Obra: Hojas de otoño.
- Artista: Teresa Carreño. Obra: Vals Mi Teresita.

Cultura tradicional:

- Canto y toque a Oshún – Música tradicional cubana
- Zamba del pañuelo – Sergio Galleguillo (Argentina)
- AkuroAkuro - Kari Kari (Rapa Nui)
- El Pavo – Chamal (Chiloé)

Propuesta de instrumento de evaluación para retroalimentación entre pares

| Afirmación | Logrado | Medianamente Logrado | Por lograr | No Logrado |
|--|---------|----------------------|------------|------------|
| 1. Los elementos analizados del estilo o artista escogido, están claramente definidos. | | | | |
| 2. La composición incluye los elementos analizados por el grupo. | | | | |
| 3. La composición creada puede ser clasificada en el estilo estudiado. | | | | |
| Preguntas abiertas | | | | |
| ¿Qué destacas del trabajo de tus compañeros? | | | | |
| ¿Qué crees que podrían mejorar? | | | | |

Actividad 2:

Buscando sonidos para la creación musical

PROPÓSITO

La primera parte de esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes experimenten nuevas posibilidades sonoras con diferentes medios (instrumentos musicales, la voz, objetos sonoros) para así agregar características particulares e innovadoras a sus creaciones. En la segunda parte, trabajan en la creación de secuencias u obras musicales simples cuyo foco es la utilización de los “nuevos sonidos” logrados por medio de la experimentación.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2

Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA4

Analizar estéticamente obras musicales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento del lenguaje musical, procedimientos, técnicas, instrumentos y recursos de producción musical, y contextos.

ACTITUDES

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

DURACIÓN

14 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para iniciar la actividad, los estudiantes seleccionan objetos y otros elementos que encuentren en el entorno cercano, que crean que pueden producir sonidos característicos o diferentes; por ejemplo: cajas, lápices, papeles, plásticos, tarros o latas de gaseosa, fuentes de agua, entre otros. Experimentan manipulando los objetos y elementos seleccionados, produciendo sonidos, primero individualmente y luego en grupos para realizar experiencias de improvisación colectiva, focalizando la atención en elementos rítmicos, melódicos, armónicos, y tímbricos que les permitan caracterizarlos como fuentes sonoras. Registran las experiencias y caracterizaciones en sus bitácoras o cuadernos y, deseablemente, lo hacen con medios tecnológicos.

A continuación, investigan por diversos medios (bibliografía, discografía, sitios web, otros) acerca de casos donde la música haya sido creada a partir de la exploración de capacidades sonoras de objetos y otros elementos del contexto cotidiano de manera innovadora. El docente apoya esta investigación con sugerencias de repertorio, como los ejemplos que se referencian en **Recursos**, y formulando preguntas para orientar el trabajo, como: ¿qué objetos o elementos se utiliza para llegar a una sonoridad específica?, ¿qué elementos del entorno se utilizan en las obras investigadas?, ¿cómo aportan estas fuentes sonoras al propósito expresivo de las obras?, ¿cómo interactúan estas fuentes sonoras con instrumentos musicales tradicionales?, ¿en qué tipo de obras es más frecuentes su utilización?. Los estudiantes comparten sus descubrimientos con sus compañeros y analizan las posibilidades de utilizar tanto instrumentos musicales como objetos y elementos del contexto cotidiano, además del propio cuerpo y la captura de sonidos del entorno a través de medios tecnológicos.

Relaciones Interdisciplinarias:
Artes, Módulo Danza OA1
Educación Física y Salud OA 1

Después seleccionan entre los experimentados al menos tres sonidos que serán los principales a utilizar en un trabajo de creación. Si bien estos sonidos serán los protagonistas de sus obras, los estudiantes pueden utilizar formas más convencionales de incorporar los medios con los que cuentan, junto con los sonidos descubiertos o combinando las posibilidades.

El procedimiento de creación es tan importante como el producto final, por lo que los pasos a seguir deben ser registrados de diversas maneras, mediante grabaciones de audio simples o la confección de partituras, guías y musicogramas. El docente puede sugerir una ruta como la siguiente:

Explica que una obra musical contiene momentos en el que aparecen o desaparecen elementos que la constituyen. Dichos momentos marcan secciones donde pueden:

- ser combinados diversos timbres,
- contrastar una sección con la siguiente
- iniciar o terminar un momento de *tutti* (todos los timbres sonando en el mismo momento) o un solo (un timbre en particular destacando sobre el resto).

Los alumnos se reúnen en grupos pequeños y desarrollan ideas y propósitos expresivos para sus creaciones, definen fuentes sonoras, instrumentos y proyectan entradas y salidas, con el fin de generar una narrativa musical de acuerdo con sus propósitos. Presentan sus ideas al profesor y reciben retroalimentación, que también puede enriquecerse con aportes de otros grupos. Registran sus decisiones en sus bitácoras.

En las siguientes clases van puliendo sus ideas iniciales y ajustan los elementos de la composición a las necesidades de sus obras, reciben retroalimentación de sus compañeros y del profesor, e incorporan cambios de ser pertinente. Preparan una versión final de su creación y la presentan al curso, argumentando oralmente sus elecciones y procedimientos compositivos.

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- Experimentan con la integración de fuentes sonoras tradicionales y no tradicionales, en sus creaciones musicales.
- Sus creaciones presentan características particulares y de innovación y consideran elementos de sus experimentaciones.
- Interpretan propósitos expresivos de obras musicales creadas a partir de la exploración con objetos del contexto de manera innovadora.
- Describen características musicales de sus creaciones utilizando elementos y conceptos del lenguaje musical.

Durante el trabajo creativo, es importante permitir que exploren las fuentes sonoras en todas sus posibilidades; esto puede resultar, por ejemplo, en que un estudiante quiera probar tocar un instrumento utilizando otro, un objeto, o que el uso de la voz pueda ser alterado utilizando otros elementos. Lo importante es que este trabajo creativo sea acompañado por el docente, cuidando siempre que usen los instrumentos musicales, su voz u objetos de forma responsable y no se pierda el foco en el desarrollo de habilidades creativas a partir de la experimentación y el juego.

Es importante considerar que los estudiantes hayan buscado ser originales y dejar de lado estereotipos culturales y/o estilísticos al experimentar con las fuentes sonoras.

RECURSOS Y SITIOS WEB

- Objetos sonoros
- Dispositivo tecnológico con herramientas de grabación de audio

Sugerencias de repertorio musical de referencia:

- Artista: Gavin Harrison. Obra: The cymbal song
- Artista: PerpetuumJazzile. Obra: África (Toto)
- Artista: Pentatonix. Obra: Daft Punk (cover)

Actividad 3: Incorporando tecnologías

PROPÓSITO

La primera parte de esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes investiguen acerca de diversos medios y dispositivos tecnológicos para la creación, producción y el registro musical, que se pueda incorporar al trabajo en el aula o, en caso de ser necesario, en el establecimiento educacional donde se inserten. En la segunda parte de la actividad, seleccionan en grupos algunos de estos recursos para explorar en la creación de una composición musical, su ejecución, registro y presentación.

Relaciones Interdisciplinarias
Ciencias para la ciudadanía.
Módulo tecnología y sociedad,
OA3

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2

Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA4

Analizar estéticamente obras musicales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento del lenguaje musical, procedimientos, técnicas, instrumentos y recursos de producción musical, y contextos.

ACTITUDES

- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.
- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.

DURACIÓN

14 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Guiados por el docente, los estudiantes investigan acerca de diversos medios, recursos y dispositivos tecnológicos para incorporar en sus trabajos creativos musicales. Estos elementos pueden ser categorizados según la utilidad que pueda brindar al proceso:

- Para la composición de música pueden ser utilizadas aplicaciones para teléfonos inteligentes y/o tabletas, como también software de edición de partituras
- Para la producción pueden ser utilizados diversos programas de edición de audio y MIDI, el uso de VST's y *samples* (muestra, en español).
- Para el registro de audio pueden incorporar micrófonos de teléfonos inteligentes y tabletas, micrófonos de estudio y software de edición de audio.

Al definir una base de diversas herramientas, el docente abre una breve discusión para incentivar que los estudiantes logren diferenciarlas y puedan elegir por lo que más les pueda servir. Para ello, se sugiere formular preguntas como: ¿qué funciones permite cada una de estas herramientas?, ¿cómo descubrieron estas funciones?, ¿qué importancia tiene la interfaz como espacio de trabajo en estos softwares?, ¿de qué manera el programa motiva y permite la creatividad?, ¿qué creen que pueden lograr utilizando estas herramientas?, ¿se pueden combinar estas herramientas?

Comparten lo investigado y seleccionan en grupos alguno de estos medios para trabajar, argumentando por qué los eligieron; registran los argumentos en sus bitácoras o cuadernos. Una vez seleccionados el o los recursos, los organizan y los incorporan en una obra creada por ellos (puede ser una obra creada con anterioridad o una nueva).

Si utilizan software para producción, se sugieren los siguientes pasos a seguir:

- Iniciar el proyecto pensando en un formato instrumental sencillo, idealmente no más de 5 pistas.
- Asignar timbres diversos, según posibilidades del software. Se recomienda poseer pistas que cumplan roles rítmicos, melódicos y armónicos.
- Iniciar creando un 'beat' con un instrumento rítmico.
- Escribir una melodía simple utilizando el sistema de escritura del software. Lo más probable es que sea mediante un 'piano roll'.
- Crear esta melodía siguiendo una estructura que permita contrastar secciones, las que a su vez estarán subdivididas en antecedentes y consecuentes.
- Crear una progresión armónica simple para acompañar la melodía.

Comparten sus avances con el curso, reciben retroalimentación del profesor y de sus compañeros. Preparan, ejecutan y registran su trabajo musical. Presentan al curso los resultados; puede ser directamente o por medios digitales.

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- En sus composiciones musicales, utilizan de forma creativa elementos del lenguaje musical y procedimientos compositivos
- Incorporan herramientas tecnológicas en la creación, ejecución, registro y/o presentación de sus trabajos musicales.
- Investigan características por medio de la experimentación, de diferentes dispositivos digitales utilizados para la composición, producción y registro musical utilizando elementos y conceptos del lenguaje musical

Es importante que, durante la investigación de medios y recursos tecnológicos, los estudiantes vayan ajustando sus intereses a las posibilidades de implementación que el establecimiento les pueda brindar y así lograr realizar un trabajo con los resultados esperados. Para esto, el docente debe acompañar y apoyar esta búsqueda y selección. Es importante también tener en consideración que esta actividad se enmarca en la Unidad titulada “Experimentación sonora”; por lo tanto, la incorporación de recursos tecnológicos en las creaciones musicales de los estudiantes tiene como objetivo que experimenten con nuevas sonoridades y que incorporen creativamente estos recursos en sus creaciones musicales, sin que importe demasiado el dominio técnico de estos recursos. El conocer estos recursos puede también contribuir a abrir posibilidades a los estudiantes en relación con sus proyecciones laborales o profesionales.

RECURSOS

- Dispositivos tecnológicos con funciones de grabación de audio.
- Sistema de audio para escuchar.

Programas de edición de audio y MIDI. Ejemplos: Cubase, Protools, Ableton Live, Logic, Reason.

Programas gratuitos:

- CakewalkbyBandLab (Windows)
- Garageband (iOS)
- LMMS (todos los sistemas operativos)
- Apps para producir música desde dispositivos móviles.
- Garageband (iOS)
- Audio Evolution
- N Track
- BandLab

Programas de edición de partituras. Ejemplos: MuseScore, Finale, Sybellius, Score Creator.

Actividad 4:

Integrando lo aprendido

PROPÓSITO

Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes realicen una recapitulación y síntesis de lo aprendido y trabajado en la unidad, tomando conciencia de ello para sus creaciones musicales futuras. Para esto realizan una muestra de sus creaciones, las que seleccionan de acuerdo con criterios personales y estéticos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2

Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA5

Argumentar juicios estéticos de obras y manifestaciones musicales de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos y apreciaciones personales.

OA6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos musicales personales y de sus pares, considerando la relación entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

ACTITUDES

- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.
- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.

DURACIÓN

14 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El profesor invita a los estudiantes a recuperar los conocimientos y habilidades adquiridas durante la unidad por medio de un diálogo, registra lo que digan en la pizarra o un papelógrafo y orienta la conversación para que descubran que todos los elementos estudiados son complementarios en los procesos de creación y producción musical.

Relaciones Interdisciplinarias
Interpretación y creación en Teatro, OA3
Interpretación y creación en Danza, OA 3

A continuación, los alumnos seleccionan alguno de los temas trabajados durante la unidad, para preparar una presentación en grupos que incorpore lo aprendido sobre procedimientos compositivos y la experimentación de recursos para la creación. Para ello, pueden usar instrumentos musicales, fuentes sonoras no tradicionales o herramientas tecnológicas, según los requerimientos técnicos de cada composición.

Cada grupo revisa información de los trabajos realizados por sus otros compañeros en las actividades que hicieron a lo largo de la unidad y comparte lo propio, con el fin de obtener la mayor cantidad de información de lo experimentado por todo el curso y analizar los procedimientos estudiados. Si existen productos grabados en las actividades relacionadas con la producción, se podría hacer álbumes compilatorios o listas de reproducción digital para compartir las composiciones del grupo. Para definir la selección de obras, se puede tener un concepto general y trabajarlo interdisciplinariamente con otras áreas del currículum que sean pertinentes; por ejemplo: con las asignaturas de Danza o Teatro, disciplinas que pueden trabajar sobre la creación de guiones e interpretaciones relacionadas con la música compuesta, o cumpliendo un rol conector entre las obras musicales presentadas.

Realizan una evaluación y retroalimentación de los trabajos de sus compañeros, considerando elementos técnicos y apreciaciones personales fundamentadas para la presentación final. Pueden usar una pauta como la que se propone a continuación (también le puede servir al profesor).

Ejemplo de Pauta de Evaluación formativa

| Criterios | Logrado | Suficientemente logrado | Por lograr | No logrado o no observado |
|---|---------|-------------------------|------------|---------------------------|
| Incorporan creativamente medios tecnológicos en sus proyectos creativos. | | | | |
| Seleccionan recursos para sus composiciones de forma innovadora. | | | | |
| Las composiciones son producidas utilizando elementos del lenguaje musical intencionadamente. | | | | |
| Las composiciones responden a propósitos expresivos y sensaciones, emociones e ideas a comunicar. | | | | |
| Demuestran innovación en la elección de temas, conceptos o ideas personales y colectivas para crear música. | | | | |

Organizan una muestra para la comunidad escolar. Preparan y ensayan la versión final y la presentan a la comunidad escolar, exponiendo sus aprendizajes, selecciones y procedimientos compositivos por diferentes medios (infografías, afiches, videos, proyecciones digitales, otros).

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- Incorporan creativamente medios tecnológicos y recursos no tradicionales en sus creaciones musicales.
- Incorporan creativamente temas, conceptos o ideas personales y colectivas al crear música
- Argumentan evaluaciones críticas de creaciones musicales personales y de los compañeros considerando propósitos expresivos, sensaciones, emociones e ideas que generan.

El objetivo de realizar un trabajo recopilatorio final de unidad es poder comprobar los conocimientos y habilidades adquiridas por los estudiantes y así contar con la información necesaria para seguir avanzando en la realización de trabajos de creación musical. Por lo mismo, es importante que el docente registre lo evidenciado por el curso para tener un panorama general de los avances de cada alumno.

Esta actividad se puede trabajar de forma colaborativa con Interpretación y Creación en Danza, mediante expresiones coreográficas que representen y potencien los propósitos de las creaciones musicales trabajadas.

Es importante constatar que los estudiantes seleccionen los trabajos de sus compañeros aplicando criterios objetivos de evaluación.

RECURSOS Y SITIOS WEB

- Sistema de audio para escuchar creaciones.
- Sistema de amplificación para presentaciones si corresponde.
- Instrumentos musicales, elementos y objetos sonoros.
- Dispositivos para el registro de audio (teléfonos celulares) la creación de listas de reproducción o CDs recopilatorios.

Actividad de Evaluación: Compartiendo hallazgos

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes presenten de manera sintética algunas de las obras creadas en el transcurso de la unidad y que el docente pueda comprobar los niveles de logro que han alcanzado en la incorporación de conocimientos y habilidades relacionados con la experimentación de recursos y procedimientos para la composición musical. A su vez, cada estudiante debe realizar una síntesis de las reflexiones registradas en su bitácora.

| OBJETIVOS DE APRENDIZAJE | INDICADORES DE EVALUACIÓN |
|--|---|
| <p>OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.</p> <p>OA4 Analizar estéticamente obras musicales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento del lenguaje musical, procedimientos, técnicas, instrumentos y recursos de producción musical, y contextos.</p> <p>OA5 Argumentar juicios estéticos de obras y manifestaciones musicales de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos y apreciaciones personales.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Sus creaciones presentan características particulares y de innovación. • Incorporan creativamente medios tecnológicos y recursos no tradicionales en sus creaciones musicales. • Incorporan creativamente temas, conceptos o ideas personales y colectivas al crear música. • Describen características musicales de sus creaciones utilizando elementos y conceptos del lenguaje musical. • Interpretan propósitos expresivos de obras musicales a partir de las sensaciones y emociones que generan. • Analizan características de obras musicales según el contexto en el que surgen. • Analizan obras musicales a partir de criterios estéticos. • Argumentan juicios estéticos de obras musicales basados en sus análisis e investigaciones. • Argumentan juicios estéticos de obras musicales desde una mirada personal, considerando sensaciones, emociones e ideas que generan. • Argumentan juicios estéticos de obras musicales basados en sus observaciones e investigaciones. • Argumentan evaluaciones críticas de creaciones musicales personales y de los compañeros considerando propósitos expresivos, sensaciones, emociones e ideas que generan. |

DURACIÓN

2 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

De manera individual o grupal, los alumnos presentan algunas de las obras creadas durante la unidad, y explican brevemente los procedimientos, hallazgos de investigaciones, fuentes sonoras y recursos tecnológicos incorporados en sus composiciones. El docente realiza una evaluación sumativa, basándose en una pauta de evaluación que considera las diferentes dimensiones de los conocimientos y habilidades desarrolladas durante la unidad. El docente puede usar el siguiente instrumento, que también considera una sección para la evaluación entre pares; si el profesor quiere, puede adaptarla para la autoevaluación.

Pauta de evaluación

| CRITERIOS | NIVELES DE LOGRO | | | |
|--|------------------|-------------------------|------------|------------|
| | Logrado | Suficientemente logrado | Por lograr | No logrado |
| Justifica las ideas planteadas en sus composiciones y las relaciona con los referentes investigados. | | | | |
| Plantea propósitos expresivos relacionados con ideas originales en sus composiciones | | | | |
| La utilización de soportes, fuentes sonoras y procedimientos compositivos muestra búsqueda de innovación y originalidad. | | | | |
| Utiliza los conceptos y elementos del lenguaje musical de manera novedosa y coherente en sus composiciones y creaciones. | | | | |
| Incorpora elementos y herramientas tecnológicas en la creación, ejecución, registro y/o presentación de sus trabajos musicales. | | | | |
| Los medios, soportes y procedimientos presentes en el proyecto son coherentes con los propósitos expresivos. | | | | |
| Argumenta juicios estéticos de obras musicales basados en sus observaciones e investigaciones. | | | | |
| Argumenta juicios estéticos de obras musicales desde una mirada personal, considerando sensaciones, emociones e ideas que generan. | | | | |
| En la bitácora se visualiza cómo el o los estudiantes desarrollaron las etapas del proceso creativo y las de investigación. | | | | |
| EVALUACIÓN CRÍTICA ENTRE PARES | | | | |
| Plantea criterios estéticos pertinentes para analizar y evaluar a sus compañeros. | | | | |
| Al evaluar su trabajo personal y el de sus pares, utiliza criterios estéticos. | | | | |
| Plantea su evaluación desde una postura personal y respetuosa. | | | | |

Unidad 2

Unidad 2: Ideas para la creación

PROPÓSITO DE LA UNIDAD

Esta unidad tiene como objetivo que los estudiantes desarrollen ideas para sus creaciones musicales a partir de la experimentación, el ensayo y error, y que tomen decisiones innovadoras para crear sus obras. Se incorpora la utilización de recursos tecnológicos en la producción de sonidos para que los incluyan en sus creaciones. A partir de estas primeras ideas, irán desarrollando habilidades compositivas de forma progresiva hasta concretar el resultado propuesto. Para ello responderán a preguntas como: ¿de dónde surgen las ideas para una creación musical?, ¿cómo se relaciona el propósito expresivo con las ideas, procedimientos y recursos?, ¿con qué conocimientos y habilidades contamos para crear música?, ¿qué recursos sonoros necesitamos para concretar nuestras ideas creativas iniciales?, ¿qué posibilidades sonoras entregan los medios tecnológicos a la creación de obras musicales? Las respuestas les permitirán relacionar las habilidades y conocimientos musicales con contextos laborales, profesionales y de desarrollo personal.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA1

Innovar al resolver desafíos durante el proceso creativo, considerando aspectos expresivos y técnicos, procedimientos compositivos (repetición, variación, contraste) y la evaluación crítica personal y de otros.

OA2

Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA7

Relacionar, a partir de investigaciones, las habilidades y conocimientos de la asignatura con diferentes contextos laborales, profesionales y de desarrollo personal.

Actividad 1:

Mi entorno sonoro

PROPÓSITO

Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes profundicen en la experimentación y la creación musical con fuentes sonoras no tradicionales realizadas en la unidad anterior, para que incorporen sonidos del entorno como una forma de ampliar las posibilidades musicales y desarrollar una escucha activa, selectiva y crítica. Como procedimiento para la composición y creación, se fortalece la experimentación; pruebas y ajustes son clave para alcanzar el resultado esperado.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA1

Innovar al resolver desafíos durante el proceso creativo, considerando aspectos expresivos y técnicos, procedimientos compositivos (repetición, variación, contraste) y la evaluación crítica personal y de otros.

OA2

Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

ACTITUDES

- Asumir responsabilidad por las propias acciones y decisiones con consciencia de las implicancias que ellas tienen sobre sí mismo y los otros.
- Aprovechar las herramientas disponibles para aprender y resolver problemas.

DURACIÓN:

10 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los estudiantes capturan sonidos del entorno que llamen su atención a través de grabaciones con teléfonos celulares o cualquier dispositivo que contenga la función de registro de audio. El profesor se los puede pedir con antelación para diversificar las posibilidades de contextos sonoros que puedan aportar los estudiantes, o lo pueden hacer en el establecimiento y su contexto cercano.

Los alumnos reflexionan sobre los sonidos que les rodean, elaboran conclusiones sobre el concepto de **entorno sonoro**, la influencia que tienen los sonidos, ruidos y silencios en la vida diaria, y la importancia de la escucha como instancia de conocimiento y apropiación de la realidad.

Para registrar y categorizar los sonidos escuchados a partir de sus cualidades y fuentes sonoras, pueden completar una planilla como la que se presenta a continuación.

| Clasificación de sonidos según cualidades y fuentes | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

A partir de esta descripción y categorización, inician un trabajo de composición musical en grupos, utilizando el concepto de entorno sonoro como fuente de inspiración para trabajarlo desde la imitación, usando instrumentos musicales, otros elementos y objetos o el propio cuerpo.

El docente muestra ejemplos donde se aplique esta manera de trabajar.

Algunos temas para trabajar pueden ser: las estaciones del año, diversos sonidos de animales, la representación de la ciudad a alguna hora determinada, los sonidos de la calle, el mar. En todos estos ejemplos puede haber momentos en que se pueda desarrollar diversos sonidos de un contexto específico e imitarlos con los recursos disponibles. El docente o los propios estudiantes pueden aportar nuevos temas.

Relaciones Interdisciplinarias
Historia, Geografía y Ciencias Sociales
 Habilidades OA d

La intención es que la obra musical tenga relación con la reflexión sobre el entorno sonoro, el estado actual versus el estado deseado, la contaminación acústica, los niveles de estrés a los que están expuestas las personas en espacios urbanos ruidosos, o por el contrario, el valor de aquellos lugares que no están sometidos a ruidos permanentes. Esta creación musical apunta a una expresión de nuestra cotidianidad.

Una sugerencia de secuencia de acciones para trabajar el procedimiento compositivo es la siguiente:

- Luego de caracterizar los sonidos y ruidos capturados, se identifican elementos y objetos sonoros, instrumentos musicales, fuentes tecnológicas o sonidos corporales (percusión y uso de la voz), como materia prima para la composición.
- Eligen un tema o idea central para su composición y proponen un trazado (entradas y salidas) para la narrativa de la obra.
- Crean motivos rítmicos y/o melódicos que representen elementos simbolizados en la obra.
- Aplican variaciones de los motivos, los contrastan entre ellos, los superponen, invierten, duplican, reducen, generando una estructura simple.
- Registran la composición mediante escritura (convencional o no convencional) y/o grabación de audio. Presentan su creación a sus compañeros. En un principio, el grupo que presenta no dará explicaciones de su obra, con el fin de dar oportunidades de análisis de lo escuchado. Una vez recogidos los análisis de la audiencia, el grupo argumenta sus decisiones y procedimientos. El docente y los pares evalúan las obras presentadas y ofrecen sugerencias. Los estudiantes registran en sus bitácoras o cuadernos las evaluaciones recibidas y una reflexión al respecto.

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- Investigan y experimentan con elementos, objetos y recursos que configuran un entorno sonoro.
- Son innovadores al proponer temas, conceptos o ideas personales y colectivas para crear música.
- Incorporan los resultados de sus investigaciones en sus composiciones y creaciones.
- Demuestran creatividad al resolver problemas, desafíos y tomar decisiones acerca de diferentes aspectos de sus creaciones musicales.
- Reflexionan acerca de logros y desafíos en sus procesos compositivos.

Es importante enfatizar que, en esta actividad (y en general en el trabajo creativo), no hay trabajos “buenos o malos”, sino propuestas diferentes y posibles de mejorar a la medida que el estudiante-creador vaya evaluando su trabajo. Por lo mismo, es importante estimular la innovación en el tratamiento de los sonidos y en el empleo de los recursos disponibles. Se sugiere que, para esta actividad, usen recursos digitales como alternativa de experimentación sonora; por ejemplo: buscando sonidos que quisieran haber imitado, pero no formaron parte de los entornos grabados. Al igual que en otras actividades, practicar el registro escrito de la música creada es un buen ejercicio que permitirá, además, que otros estudiantes puedan interpretar la música de sus compañeros.

Es posible incorporar ejercicios preliminares de variación de motivos rítmicos y melódicos, para estimular el desarrollo de las composiciones trabajadas, y alinear los conocimientos y habilidades musicales entre compañeros.

RECURSOS

- Dispositivos con funciones de grabación de audio.
- Objetos sonoros e instrumentos musicales.
- Papel kraft, cartulinas, plumones, lápices y otros útiles para la escritura convencional o no convencional.
- Bitácora.

Actividad 2: Musicalizando sonidos

PROPÓSITO

Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes agudicen sus habilidades auditivas y creativas en la búsqueda de musicalidad en diversos sonidos del entorno. A partir de la escucha y el análisis de diversos sonidos que los rodean, modifican, ajustan e inventan nuevas sonoridades para luego incorporarlos en sus creaciones.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA1

Innovar al resolver desafíos durante el proceso creativo, considerando aspectos expresivos y técnicos, procedimientos compositivos (repetición, variación, contraste) y la evaluación crítica personal y de otros.

OA2

Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

ACTITUDES

- Pensar con consciencia, reconociendo que los errores ofrecen oportunidades para el aprendizaje.
- Aprovechar las herramientas disponibles para aprender y resolver problemas.

DURACIÓN

14 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El docente genera una primera reflexión para recoger conocimientos previos de los estudiantes, acerca de las “muestras” en la producción musical, activando conocimientos previos con preguntas como:

- ¿Saben lo que son las “muestras” (*samples*)?
- ¿A qué remite el concepto?
- ¿Qué podemos deducir acerca de su uso en la producción musical?

Los alumnos dialogan, responden las preguntas y concluyen acerca de esta herramienta de producción y procesos compositivos.

El docente presenta diversos ejemplos de músicas, sobre todo de origen popular, que utilizan este recurso y aporta información acerca de sus fuentes de origen. Pueden ser escenas de películas, temas antiguos u otros. Si los estudiantes cuentan con experiencias y conocimientos previos, puede establecerse un diálogo acerca de la relación del estilo musical con el recurso.

El profesor los motiva a crear una composición usando “muestras”. Para ello, los estudiantes:

- Generan un banco de sonidos que consideren interesantes; pueden registrarlos con dispositivos de grabación de audio o encontrar archivos de audio correspondientes, por ejemplo, a escenas de películas, series, avisos publicitarios, extractos de otras canciones.
- Se reúnen en duplas para sumar sonidos e intentar clasificarlos según algún criterio que ellos elijan. Puede estar relacionado con la fuente, con un concepto al que estén asociados o con las características propias del sonido.
- Eligen el estilo musical que trabajarán y seleccionan las muestras que puedan servir al tema de la composición. Si es posible, compondrán con ayuda de un software de edición de audio, con el que podrán modificar los audios capturados y superponer patrones rítmicos; asimismo, podrán grabar algunos instrumentos aplicando conceptos del procedimiento compositivo, como variación, repetición, inversión y toda acción que permita el desarrollo de la composición. También pueden incorporar otros recursos musicales que aporten a los propósitos expresivos de la composición.

Finalmente, montan la obra frente a sus pares y profesor, quienes evalúan el trabajo bajo criterios pertinentes.

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- Son innovadores al proponer temas, conceptos o ideas personales y colectivas para crear música.
- Incorporan los resultados de sus investigaciones en sus composiciones y creaciones.
- Demuestran creatividad al resolver problemas, desafíos y los diferentes aspectos de sus creaciones relacionadas con la búsqueda de musicalidad en diversos sonidos del entorno.
- Reflexionan acerca de logros y desafíos en sus procesos compositivos.

Esta actividad puede conectarse con la Actividad 1, ya que incorpora la búsqueda, el registro y uso musical de sonidos del entorno. La particularidad de esta actividad está en el análisis más exhaustivo de esas sonoridades y el tratamiento que se pueda realizar de ellas para usarlas en creaciones musicales; por ejemplo: mezclarlas con otros recursos, alterarlas utilizando algún software para ello. Es importante que el docente oriente a los estudiantes en el tratamiento musical que se puede realizar con diversos sonidos del entorno. Esto implica el análisis tímbrico, de altura, intensidad que estos sonidos posean, y así enriquecer las fuentes sonoras de base para la creación musical.

Relaciones Interdisciplinarias
Ciencias para la ciudadanía. Módulo tecnología y sociedad, OA3

RECURSOS

-Sistema de audio para escuchar ejemplos y creaciones.

-Dispositivo que permita la grabación de audios.

-Instrumentos musicales.

-Software de edición de audio. Ejemplo: Logic, Ableton Live, Cubase, ProTools, Garage Band, Reason.

- Programas de edición de audio y MIDI. Ejemplos: Cubase, Protools, Ableton Live, Logic, Reason.
- Programas gratuitos:
 - CakewalkbyBandLab (Windows)
 - Garageband (iOS)
 - LMMS (todos los sistemas operativos)
- Apps para producir música desde dispositivos móviles.
 - Garageband (iOS)
 - Audio Evolution
 - N Track
 - BandLab

Sugerencias de audiciones: Las siguientes sugerencias de audiciones están pensadas como ejemplos específicos de la actividad. La intención es mostrar una diversa paleta de posibilidades, que puede ser complementada por el docente, respondiendo a su contexto específico. Estos ejemplos están disponibles en diversas plataformas digitales, como Youtube, Vimeo, Spotify, iTunes, Soundcloud.

- Artista: Portishead. Obra: Glory Box
- Artista: Gorillaz. Obra: Rock the house
- Artista: Skrillex. Obra: First of the year (Equinox)
- Artista: Maybeshewill. Obra: Not For Want of Trying
- Artista: Gustavo Cerati. Obra: Amor sin rodeos.

Bibliografía sobre técnica de arreglos y composición:

- -Alchourrón, R. (2006) Composición y arreglos de la música popular

Actividad 3: Analizando otras creaciones

PROPÓSITO

Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes amplíen sus posibilidades de crear música a partir de la audición y el análisis técnico y estético de composiciones musicales de diversos estilos. Esto les permitirá ampliar su repertorio de referentes, conocimientos e ideas para la creación. También considera la investigación acerca de las posibilidades laborales, profesionales y de desarrollo personal que ofrece la música como campo creativo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2

Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA7

Relacionar, a partir de investigaciones, las habilidades y conocimientos de la asignatura con diferentes contextos laborales, profesionales y de desarrollo personal.

ACTITUDES

- Asumir responsabilidad por las propias acciones y decisiones con consciencia de las implicancias que ellas tienen sobre sí mismo y los otros.
- Aprovechar las herramientas disponibles para aprender y resolver problemas.

DURACIÓN

10 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para comenzar la actividad, los estudiantes escuchan obras musicales de distintos tipos, géneros y usos o funciones; por ejemplo: temas para publicidad, ceremonias, programas de televisión, juegos de computador, ambientación sonora de espectáculos teatrales, banda sonora de películas, música para danza, entre otras.

Guiados por el docente, analizan las obras a partir de sus conocimientos previos, contestando las siguientes preguntas orientadoras: ¿qué tipo de música están escuchando?, ¿a qué género musical pertenece la música escuchada?, ¿qué particularidades poseen estas diferentes músicas?, ¿pueden identificar elementos que le son propios?, ¿se puede diferenciar entre elementos musicales y extra musicales?, ¿qué elementos permiten identificar su función?

El docente explica que en el análisis musical es necesario incorporar los aspectos extramusicales para interpretar los propósitos y significados de la música.

A continuación, forman grupos de trabajo y el docente les encarga crear una composición, en la que deben definir previamente instrumentación y sonoridad, estilo o género musical, usos y funciones que tendrá la composición, simulando un contexto laboral. El profesor sorteando las formas y funciones que deberán abordar los grupos en sus composiciones y sugiere referentes de temas representativos de distintas manifestaciones musicales.

| |
|-----------------------|
| Género / Estilo |
| Instrumentación |
| Forma |
| Usos y funciones |
| Propósitos expresivos |
| Referencias |

Para llevar a cabo el proyecto de creación, el profesor propone a los estudiantes el siguiente procedimiento:

- Definen los propósitos expresivos de la obra en relación con su origen y función.
- Proponen y analizan ideas breves y eligen una para desarrollarla, considerando elementos extramusicales, como expresividad, emotividad, símbolos culturales, otras.
- Desarrollan la obra siguiendo la forma solicitada, repitiendo y contrastando secciones, y teniendo presente la función que debe cumplir.
- Experimentan con recursos, instrumentos y fuentes sonoras.
- Toman decisiones en cuanto a la sonoridad e instrumentación final de la composición, articulando las características de la obra con el encargo definido y las referencias correspondientes.
- Ejecutan y graban una primera maqueta sonora.
- Presentan sus maquetas sonoras al curso y, mediados por el docente, realizan una evaluación para revisar los avances, recibir comentarios y sugerencias de sus pares, revisando la ficha de encargo y comprueban si se está cumpliendo con lo solicitado. A través de la retroalimentación otorgada en dicha instancia, ajustan su composición.
- Una vez trabajados los detalles, los estudiantes hacen una muestra general de las composiciones, donde exponen los elementos propios de la forma, género y función de la obra musical compuesta, argumentando la toma de decisiones.
- Para finalizar, el profesor guía una reflexión acerca de la diversidad de campos laborales y actividades profesionales en los que las personas puedan desempeñarse al tener conocimientos y habilidades de creación y composición musical.

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- Incorporan en sus creaciones antecedentes de sus investigaciones acerca de referentes musicales.
- Resuelven creativamente problemas, desafíos, tomando decisiones acerca de diferentes aspectos involucrados en sus creaciones musicales.
- Relacionan sus experiencias como auditores y creadores musicales con las habilidades y conocimientos necesarios para la composición y creación musical en contextos laborales y profesionales.

Relaciones

Interdisciplinarias

Ciencias para la ciudadanía. Módulo tecnología y sociedad, OA3 y Módulos de Artes Visuales OA 7, Danza y Teatro OA 3 y OA 6

No se entregan referencias sobre los ejemplos para las audiciones relacionadas con las diferentes funciones que puede cumplir una composición musical, ya que el campo es muy amplio. Se sugiere al profesor definir las teniendo presente el contexto e intereses de los alumnos y buscando ampliar la perspectiva del campo laboral y profesional. No obstante, es importante que la selección de obras incorpore compositores y compositoras de estilos y épocas diversos, con el fin de evitar prejuicios y sesgos de todo tipo. En la primera parte de la actividad, es importante que el docente apoye el conocimiento de la obra con algunos antecedentes de contexto, lo que enriquecerá también el conocimiento global de la cultura a la cual representa la obra, el periodo y el estilo de la misma, así como de su creador.

En la segunda parte, es importante que el docente acompañe la creación musical de los grupos permitiendo una retroalimentación constante respecto del foco de atención hacia los elementos de la forma y función en particular.

RECURSOS

- Sistema de audio para escuchar ejemplos y creaciones.
- Dispositivo que permita la grabación de audios.
- Instrumentos musicales.

- Software de edición de audio. Ejemplo: Logic, Ableton Live, Cubase, ProTools, Garage Band, Reason.

Programas de edición de audio y MIDI. Ejemplos: Cubase, Protools, Ableton Live, Logic, Reason.

Programas gratuitos:

- CakewalkbyBandLab (Windows)
- Garageband (iOS)
- LMMS (todos los sistemas operativos)

Apps para producir música desde dispositivos móviles.

- Garageband (iOS)
- Audio Evolution
- N Track
- BandLab

Bibliografía sobre técnica de arreglos y composición:

-Alchourrón, R. (2006) Composición y arreglos de la música popular

Sugerencias de audiciones: Las siguientes sugerencias de audiciones están pensadas como ejemplos específicos para las diferentes formas musicales que servirán de referentes para la actividad. La intención es mostrar una diversa paleta de posibilidades, que puede ser complementada por el docente, respondiendo a su contexto específico. Estos ejemplos están disponibles en diversas plataformas digitales, como Youtube, Vimeo, Spotify, iTunes, Soundcloud.

- -Artista: Moral Distráida. Obra: Canción bonita.
- -Artista: Rubio. Obra: Hacia el fondo.
- -Artista: MKRNI. Obra: Inercia.
- -Artista: Francisca Valenzuela. Obra: Ya no se trata de ti.
- -Artista: Weichafe. Obra: La fuerza viene de la tierra.
- -Artista: Los Jaivas. Obra: La Conquistada.
- -Artista: La Marraqueta. Obra: Tonada para la Pachamama.

Actividad 4:

En búsqueda de mi identidad creativa

PROPÓSITO

Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes definan algún estilo personal de composición a partir de lo explorado y trabajado en la unidad. Aunque hay que recorrer un largo camino para adquirir un estilo personal en la composición musical, esta actividad pretende que los alumnos evalúen sus preferencias musicales junto con sus habilidades para crear música.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2

Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

ACTITUDES

- Asumir responsabilidad por las propias acciones y decisiones con consciencia de las implicancias que ellas tienen sobre sí mismo y los otros.
- Pensar con consciencia, reconociendo que los errores ofrecen oportunidades para el aprendizaje.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para iniciar la actividad, el docente presente distintos casos de músicos, tanto valorados históricamente como aquellos que están vigentes en el presente y han realizado composiciones innovadoras o han aportado a un lenguaje estilístico en particular. Los estudiantes identifican y analizan, de acuerdo a criterios musicales y estéticos, particularidades que definen la **personalidad** o **estilo personal** en la música de estos exponentes.

Luego del análisis, responden por escrito, en sus bitácoras u otro medio, algunas preguntas que permitan orientar un acercamiento a su propia manera de crear música.

- ¿Cuáles son mis influencias musicales?
- ¿Qué elementos rescataría de dichas influencias?
- ¿Cómo sería mi propia música?
- ¿Cuáles serían los propósitos expresivos, las emociones y sensaciones que caracterizarían el tipo de música que yo haría?

Con estos datos, cada estudiante crea un perfil de música que pudiese identificar de la mejor manera sus creaciones, para luego componer una obra que se ajuste lo más posible a dicho perfil o estilo personal. Para esto, puede pensar desde algún elemento musical que le acomode como idea central; la intención es que descubra sus propios procesos. El profesor explica que se puede iniciar con un texto, una idea rítmica, melódica, o incluso una progresión de acordes. Todo depende de los recursos que el alumno haya definido para perfilar el inicio de búsqueda de su propio sonido. Luego desarrolla el resto de los elementos, tomando decisiones sobre sus propósitos expresivos, las sensaciones, emociones y conceptos que desea comunicar. El docente apoya y retroalimenta constantemente, cuidando de no imponer su propio perfil.

Luego de elegir el punto de partida, desarrollan los elementos rítmicos, melódicos y armónicos y la estructura formal de la composición. Integran elementos expresivos que acentúen las sensaciones y emociones que comunica la obra (uso de articulación, dinámica, agógica, entre otros elementos) y prueban interpretando la pieza compuesta con al menos uno de los instrumentos o recursos definidos.

Durante este proceso llevan registro en su bitácora o cuaderno, en la que desarrollan una conceptualización que incluye imágenes e ideas de puesta en escena, simulando una publicación de contexto profesional.

Presentan sus creaciones al curso. Los compañeros y el profesor realizan comentarios constructivos, valorando las fortalezas de cada composición y sugiriendo aspectos a mejorar.

A continuación, practican la ejecución e interpretación de su composición, incorporando elementos que provienen de los comentarios recibidos, y perfeccionan su creación.

Para cerrar, presentan su versión definitiva al curso, comentan acerca de las similitudes y diferencias que se puede identificar en las composiciones y reflexionan acerca de la relevancia de poner una impronta personal en la creación musical.

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- Identifican y analizan, basados en criterios estéticos, particularidades que definen el estilo de creadores musicales.
- Resuelven creativamente problemas, desafíos, tomando decisiones acerca de diferentes aspectos involucrados en sus creaciones musicales.
- Incorporan en sus creaciones elementos de sus referentes musicales.
- Son creativos al utilizar elementos del lenguaje musical en sus creaciones.
- Relacionan sus experiencias como auditores, las habilidades y conocimientos para la composición y creación, con contextos musicales laborales y profesionales.
- Evalúan críticamente el trabajo creativo personal y de sus pares.

Es importante presentar diversos tipos de música, considerando casos cercanos a los estudiantes, como también otros que disten de la moda actual, y asociar contextos en los que la música ha tenido cambios sustanciales en sus formas de difusión y la manera de componer.

Es importante que comprendan que, tal como el producto, el proceso para llegar al resultado es fundamental. Usualmente la música consumida a través de los medios de comunicación no muestra todo el esfuerzo que implican los procedimientos, por lo que éstos deben ser visibilizados y recalcados como una oportunidad para desarrollar la tolerancia a la frustración y valorar los avances suscitados, además de generar una visualización sobre los contextos laborales de creación musical.

Esta actividad puede conectarse con las asignaturas de Artes Visuales, Danza y Teatro mediante proyectos de expresión escénica que incorporen los productos musicales creados.

RECURSOS

- Instrumentos musicales
- Sistema de audio para escuchar ejemplos y creaciones.

Sugerencias de audiciones: Las siguientes sugerencias de audiciones están pensadas como ejemplos específicos de la actividad. La intención es mostrar una diversa paleta de posibilidades, que puede ser complementada por el docente, respondiendo a su contexto específico. Estos ejemplos están disponibles en diversas plataformas digitales, como Youtube, Vimeo, Spotify, iTunes, Soundcloud.

- Artista: Aca Seca Trío. Obra: Huayno del Diablo
- Artista: Calle 13. Obra: Latinoamérica
- Artista: Antonio Vega. Obra: Lucha de gigantes
- Artista: Billie Eilish. Obra: Bury a friend
- Artista: Black Pink. Obra: See U Later
- Artista: Camila Moreno. Obra: Incendíé
- Artista: Carlos Isamitt. Obra: Cantos Araucanos

Bibliografía sobre técnica de arreglos y composición:

- Alchourrón, R. (2006) Composición y arreglos de la música popular

Actividad de Evaluación: Camino Musical

PROPÓSITO

En esta actividad, los estudiantes presentan un portafolio digital (puede ser un CD o un archivo digital compartido por medios virtuales o físicos como pendrive) que contenga grabaciones de las obras creadas en el transcurso de la unidad, además de registros escritos, imágenes, resultados de sus investigaciones y reflexiones registradas en su bitácora para ser evaluados por el docente. En esta instancia también se puede implementar una evaluación de pares y una autoevaluación, si las condiciones lo permiten.

| OBJETIVOS DE APRENDIZAJE | INDICADORES DE EVALUACIÓN |
|--|---|
| <p>OA1 Innovar al resolver desafíos durante el proceso creativo, considerando aspectos expresivos y técnicos, procedimientos compositivos (repetición, variación, contraste) y la evaluación crítica personal y de otros.</p> <p>OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.</p> <p>OA7 Relacionar, a partir de investigaciones, las habilidades y conocimientos de la asignatura con diferentes contextos laborales, profesionales y de desarrollo personal.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Son innovadores al proponer temas, conceptos o ideas personales y colectivas para crear música. • Incorporan los resultados de sus investigaciones en sus composiciones y creaciones. • Demuestran creatividad al resolver problemas, desafíos y tomar decisiones acerca de diferentes aspectos de sus creaciones musicales. • Reflexionan acerca de logros y desafíos en sus procesos creativos. • Son creativos al utilizar recursos y elementos del lenguaje musical en sus creaciones. • Evalúan críticamente el trabajo creativo personal y de sus pares. • Relacionan sus experiencias como auditores y creadores musicales con las habilidades y conocimientos necesarios para la composición y creación musical en contextos laborales y profesionales. |

DURACIÓN

2 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los estudiantes entregan el portafolio digital al profesor y este evalúa su contenido, aplicando una pauta como la que se sugiere a continuación, y considerando también su percepción del proceso desarrollado por el estudiante.

Pauta de Evaluación

Esta evaluación puede ser utilizada por parte del docente o del alumno para evaluar el proceso de la Unidad 2, mediante un portafolio y la observación de su proceso. Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados.

- Escala sugerida:
- 3 puntos = logrado
 - 2 puntos = medianamente logrado
 - 1 punto = por lograr
 - 0 puntos = no observado

| PORTAFOLIO | | |
|-------------------|---|---------|
| Aspectos formales | | Puntaje |
| 1 | Presenta una portada alusiva al tema del proyecto. | |
| 2 | Presenta un índice que permita visualizar cada una de sus partes. | |
| 3 | Clasifica y archiva todos los insumos solicitados. | |
| Comentarios: | | |

| PROCESO | | |
|-----------------------|---|---------|
| Aspectos de contenido | | Puntaje |
| 1 | Registra en su bitácora de trabajo los avances individuales y grupales de cada clase. | |
| 2 | Desarrolla las tareas y acciones encomendadas a tiempo. | |
| 3 | Aplica y relaciona experiencias y conocimientos adquiridos en sus comentarios. | |
| 4 | Aporta con ideas propias y originales. | |
| 5 | Desarrolla sus argumentos en forma clara y fundamentada. | |
| 6 | Expresa su proceso de crecimiento musical en forma clara y fundamentada. | |
| 7 | Aplica correcciones y modificaciones surgidas durante el proceso. | |
| Comentarios: | | |

Evaluación perceptual:

Una vez terminada la elaboración del portafolio, los estudiantes, guiados por el docente, dialogan sobre sus percepciones relacionadas con el proceso. También redactan un texto reflexivo en relación con los aportes de la experiencia y sus proyecciones personales, laborales y profesionales. Algunas preguntas orientadoras pueden ser:

- ¿Cuál es la importancia de las referencias para la creación musical?
- ¿Cómo influyen profesionalmente la investigación y las referencias en la labor de un compositor?
- ¿Cómo dialogan los procedimientos compositivos más técnicos y la creatividad?
- ¿Cuáles son los progresos más importantes de esta unidad?

Unidad 3

Unidad 3: Creación y montaje de obras musicales

PROPÓSITO DE LA UNIDAD

Esta unidad tiene como objetivo afianzar la creación de obras musicales propias, profundizando en la definición de un estilo personal. Para ello, los estudiantes trabajarán en creaciones tanto individuales como colectivas, con temas variados y en diferentes tipos, géneros y estilos. Se incorpora en esta unidad la posibilidad de crear proyectos musicales en relación con otras disciplinas o crear obras en complemento a otras expresiones artísticas, como la danza, el teatro, la literatura, entre otras. También tendrán oportunidades de presentar sus obras a la comunidad escolar. Algunas preguntas que orientarán los procesos de creación son: ¿cómo podemos usar recursos tecnológicos en la creación de obras y proyectos musicales?, ¿de qué maneras podemos aportar a la comunidad por medio de nuestras propias creaciones musicales?, ¿cómo podemos saber si el trabajo creativo ha sido exitoso?, ¿cómo se puede expresar lo que un compositor quiso plasmar en su obra?

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA 1

Innovar al resolver desafíos durante el proceso creativo, considerando aspectos expresivos y técnicos, procedimientos compositivos (repetición, variación, contraste) y la evaluación crítica personal y de otros.

OA2

Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos musicales personales y de sus pares, considerando la relación entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actividad 1:

Ideas para crear música

PROPÓSITO

Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes realicen creaciones musicales utilizando medios seleccionados por ellos (instrumentos musicales, tecnología, voz) a partir de ideas o estímulos dados, con el fin que ejerciten la capacidad de expresar diversos propósitos por medio de sonidos y música de forma elaborada, y aplicando conocimientos adquiridos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA 1 Innovar al resolver desafíos durante el proceso creativo, considerando aspectos expresivos y técnicos, procedimientos compositivos (repetición, variación, contraste) y la evaluación crítica personal y de otros.

OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

ACTITUDES

- Pensar con flexibilidad para reelaborar las propias ideas, puntos de vista y creencias.
- Aprovechar las herramientas disponibles para aprender y resolver problemas.

DURACIÓN

16 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Guiados por el docente, analizan videos de avisos publicitarios, escenas de películas y series, con el fin de extrapolar las sensaciones que aporta la música al producto audiovisual. Se expone diversos casos, de orígenes distintos. Se obtiene información a partir de la respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo podemos describir la escena o acciones que estamos viendo? ¿Cuál es la emoción central del momento?
- ¿De qué manera la música de fondo aporta a la generación de sensaciones y emociones?
- ¿Qué tipo de música suena en la escena o spot?, ¿cuáles son sus características principales?

Los estudiantes describen la música escuchada en el material audiovisual y sacan conclusiones respecto de la importancia de la música para éste. Registran sus hallazgos en su bitácora.

A continuación, arman grupos y el docente asigna material audiovisual como extractos de películas, series, avisos publicitarios, otros. Este material debe ser musicalizado por los grupos, quienes deben crear dos versiones. La primera de ellas cumple la función de potenciar la emoción y/o sensación que produce el momento, mientras que la segunda debe distorsionarla completamente.

Para ello:

- Identifican la emoción o sensación principal correspondiente al material.
- Conectan recursos musicales, como elementos asociados a algún estilo, instrumentación, recursos expresivos, y cualquier elemento musical que esté articulado (aspectos rítmicos, melódicos, armónicos, forma musical, otros)
- Desarrollan sus ideas musicales.
- Practican interpretando la música mientras se reproduce el vídeo.

Los estudiantes presentan una primera versión del trabajo interpretando la música mientras el vídeo se reproduce en algún sistema de proyección. Reciben comentarios y sugerencias del docente y sus pares. Después graban el audio de sus creaciones, mediante cualquier sistema de grabación de audio, y la sincronizan con el vídeo correspondiente, utilizando software de edición de vídeo.

Relaciones Interdisciplinarias
Ciencias para la ciudadanía.
Módulo tecnología y
sociedad, OA3

Los productos finales son reproducidos en una muestra para todo el curso y/o la comunidad del contexto educativo, instancia que será gestionada por los estudiantes. Cada grupo explica sus respectivos procedimientos.

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- Toman riesgos al experimentar con recursos de producción y elementos del lenguaje musical.
- Crean obras musicales simples de diversos estilos a partir de obras audiovisuales.
- Utilizan diversidad de medios y TIC para presentar sus trabajos de creación musical.
- Al desarrollar procedimientos compositivos, aplican técnicas y recursos, según el tipo de música trabajado.

Se debe prestar atención a los procedimientos de caracterización de la música para verificar permanentemente si los alumnos incorporan recursos musicales que potencien y distorsionen el material audiovisual.

RECURSOS

-Sistema de audio y vídeo para escuchar y ver ejemplos y creaciones.

-Instrumentos musicales.

-Dispositivos con funciones de grabación de audio y edición de vídeo.

Sugerencias de audiovisuales: Las siguientes sugerencias de audiciones están pensadas como ejemplos específicos de la actividad. La intención es mostrar una diversa paleta de posibilidades, que puede ser

complementada por el docente, respondiendo a su contexto específico. Estos ejemplos están disponibles en diversas plataformas digitales, como Youtube, Vimeo.

Películas y series para extraer escenas:

- “Toy Story 4” (2019)
- “Whiplash” (2014)
- “Mi vecino Totoro” (1988)
- “El resplandor” (1980)

Spots publicitarios chilenos:

- “Zuko” (1992)
- “Galletas mini tritón” (2010)
- “Chubi” (1989)
- “Doblón” (1994)

Software de edición de audio. Ejemplo: Logic, Ableton Live, Cubase, ProTools, Garage Band, Reason.

- Programas gratuitos:
 - CakewalkbyBandLab (Windows)
 - Garageband (iOS)
 - LMMS (todos los sistemas operativos)

Apps para producir música desde dispositivos móviles.

- Garageband (iOS)
- Audio Evolution
- N Track
- BandLab

Software de edición de vídeo (sincronización).

Programas gratuitos:

- Windows MovieMaker (Windows)
- Virtual Dub (Windows)
- Avidemux
- VideoPad
- OpenShot

Apps para editar vídeos desde dispositivos móviles:

- VivaVideo
- KineMaster
- InShot (iOS)

Actividad 2:

Puntos de partida para crear

PROPÓSITO

Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes practiquen la creación musical a partir de un motivo o idea musical inicial que desarrollarán en su obra. Cada creación deberá evidenciar la presencia de este motivo o idea de manera íntegra a lo largo de la obra.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA6 Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos musicales personales y de sus pares, considerando la relación entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

ACTITUDES

- Pensar con flexibilidad para reelaborar las propias ideas, puntos de vista y creencias.
- Aprovechar las herramientas disponibles para aprender y resolver problemas.

DURACIÓN

18 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Guiados por el docente, analizan diversas obras musicales donde se evidencie el desarrollo de algún motivo o idea musical repetitiva e identificable. Una vez escuchado cada ejemplo, el docente les solicita tararear juntos el motivo. A partir de ello, los estudiantes describen el motivo y reflexionan sobre su desarrollo en la canción, respondiendo a las siguientes preguntas:

- ¿Qué elementos musicales constituyen el motivo?
- ¿Hay algún instrumento encargado de interpretar el motivo?
- ¿Cuál es la importancia del motivo en la composición?

Los alumnos reflexionan sobre el desarrollo de las obras musicales y la coherencia interna de cualquier obra musical lograda por la incorporación de un elemento.

El docente les entrega al azar tarjetas que contienen un motivo rítmico breve y los estudiantes desarrollan dicho motivo, percutiendo algún instrumento rítmico, un objeto sonoro o su propio cuerpo. El motivo no

debe sobrepasar un compás y el desarrollo, en un principio, puede extenderse a una frase de ocho compases. El docente puede repetir el proceso, incluyendo nuevos parámetros para aumentar la dificultad y generar ideas musicales más complejas, como la inclusión de nuevas figuras rítmicas o combinaciones de ellas, o también la asignación de alturas a dichas figuras, las que pueden progresar con la cantidad de notas utilizadas o la incorporación de nuevos intervalos melódicos estudiados. Asimismo, la extensión del desarrollo puede ir creciendo para generar estructuras de frases, integrar el sentido de pregunta-respuesta y otros elementos que pueden dar consistencia a las creaciones.

Una vez incorporado el método de creación a partir de motivos, los estudiantes crearán, en grupos, un motivo ritmo-melódico propio que desarrollarán en una obra propia extensa. EL docente los retroalimenta y los orienta hacia maneras de desarrollar el motivo y a usar los diversos recursos que están al alcance de los alumnos.

Una propuesta de pasos a seguir es:

- Desarrollan el motivo rítmicamente en ocho compases. Estructuran preguntas y respuestas entre cantidades iguales de compases.
- Asignan alturas definidas a la idea rítmica, basados en el pie forzado de las características del motivo y con el fin de proporcionar una melodía desarrollada.
- Acompañan la melodía con acordes, cuya progresión estará definida según el nivel de los estudiantes y el monitoreo del docente.
- Registran sus experimentaciones con algún medio de grabación de audio.

Para terminar, comparten sus creaciones con el curso, argumentando el tratamiento del motivo trabajado y dialogando orientados por preguntas como:

- ¿Qué podemos deducir del desarrollo de una idea musical?
- ¿Qué ventajas tiene este procedimiento?
- ¿Qué pasa con la coherencia interna de la obra musical?

Registran las respuestas y aspectos significativos del proceso realizado en sus bitácoras o cuadernos.

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- Improvisan con sonidos a partir de diversos materiales, situaciones o ideas, evidenciando fluidez e innovación al usar los recursos.
- Crean obras musicales, utilizando el método de creación a partir de motivos.
- Argumentan evaluaciones críticas, considerando criterios estéticos, aspectos técnicos y propósitos expresivos de trabajos y proyectos de creación musical.
- Evalúan fortalezas y aspectos a mejorar en procesos y resultados de obras musicales propias y de sus pares.

Al seleccionar ejemplos musicales para esta actividad, es importante que se considere músicas de diversos estilos y culturas. Esto permitirá a los estudiantes crear relaciones entre los ejemplos y obtener ideas para sus propias músicas. Por otro lado, los motivos o ideas musicales que serán el estímulo inicial para las creaciones de esta actividad deben estar acordes al nivel musical de los estudiantes para contribuir que hagan trabajos de buen nivel.

RECURSOS

-Sistema de audio para escuchar ejemplos y creaciones.

-Tarjetas con motivos rítmicos transcritos.

-Instrumento armónico para acompañar melodía.

Sugerencias de audiciones: Las siguientes sugerencias de audiciones están pensadas como ejemplos específicos de la actividad. La intención es mostrar una diversa paleta de posibilidades, que puede ser complementada por el docente, respondiendo a su contexto específico.

- Artista: Mazapán. Obra: Navegando.
- Artista: Oláfur Arnalds. Obra: 3055.
- Artista: Amanitas. Obra: Tetricancamusa.
- Artista: Utada Hikaru. Obra: Passion.
- Artista: John Coltrane. Obra: My Favorite Things.
- Artista: Fulano. Obra: Rope Cochi Loma.

Actividad 3:

Ideas musicales para crear

PROPÓSITO

Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes creen obras musicales a partir de un concepto. Cada creación deberá evidenciar la representación del concepto, a partir de argumentos dados por el mismo grupo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA6 Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos musicales personales y de sus pares, considerando la relación entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

ACTITUDES

- Pensar con flexibilidad para reelaborar las propias ideas, puntos de vista y creencias.
- Actuar responsablemente al gestionar el tiempo para llevar a cabo eficazmente los proyectos personales, académicos y laborales.

DURACIÓN

18 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El docente orienta la audición de repertorio proveniente de distintos orígenes en cuanto a género, estilos, contextos históricos y culturales. Cada vez que escuchen una obra, el docente pedirá a sus estudiantes que elijan un concepto que permita describir lo escuchado. Registran en sus bitácoras o cuadernos el nombre de la obra y el concepto.

Luego comparten y comentan los conceptos que eligieron y discuten la pertinencia de lo escogido por sus compañeros, siempre en un ambiente de respeto y teniendo en consideración que están analizando en conjunto las obras musicales.

A continuación, el docente incorpora una versión invertida de la actividad: los estudiantes buscan ejemplos musicales que puedan representar algún concepto dado por el profesor. Argumentan cada una de estas elecciones con lenguaje técnico concordante con las habilidades y conocimientos adquiridos hasta el momento.

Una vez incorporado el procedimiento, forman grupos a los que el profesor asigna un concepto para que los estudiantes musicalicen a través de una pequeña creación. Para llevar a cabo este proceso, los estudiantes investigan para encontrar músicas que, según ellos, se relacionan con el concepto, para utilizarlas como referentes. Luego, optan por los recursos musicales que aportan a la representación del concepto y desarrollan las siguientes acciones:

- Definen propósitos expresivos asociados al concepto.
- Toman decisiones sobre el tipo de música que mejor lo representa.
- Evalúan la pertinencia de sus recursos y la adaptación de la idea musical.
- Incorporan tonalidades ad hoc a las características que debiese poseer la melodía principal.

Ensayan la creación musical, adaptándola según los resultados de los procesos de interpretación. El grupo de trabajo pule la idea bajo el monitoreo del docente.

Presentan su creación, nombrando el concepto sobre el que trabajaron. El curso evalúa si la creación refleja el concepto e identifican elementos que se pueden asociar a él. Después, el grupo explica el procedimiento que aplicaron para lograr representar el concepto de la mejor manera.

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- Crean obras musicales simples de diversos estilos a partir de conceptos.
- Utilizan vocabulario técnico al comunicar sus creaciones musicales.
- Evalúan creaciones personales y de sus pares a partir del tratamiento musical y de la identificación del concepto declarado.

Dependiendo de las características del grupo, los conceptos a trabajar pueden seguir una línea que permita desarrollar reflexiones acerca de sus propias actitudes. Por ejemplo, pueden trabajar conceptos que apunten hacia el respeto a diversas culturas o al desarrollo de hábitos para la conservación y protección del medio ambiente. Es importante destacar que tanto el producto como los procesos para llegar a él son importantes.

Es deseable incluir ejemplos provenientes de creaciones chilenas, de cualquier época, género y estilo, para que el proceso de análisis implique la comprensión del tipo de música escuchado y su eventual incorporación a los gustos personales.

RECURSOS

- Instrumentos musicales y objetos sonoros.
- Sistema de audio para la escucha de música.

Audiciones sugeridas:

Las siguientes obras sugeridas están disponibles en plataformas digitales, como Youtube, Vimeo, Spotify, iTunes, Soundcloud. Estas obras son instrumentales para poder trabajar los conceptos sin relacionarlos con el texto, como en el caso de las canciones. Esta lista cumple la función de abrir posibilidades diversas que el docente podrá completar con sus aportes contextualizados.

- Artista: Heavy Rain Soundtrack. Obra: Painful memories.
- Artista: Ludovico Einaudi. Obra: In a Timelapse.
- Artista: The Last of Us Soundtrack. Obra: ThePath.
- Artista: Tortuganónima. Obra: Quimeras.
- Artista: Juan Antonio “Chicoria” Sánchez. Obra: Tonada por despedida.
- Artista: Charanku. Obra: Amaneceres
- Artista: Inti Illimani. Obra: La partida

Actividad 4:

Compositores, intérpretes y directores

PROPÓSITO

Esta actividad tiene como objetivo ensamblar obras musicales creadas por los estudiantes con la colaboración de sus compañeros, y compartir y evaluar los resultados entre pares.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA6 Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos musicales personales y de sus pares, considerando la relación entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

ACTITUDES

- Pensar con flexibilidad para reelaborar las propias ideas, puntos de vista y creencias.
- Actuar responsablemente al gestionar el tiempo para llevar a cabo eficazmente los proyectos personales, académicos y laborales.

DURACIÓN

18 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En primera instancia, el docente mostrará a los estudiantes diversos casos de compositores, intérpretes y directores musicales reconocidos, con el fin de generar una discusión sobre la comunicación de la música. Puede incorporar datos biográficos, anécdotas del estilo musical procedente o cualquier dato que acentúe la participación de diversos agentes sobre una composición musical. Asimismo, los alumnos podrán aportar ideas que sigan la misma ruta de reflexión.

El docente abre una discusión a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué rol cumplen los intérpretes y directores musicales en la creación de algún compositor?
- ¿Qué procedimientos creen que modifican una composición desde que es concebida por un compositor hasta que es presentada al público?

Reflexionan sobre los cambios que podría tener una composición debido a los procesos de interpretación y montaje de la obra, y también piensan en los beneficios y desafíos que presenta la diversidad de personas que se involucran en el camino hasta que la obra se publica o se presenta.

Orientados por el profesor, trabajan en la creación de líneas melódicas con acompañamiento armónico para estructurar una canción con forma simple. Para esto, deben usar un instrumento armónico y uno melódico, que puede ser la voz. Generan progresiones armónicas simples que se estructuran en frases de ocho compases, generando dos grandes secciones; una se identifica como el estribillo.

La creación es registrada de forma escrita y/o grabada con algún sistema de grabación de audio para compartirla a sus compañeros.

Conforman pequeñas bandas o ensambles que ejecutan las composiciones de cada uno de los integrantes, turnándose el rol de director según la composición que se esté trabajando. La idea es generar una oportunidad de comunicación de ideas musicales y que la dirección del compositor de la obra oriente los recursos expresivos según la fuente de inspiración de la creación.

Revisan y ajustan sus composiciones e interpretaciones y las presentan al curso. Reciben apreciaciones y comentarios de sus compañeros y reflexionan por escrito en sus bitácoras en torno a las siguientes interrogantes: ¿cuánto cambiaron las obras iniciales a causa de los procedimientos?, ¿cómo mejoraron?

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- Crean canciones con forma simple a partir de líneas melódicas con acompañamiento armónico.
- Generan bandas para comunicar sus ideas y ensamblar sus obras musicales, considerando los aportes de cada uno de los miembros del equipo desde su interpretación.
- Evalúan resultados de obras musicales propias y de sus pares a partir del proceso creativo e interpretativo llevado a cabo.
- Utilizan vocabulario técnico al comunicar sus creaciones musicales.
- Demuestran respeto frente al trabajo musical de sus pares.

Es importante enfatizar que el trabajo creativo implica establecer restricciones; algunas veces pueden ser autoimpuestas por el creador (en este caso, el estudiante), otras veces por el estilo musical o forma seleccionada en la composición y muchas veces por el medio o contexto. Esto no debiese imposibilitar el desarrollo de procesos y productos creativos; al contrario, significa un desafío para los estudiantes en la toma de decisiones. Es importante observar y adaptar situaciones de aprendizaje que permitan que todos los alumnos desarrollen habilidades de este tipo.

Es fundamental estimular el trabajo creativo como algo desafiante, pero al mismo tiempo gratificante. Para esto, las metas u objetivos deben ir acordes a los avances de los estudiantes y a las posibilidades de concretar sus ideas musicales. Por otro lado, el montaje de obras musicales siempre presenta el desafío de comunicar de manera fidedigna el propósito expresivo del compositor. Esto conlleva una serie de tareas complejas en

relación con el tratamiento de los elementos del lenguaje musical en la composición y, por ende, las técnicas utilizadas al momento de ejecutarla con los instrumentos musicales y/o la voz.

Los montajes de las obras pueden ser conectadas con otras disciplinas artísticas, como Interpretación y creación en danza e Interpretación y creación en teatro.

RECURSOS:

- Instrumentos musicales.
- Copias de transcripción de composiciones (si corresponde).
- Dispositivo con función de grabación de audios.

Actividad de Evaluación: Aplicando técnicas y métodos para crear música

PROPÓSITO

En esta actividad, los estudiantes presentan un portafolio digital (puede ser un CD o un archivo digital compartido por medios virtuales o físicos como tarjetas de memoria o pendrive) que contenga grabaciones de los proyectos desarrollados en el transcurso de la unidad, además de registros escritos, imágenes, resultados de sus investigaciones y reflexiones anotadas en su bitácora para ser evaluados por el docente. En esta instancia también se puede implementar una evaluación de pares y una autoevaluación, en la medida que las condiciones lo permitan.

| OBJETIVOS DE APRENDIZAJE | INDICADORES DE EVALUACIÓN |
|--|---|
| <p>OA1 Innovar al resolver desafíos durante el proceso creativo, considerando aspectos expresivos y técnicos, procedimientos compositivos (repetición, variación, contraste) y la evaluación crítica personal y de otros.</p> <p>OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.</p> <p>OA6 Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos musicales personales y de sus pares, considerando la relación entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Toman riesgos al experimentar con recursos de producción y elementos del lenguaje musical. ● Improvisan con sonidos a partir de diversos materiales, situaciones o ideas, evidenciando fluidez e innovación en la utilización de los recursos. ● Crean obras musicales simples de diversos estilos a partir de obras audiovisuales y conceptos. ● Utilizan diversidad de medios y TIC para presentar sus trabajos de creación musical. ● Crean obras musicales utilizando el método de creación a partir de motivos. ● Aplican técnicas y recursos en los procedimientos compositivos, según el tipo de música trabajado. ● Al desarrollar procedimientos compositivos, aplican técnicas y recursos, según el tipo de música trabajado. ● Argumentan evaluaciones críticas, considerando criterios estéticos, aspectos técnicos y propósitos expresivos de trabajos y proyectos de creación musical. ● Evalúan resultados de obras musicales propias y de sus pares a partir del proceso creativo e interpretativo llevado a cabo. ● Demuestran respeto frente al trabajo musical de sus pares. ● Utilizan vocabulario técnico al comunicar sus creaciones musicales. |

DURACIÓN:

2 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los estudiantes entregan el portafolio digital al profesor, quien evalúa su contenido, aplicando una pauta como la que se sugiere a continuación, y considerando también su percepción sobre el proceso desarrollado por el estudiante.

El profesor puede usar el siguiente instrumento para evaluar el proceso de esta unidad.

L= Logrado, ML= Medianamente Logrado, PL= Por Lograr

| Criterios | L | ML | PL |
|--|---|----|----|
| Los proyectos creativos involucran una etapa de exploración, en la que se elige el material sonoro a utilizar. | | | |
| Aplican técnicas y procedimientos compositivos conscientemente en sus creaciones. | | | |
| Argumentan la utilización de motivos rítmicos y/o melódicos y su desarrollo en la composición. | | | |
| Las composiciones son producidas configurando los elementos del lenguaje musical estudiados durante la unidad. | | | |
| Las composiciones responden a argumentos sólidos acerca de sus propósitos expresivos. | | | |
| Las observaciones de pares y profesor son incorporadas en el producto final. | | | |

Unidad 4

Unidad 4: Difusión de creaciones musicales

PROPÓSITO DE LA UNIDAD

Esta unidad tiene como finalidad que los estudiantes desarrollen habilidades de gestión, diseño e implementación de espacios e instancias de difusión de sus creaciones musicales a la comunidad. Junto con compartir el trabajo creativo, se busca que den a conocer música de creación propia, para adquirir conocimientos y experiencias en el ámbito de la difusión obras y la gestión de muestras musicales. Algunas interrogantes que se espera que respondan durante esta unidad son: ¿qué estrategias son más adecuadas para difundir obras y proyectos de creación musical?, ¿cómo influyen el montaje y el espacio en que se presenta una obra musical en la percepción del público?, ¿cómo se puede aportar e impactar a la comunidad con las propias creaciones musicales?, ¿qué relaciones se puede establecer entre estos aprendizajes, el mundo laboral y el profesional?

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2

Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA3

Diseñar y gestionar, personal o colectivamente, presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de sus creaciones y composiciones musicales, empleando diversidad de medios, recursos y tecnologías tradicionales y emergentes.

OA6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos musicales personales y de sus pares, considerando la relación entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso

Actividad 1: Cuentos, mitos y leyendas musicales

PROPÓSITO

Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes desarrollen habilidades de composición y creación musical en conexión con otra disciplina, descubriendo en qué medida la música se nutre y puede complementar la expresión y comunicación de emociones e ideas. También se espera que puedan diseñar, implementar y gestionar una presentación musical a un público específico.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA3 Diseñar y gestionar, personal o colectivamente, presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de sus creaciones y composiciones musicales, empleando diversidad de medios, recursos y tecnologías tradicionales y emergentes.

ACTITUDES

- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.
- Actuar responsablemente al gestionar el tiempo para llevar a cabo eficazmente los proyectos personales, académicos y laborales.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En primera instancia, el profesor menciona algunos cuentos, mitos y/o leyendas de Chile y otros lugares del mundo y pide a los estudiantes que nombren otros que conozcan, luego pregunta:

- Si este material literario fuese acompañado de música para potenciar su contenido, ¿qué características tendría?
- Considerando que todo este material está contextualizado a una realidad concreta, por ejemplo, una leyenda de un lugar específico, ¿qué consideraciones musicales debiésemos tener para crear música inspirada en el texto?

Los estudiantes reflexionan sobre la suma de lenguajes, texto y música, y elaboran conclusiones acerca de los beneficios y dificultades que puede generar el trabajo interdisciplinario.

El profesor los invita a elaborar una actividad para cursos más pequeños, consistente en ir a leer cuentos o narrar mitos y leyendas breves, acompañados de música que potencie su contenido. Para ello:

- Eligen textos adecuados a la edad de los estudiantes auditores. Los analizan para identificar ideas centrales y propósitos expresivos implícitos en ellos.
- Componen música para ambientar y potenciar los textos seleccionados.
- Ensayan la interpretación de las composiciones y sincronizan con la lectura o narración.

Relaciones Interdisciplinarias
Lengua y literatura 3º medio OA7

Luego presentan sus creaciones a sus pares. Reciben retroalimentación de sus compañeros y el docente. Tras incorporar las observaciones, gestionan la presentación para los cursos más pequeños. Esto implica conseguir un espacio idóneo, ocuparse de los requerimientos técnicos, tanto lo relacionado con el audio como la ambientación del lugar, acordar un horario con los profesores a cargo de los cursos menores, y realizar la actividad.

Finalmente, el grupo evalúa el resultado de su desempeño. Para ello, utilizan un instrumento de autoevaluación como el que se sugiere a continuación:

| Afirmación | Muy de acuerdo | De acuerdo | En Desacuerdo | Muy en Desacuerdo |
|--|----------------|------------|---------------|-------------------|
| Las composiciones musicales incorporaron elementos que potenciaban la lectura del texto. | | | | |
| Los estudiantes menores comprendieron el texto presentado. | | | | |
| Se respondió las preguntas de los estudiantes menores con claridad y respeto. | | | | |
| Se logró una instancia interdisciplinaria que aportó a la comunidad escolar. | | | | |

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- Crean musicalizaciones de textos y narraciones para públicos específicos.
- Presentan sus creaciones musicales a una audiencia con confianza y seguridad.
- Gestionan como curso espacios y recursos para difundir sus trabajos de musicalización de textos.

Es importante reforzar en los estudiantes la conciencia respecto del aporte que están haciendo a la comunidad; asimismo, que perciban la relación interdisciplinaria como oportunidad de aprendizaje y aplicación de posibilidades creativas.

Se sugiere prestar mucha atención al desarrollo de la autonomía en el grupo, en el sentido de que los estudiantes tomen decisiones acerca de los procedimientos, gestión y recursos.

RECURSOS

- Cuentos, leyendas o mitos a trabajar, a elección del grupo.
- Instrumentos musicales y objetos sonoros.
- Sistema de audio para montaje de presentación.

Libros:

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2012). *Herramientas para la gestión cultural local*. Valparaíso: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado de:

- www.redcultura.cl

Associació de Professionals de la Gestió Cultural de Catalunya. (2011). *Guía de buenas prácticas de la gestión cultural*. Barcelona: Associació de Professionals de la Gestió Cultural de Catalunya. Recuperado en:

- <https://oibc.oei.es>

Web:

Mediación cultural y artística, CNCA

- <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2013/08/rc-presentacion-mediacion-artistica-CNCA.pdf>

Actividad 2:

Canciones para aprender

PROPÓSITO

Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes elaboren obras musicales que incentiven y apoyen el aprendizaje de conocimientos de otras disciplinas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA3 Diseñar y gestionar, personal o colectivamente, presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de sus creaciones y composiciones musicales, empleando diversidad de medios, recursos y tecnologías tradicionales y emergentes.

OA6 Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos musicales personales y de sus pares, considerando la relación entre propósitos.

ACTITUDES

- Actuar responsablemente al gestionar el tiempo para llevar a cabo eficazmente los proyectos personales, académicos y laborales.
- Perseverar en torno a metas con miras a la construcción de proyectos de vida y al aporte a la sociedad y al país con autodeterminación, autoconfianza y respeto por uno mismo y por los demás.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para iniciar, el profesor pregunta a los estudiantes:

- ¿Alguna vez han aprendido conocimientos de otras disciplinas a través de canciones? ¿Cuáles?

Los alumnos comparten sus experiencias de aprendizaje donde la música aportó a obtener logros. El docente puede incorporar ejemplos publicados por proyectos musicales populares y también compartir con ellos material de internet, haciendo hincapié en las posibilidades que otorga el acceso a plataformas de contenido audiovisual.

A continuación, el profesor guía un diálogo para analizar los beneficios que puede tener crear música para el aprendizaje en otras disciplinas, poniendo énfasis en los beneficios para quien aprende con el material musical, el aporte que se realiza a una educación integral y los espacios profesionales y laborales que esto puede generar.

El docente les propone el desafío de crear una obra musical basada en algún contenido de otras áreas del currículum. Para esto, el curso se organiza en grupos de acuerdo a sus intereses y afinidades con disciplinas

como historia, filosofía, ciencias, artes, matemática, lenguaje u otras. Para llevar a cabo su creación, los estudiantes deberán:

- Seleccionar un contenido de la disciplina escogida; pueden pedir a profesores de otras asignaturas que les recomienden algunos cuyo aprendizaje podría potenciarse al incorporar aspectos musicales o basarse en su propia experiencia.
- Desarrollar el tema central de la canción para estructurarla en una composición.
- Desarrollar un texto lírico con estructura silábica y de rimas que permita ser musicalizado.
- Crear una melodía para dicha estructura lírica, la que será acompañada de acordes.

Comparten sus composiciones al curso y al profesor, y reciben retroalimentación y sugerencias para realizar mejoras en un ambiente de respeto. Toman decisiones acerca de cuáles aportes incorporarán, los instrumentos, fuentes y recursos sonoros que utilizarán, y ensayan la interpretación de la versión final.

Cuando tengan su versión final, graban sus creaciones en formato audiovisual, ya sea con un teléfono celular inteligente u otro medio, y lo cargan en un canal propio de alguna plataforma de *streaming* de videos.

Los estudiantes evalúan el producto final y reflexionan sobre el aporte que podría significar su creación.

Relaciones Interdisciplinarias
Ciencias para la ciudadanía. Módulo tecnología y sociedad, OA3

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser

- Crean obras musicales para facilitar y motivar el aprendizaje de diversos conocimientos.
- Utilizan diversidad de medios y TIC para presentar sus trabajos de creación musical.
- Evalúan fortalezas y aspectos a mejorar en procesos y resultados de obras musicales propias y de sus pares.
- Demuestran respeto frente al trabajo musical de sus pares.

Es importante que los estudiantes hagan la relación, en este caso, del rol de la música como medio para adquirir conocimientos elegidos de otras disciplinas. Sin embargo, no deben ser excluidas sus posibilidades propias como disciplina; por el contrario, sus recursos deben potenciar el mensaje. Para lograr esto, el docente debe aportar ejemplos relacionados con los contenidos y habilidades requeridos, e incentivar una investigación que retroalimente y/o motive las ideas de los estudiantes, sobre todo aquellos que presentan mayores dificultades para tomar decisiones creativas.

RECURSOS

- Dispositivo tecnológico para grabar y compartir material producido.
- Carta Gantt u otra herramienta de gestión de tiempo.
- Instrumentos musicales.

Actividad 3: Creando espacios para la música

PROPÓSITO

Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes generen espacios de difusión de su trabajo creativo tanto dentro del establecimiento educativo como en la comunidad donde se inserta. Asimismo, se pretende que compartan sus creaciones musicales fruto de su esfuerzo y compromiso con la actividad artística.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

OA3 Diseñar y gestionar, personal o colectivamente, presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de sus creaciones y composiciones musicales, empleando diversidad de medios, recursos y tecnologías tradicionales y emergentes.

ACTITUDES

- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.
- Perseverar en torno a metas con miras a la construcción de proyectos de vida y al aporte a la sociedad y al país con autodeterminación, autoconfianza y respeto por uno mismo y por los demás.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El docente presenta ejemplos de conciertos de diversos artistas y diferentes características en cuanto a magnitud de los eventos, tipo de público, recursos, formatos y, otras. Y plantea algunas preguntas como las siguientes para promover la reflexión de los estudiantes:

- ¿Qué se necesita para organizar un concierto?
- ¿Qué labores humanas involucran estos procesos?
- ¿Qué recursos deben ser considerados?
- ¿Qué procesos son necesarios para que el concierto llegue al público?

Los alumnos responden las preguntas, incorporando sus experiencias e ideas previas acerca de gestiones de este tipo.

Dialogan e identifican los diversos agentes y procedimientos necesarios para llevar a cabo un concierto. Reflexionan sobre el rol de técnicos, productores, conductores, recursos que deben manejar, proyección del tipo de público y estrategias de difusión para convocar a los asistentes. El profesor plantea la necesidad de diseñar un plan o proyecto de difusión para conjugar y organizar los distintos requerimientos y procesos de una presentación de este tipo.

Relaciones Interdisciplinarias
Ciencias para la ciudadanía. Módulo tecnología y sociedad, OA3

El docente propone el desafío de realizar un concierto para la comunidad escolar, en el que presentarán creaciones, composiciones y resultados de proyectos desarrollados durante el año. Para ello, los estudiantes escucharán sus propias creaciones y argumentarán cuál consideran que es su mejor composición y cual les parece más factible de implementar para la presentación. Seleccionan algunas obras para la presentación basados en dichos criterios.

El curso se reparte y asigna roles a desempeñar en la producción. Dentro de estos, se considera un equipo que diseña el plan de difusión y lo presenta al curso, que hace sugerencias y aportes.

Apoyados por el docente, los estudiantes gestionan el proceso de pre-producción de la presentación, estableciendo roles y tareas que harán en paralelo. Para esto, lo ideal es que cada estudiante se inscriba libremente en el grupo que desee participar.

A continuación, se presenta un modelo con los roles y tareas a seguir.

| Tipo de grupo | Tareas a realizar |
|---|---|
| <p>Coordinación general</p> <p>Realizan la coordinación general del proyecto, gestionando la comunicación y el trabajo entre los diferentes grupos.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Definen un nombre para la presentación. Monitorean y evalúan todo el proceso, apoyándose en el diseño previo y una carta Gantt. Dialogan con el docente y las autoridades del establecimiento para gestionar acuerdos y cooperaciones que permitan llevar a cabo la presentación. |
| <p>Gestión y producción</p> <p>Gestionan los recursos y permisos necesarios para implementar el proyecto en el establecimiento.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Trabajan junto con el equipo de montaje en la puesta en escena de la presentación. Trabajan con el equipo de mediación para producir y activar las actividades de difusión del evento, permisos, otros. Tienen que implementar la presentación, encargándose del programa del evento, la organización de los espacios para el público, los espacios para que los músicos esperen tras el escenario y los aspectos prácticos relacionados con el evento. |
| <p>Registro</p> <p>Llevan a cabo el registro fotográfico y audiovisual de la presentación al público.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Registran del proceso de montaje. Registran los diferentes momentos del evento. |
| <p>Montaje</p> <p>Diseñan y llevan a cabo el montaje de toda la exposición.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Diseñan el montaje de la presentación junto con el equipo de coordinación general. Realizan la puesta en escena, revisando la iluminación, instalando equipos, y montando instrumentos, fuentes sonoras y otros recursos necesarios para presentar las obras en el espacio asignado, entre otros. |

| | |
|---|---|
| <p>Comunicaciones</p> <p>Se encargan de todas las comunicaciones con la comunidad en general.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Diseñan la campaña de comunicaciones para la presentación. • Definen los elementos para la campaña: slogan, invitaciones, programas, afiche, fotografías, videos promocionales para difundir en redes sociales o página web del establecimiento. |
|---|---|

Los grupos ensayan las obras seleccionadas, aportando también detalles desde la interpretación. Realizan la presentación a la comunidad.

Finalmente evalúan lo realizado, para lo cual pueden utilizar un instrumento como el que se sugiere a continuación.

| Afirmación | Muy de acuerdo | De acuerdo | En Desacuerdo | Muy en Desacuerdo |
|--|----------------|------------|---------------|-------------------|
| El concierto se ejecutó tal como fue planificado. | | | | |
| Las creaciones musicales elegidas representan el trabajo del curso durante el año. | | | | |
| Las composiciones musicales mejoraron en esta nueva oportunidad, aplicando lo aprendido de forma conjunta. | | | | |

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- Diseñan y planifican proyectos de difusión de obras y proyectos de musicales.
- Utilizan diversidad de medios y TIC para difundir y presentar sus trabajos de creación musical.
- Gestionan las tareas y roles asignados en sus planificaciones, aportando al trabajo colaborativo.
- Presentan sus creaciones musicales a una audiencia con confianza y seguridad.

Es fundamental apoyar a los estudiantes en la gestión y realización exitosa de sus presentaciones musicales, ya que la comunicación de sus trabajos permite además que desarrollen habilidades comunicativas transversales a la música. Es importante recordar que, con la expresión y la creación musical en este nivel, los alumnos pueden compartir experiencias, conocimientos, ideas y emociones, y también pueden acercarse a un eventual desarrollo laboral y profesional en el área.

En esta actividad, el profesor les debe entregar y ejemplificar los conocimientos necesarios en un inicio para que tengan un modelo de organización a seguir. Luego, tiene que promover la investigación y organización autónoma de los alumnos para que fundamenten en qué se basarán para organizar su trabajo colaborativo.

Es importante cautelar que todos participen, especialmente aquellos alumnos con mayores dificultades para trabajar en grupos. También es necesario considerar que haya más de un estudiante en los roles necesarios para producir el evento. Así, en caso de necesidad, pueden intercambiarse esas funciones durante la ejecución del concierto, de modo que, si hay un cambio de grupos en la ejecución, otros se encargan de chequear el sonido y el montaje que se requiera.

RECURSOS

- Sistema de amplificación para presentación a la comunidad.
- Carta Gantt u otra herramienta de gestión de tiempo.
- Instrumentos musicales.
- Elementos y fuentes sonoras
- Espacios físicos y mobiliario: tarima o escenario, asientos para el público, otros.
- Recursos para la difusión y comunicación de la presentación: papel, dispositivos para registrar y grabar, computadores y software.

Actividad 4:

Compartiendo aprendizajes

PROPÓSITO

Esta actividad tiene como objetivo recopilar los aprendizajes adquiridos en el curso, así como proyectar las posibilidades de desarrollo musical de los estudiantes, por medio de un álbum musical del curso que reúne las mejores composiciones realizadas hasta el momento.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA3 Diseñar y gestionar, personal o colectivamente, presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de sus creaciones y composiciones musicales, empleando diversidad de medios, recursos y tecnologías tradicionales y emergentes.

OA6 Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos musicales personales y de sus pares, considerando la relación entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

ACTITUDES

- Actuar responsablemente al gestionar el tiempo para llevar a cabo eficazmente los proyectos personales, académicos y laborales.
- Perseverar en torno a metas con miras a la construcción de proyectos de vida y al aporte a la sociedad y al país con autodeterminación, autoconfianza y respeto por uno mismo y por los demás.

DURACIÓN

10 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El profesor reproduce en un sistema de audio algunas de las creaciones musicales logradas durante el año, e invita a los estudiantes a comentarlas, poniendo énfasis en el respeto mutuo y la valoración de los logros. Para ello, les pide que respondan por escrito en sus bitácoras preguntas como las siguientes: ¿cuánto han aprendido durante este año?, ¿cómo perciben sus fortalezas, debilidades y progresos en la creación musical?, ¿qué imaginan debiese ser lo próximo a aprender respecto de la creación musical?, ¿qué estrategias, procedimientos o actividades han sido claves para el aprendizaje?

Luego comparten sus respuestas.

El docente explica que, para consolidar los aprendizajes del año, van a hacer un portafolio musical personal, con todas sus creaciones. Además, van a elegir una de las obras que crean que pueden mejorar con los actuales conocimientos. Para ello:

- Identifican los contenidos abordados en ese momento del curso.
- Identifican elementos a mejorar en la obra, así como también soluciones.
- Proponen la incorporación de habilidades relacionadas con otros contenidos del curso.
- Exponen sus propósitos al curso, evaluando el proyecto y su factibilidad. Reciben comentarios de sus pares y el docente.

Luego trabajan en su nueva versión de la composición, la que deberá abarcar la incorporación según la retroalimentación del grupo. Puede ser necesario generar un instrumento de gestión del tiempo como una Carta Gantt o aplicaciones para celular que apoyen este punto, con el fin de abordar los procedimientos de forma ordenada y controlando los propios avances.

A continuación, graban el audio de sus creaciones en algún medio con el que cuenten y que permita compartir, como grabadoras de audio incorporadas a dispositivos móviles, y crean una lista de reproducción o queman un CD generando un álbum propio. Comparten los álbumes con sus compañeros y el profesor.

El docente apoya una reflexión de cierre, incentivando la búsqueda de nuevas oportunidades de creaciones y valorando el proceso de los estudiantes.

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- Diseñan y gestionan la elaboración de un álbum musical de sus creaciones.
- Utilizan diversidad de medios y TIC para presentar sus trabajos de creación musical
- Evalúan fortalezas y aspectos a mejorar en procesos y resultados de obras musicales propias y de sus pares.
- Argumentan evaluaciones críticas, considerando criterios estéticos, aspectos técnicos y propósitos expresivos de trabajos y proyectos de creación musical.

Se sugiere que, para la primera parte de la actividad, el profesor les entregue una tabla con los objetivos propuestos en cada actividad del curso y también las creaciones que se había planificado realizar en cada una. La idea es apoyar a los estudiantes en el recorrido del año y que puedan reevaluar con más claridad sus aprendizajes y aquello en lo que se sienten más débiles.

RECURSOS

- Tabla de actividades realizadas.
- Dispositivo para crear listas de reproducción o quema de CDs.
- Carta Gantt u otra herramienta de gestión de tiempo.
- Instrumentos musicales.

Actividad de Evaluación: Nuestros procesos y resultados

PROPÓSITO

En la siguiente actividad, se propone evaluar el proceso en dos instancias. La primera, una evaluación perceptual donde los estudiantes, mediante un diálogo guiado por el docente, destaquen los aciertos y dificultades que enfrentaron en el proceso creativo, de difusión y en sus presentaciones.

La segunda instancia consiste en la evaluación del proyecto de difusión que hayan implementado como una forma de evaluar aspectos del proceso a largo plazo, ya sea de manera individual o en grupos. Esta actividad de evaluación se deberá explicar al comienzo de la unidad, para que los alumnos registren sus análisis críticos sobre el proceso creativo y de difusión y los aprendizajes logrados a nivel personal y colectivo.

| OBJETIVOS DE APRENDIZAJE | INDICADORES DE EVALUACIÓN |
|--|--|
| <p>OA2 Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.</p> <p>OA3 Diseñar y gestionar, personal o colectivamente, presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de sus creaciones y composiciones musicales, empleando diversidad de medios, recursos y tecnologías tradicionales y emergentes.</p> <p>OA6 Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos musicales personales y de sus pares, considerando la relación entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Crean obras musicales con diversos fines, aplicando procedimientos y técnicas pertinentes. • Diseñan y planifican diferentes tipos de proyectos de difusión de obras y proyectos de musicales. • Utilizan diversidad de medios y TIC para difundir y presentar sus trabajos de creación musical. • Gestionan las tareas y roles asignados en sus planificaciones, aportando al trabajo colaborativo. • Presentan sus creaciones musicales a una audiencia con confianza y seguridad. • Utilizan vocabulario técnico al comunicar sus creaciones musicales. • Evalúan fortalezas y aspectos a mejorar en procesos y resultados de obras musicales propias y de sus pares. • Argumentan evaluaciones críticas, considerando criterios estéticos, aspectos técnicos y propósitos expresivos de trabajos y proyectos de creación musical. • Demuestran respeto frente al trabajo musical de sus pares. |

DURACIÓN

2 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Evaluación perceptual:

Una vez terminado el proceso de difusión de la obra, los estudiantes, guiados por el docente, dialogan sobre los aspectos positivos y a mejorar del proceso del proyecto, la difusión y sus percepciones sobre la muestra a la comunidad.

También redactan un texto reflexivo en relación con los aportes de la experiencia de gestión en sus proyecciones personales, laborales y profesionales. Algunas preguntas orientadoras pueden ser:

- ¿Cuál es la importancia de la planificación en actividades para la comunidad?
- ¿Cuál es la importancia de la difusión en los trabajos musicales para la comunidad?
- ¿Qué elementos y recursos pueden ser trabajados en otras instancias similares a esta?
- ¿Qué sucede con la interpretación, la comunicación de ideas y la expresión de sensaciones y emociones en una presentación a la comunidad? ¿Cuál es la mejor manera de prepararse para esa experiencia?

Evaluación formal

El profesor y los alumnos evalúan uno de los proyectos implementados durante la unidad por medio de una pauta como la que se sugiere a continuación:

Instrumento de evaluación de proyecto

(Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos).

| Criterio | 4 | 3 | 1 | 0 |
|----------------------|---|--|---|--|
| Diseño de proyectos | Articulan sus diversas acciones y las ordenan en el tiempo para cumplir el objetivo planteado, y se ajustan a las posibilidades de realización. | Articulan sus diversas acciones y las ordenan en el tiempo, pero con algunas inconsistencias en relación con las posibilidades de realización. | Las acciones ejecutadas carecen de una articulación ordenada o no consideran posibilidades de realización, por lo que no se ejecutan tal como se plantea. | Las diversas acciones no están articuladas ni ordenadas en el tiempo. |
| Gestión y aplicación | Gestionan la presentación musical, sistematizando sus procesos de creación, prácticas y plan de difusión. | Gestionan la presentación musical, con algunos problemas de sistematización de sus procesos de creación, prácticas y/o plan de difusión. | Gestionan la presentación musical, con errores de sistematización de procesos de creación, prácticas y/o plan de difusión. | No gestionan la presentación musical. |
| Presentación | Las obras son interpretadas respetando las decisiones del proceso compositivo. | Las obras son interpretadas con algunos errores leves respecto de lo acordado en el proceso compositivo. | Las obras son interpretadas con grandes diferencias respecto del proceso compositivo. | La interpretación no respeta las decisiones tomadas en el proceso compositivo. |
| Uso de recursos | Utilizan creativamente elementos tecnológicos a favor de la difusión de la obra, logrando la audiencia estimada en el diseño del proyecto | Utilizan creativamente elementos tecnológicos a favor de la difusión de la obra, pero no logran la audiencia estimada en el diseño del proyecto. | Los elementos tecnológicos no son usados con suficiente creatividad; por ende, no se logra la audiencia estimada en el diseño del proyecto. | No utilizan elementos tecnológicos a favor de la difusión de la obra. |

Proyecto Interdisciplinario

Manual de Orientación

¿Qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos?

El Aprendizaje Basado en Proyectos se define como una propuesta de enseñanza que se organiza en torno a un problema o necesidad que se puede resolver aplicando diferentes perspectivas y áreas del conocimiento. Para encontrar la solución, los estudiantes movilizarán conocimientos, habilidades y actitudes durante todo el proceso hasta llegar a una solución que se expresa en un producto. Los proyectos surgen desde sus propias inquietudes e intereses, potenciando así su motivación por aprender y su compromiso frente al propio aprendizaje.

¿Por qué fomenta el trabajo interdisciplinario?

La complejidad de un problema real o necesidad es la razón que justifica la participación y conexión de distintos saberes y disciplinas. Por ejemplo, los proyectos STEM se desarrollan sobre problemas o necesidades que vinculan para su solución ciencia, tecnología, matemática e ingeniería.

¿Cómo se relaciona con las Habilidades para el siglo XXI?

La metodología de proyecto permite que los estudiantes potencien estas habilidades y actitudes, ya que, por ejemplo, su procedimiento los organiza en la búsqueda conjunta de una solución, los desafía para que flexiblemente encuentren una respuesta nueva al problema y para que reflexionen con otros desde diferentes perspectivas, generando así el desarrollo del trabajo colaborativo, la comunicación, el pensamiento crítico y creativo.

¿Cuáles son los elementos del Aprendizaje Basado en Proyectos?

Pregunta o problema central

Los problemas que se abordan en un proyecto se vinculan con situaciones reales y significativas para los estudiantes. Se relacionan con sus inquietudes e intereses, motivándolos a explorar y participar activamente en la búsqueda responsable de una solución.

Indagación sostenida

Cuando se enfrentan a un problema desafiante, comienza el proceso de búsqueda para construir soluciones. Durante este proceso los alumnos hacen nuevas preguntas, utilizan recursos y profundizan los conocimientos.

Autenticidad

Los proyectos tienen un contexto auténtico. Por ejemplo, los estudiantes resuelven problemas que enfrentan las personas en el mundo fuera de la escuela, pero también pueden centrarse en problemas auténticos dentro de esta. Los proyectos pueden tener un impacto real en los demás, como cuando los

alumnos atienden una necesidad en su escuela o comunidad (por ejemplo, diseñar y construir un huerto escolar, mejorar un parque comunitario, ayudar a los inmigrantes locales) o crear algo que otros utilizarán o experimentarán. Un proyecto puede tener autenticidad personal cuando da cuenta de las preocupaciones, intereses, culturas, identidades y problemas de los estudiantes en sus vidas.

Voz y elección del estudiante

Los alumnos deben sentir que son capaces de participar activamente, tomar decisiones, expresar sus puntos de vista, proponer soluciones durante el trabajo en equipo, de expresarse por medio de los productos que crean. Participan activamente en un proyecto, desde la identificación del problema hasta la divulgación del producto, fortaleciendo el compromiso y la motivación con su propio aprendizaje.

Metacognición

A lo largo de un proyecto los estudiantes -junto con el docente- deben reflexionar sobre lo que están aprendiendo, cómo están aprendiendo y por qué están aprendiendo. La reflexión puede ocurrir de manera informal, como parte de la cultura y el diálogo en el aula, pero también debe ser una parte explícita de los diarios del proyecto, la evaluación formativa programada, las discusiones en los puntos de control del proyecto y las presentaciones públicas del trabajo de los alumnos. La reflexión sobre el proyecto en sí, cómo se diseñó e implementó, los ayuda a decidir cómo podrían abordar su próximo proyecto y a mejorar las prácticas en el uso de esta metodología.

Crítica y revisión

Los estudiantes deben estar abiertos a dar y recibir comentarios constructivos acerca del trabajo propio y el de sus compañeros, lo que permite mejorar los procesos y productos del proyecto. Idealmente, esto debe hacer mediante protocolos formales y con el apoyo de rúbricas. También pueden contribuir al proceso de crítica invitados o expertos externos, brindando un punto de vista auténtico y real. La crítica y revisión del trabajo propio permite a los alumnos evaluar los resultados de su aprendizaje, fortaleciendo la evaluación formativa.

Producto público

A diferencia de otras metodologías, en el Aprendizaje Basado en Proyectos la respuesta o solución a la pregunta o problema se expresa en un "producto", que puede ser un artefacto tangible, multimedial o digital, una presentación sobre la solución a un problema, un desempeño o evento, entre otras opciones. Al finalizar el proyecto, los estudiantes deben tener la posibilidad de presentarlo públicamente, lo que aumenta su motivación, ya que no se reduce a un intercambio privado entre profesor y alumno. Esto tiene un impacto en el aula y en la cultura escolar, ayudando a crear una "comunidad de aprendizaje", en la cual los estudiantes y los maestros discuten lo que se está aprendiendo, cómo se aprende, cuáles son los estándares de desempeño aceptables y cómo se puede mejorar el desempeño de los alumnos. Finalmente, hacer que el trabajo de los alumnos sea público es una forma efectiva de comunicarse con los pares y los miembros de la comunidad.

¿Qué debo considerar antes de la ejecución de un proyecto?

- Incorporar en la planificación anual de la asignatura una o más experiencias de proyectos, tomando en cuenta el tiempo semanal de la misma.
- Si la asignatura es de 2 horas a la semana, se recomienda incorporar un proyecto acotado, o bien abordar toda una unidad de aprendizaje mediante esta metodología.
- Si la asignatura es de 6 horas semanales, se recomienda destinar un tiempo fijo a la semana (por ejemplo, 2 horas) para la realización del proyecto.
- La planificación anual también debe incorporar la exhibición pública de los proyectos. Se recomienda que sea una instancia a nivel de establecimiento, en que se invite a los padres, familias, expertos y otros miembros de la comunidad (se sugiere solicitar a la Dirección del establecimiento reservar un día para llevar a cabo la actividad).
- Identificar en los Objetivos de Aprendizaje tópicos, necesidades o problemas que puedan abordarse interdisciplinariamente con dos o más asignaturas.
- Si se ejecuta un proyecto que involucre dos o más asignaturas, es necesario realizar una planificación conjunta con el o los otros docentes y solicitar a su jefe técnico o director un tiempo adecuado para ello.
- Una vez hecha esta planificación e iniciado el año escolar, explicar a los estudiantes en qué consiste esta metodología, exponer los tópicos que se identificaron en las Bases Curriculares y pedirles que, a partir de ello, propongan problemas o preguntas que consideren necesario resolver o responder mediante un proyecto.
- El Aprendizaje Basado en Proyectos requiere de un trabajo grupal y colaborativo. Cada integrante del grupo debe asumir un rol específico, el cual puede ir rotando durante la ejecución del proyecto.

¿Cómo se organiza y ejecuta el proyecto?

Para organizar el proyecto se presenta una ficha con diferentes componentes que facilitarán su ejecución. A continuación, se explica cada uno de esos componentes.

Resumen del proyecto

Síntesis del tema general, propósito y resultado esperado del proyecto.

Nombre del proyecto

Se recomienda incluir un subtítulo en el cual se evidencie el tema o contenido que se trabaja en el proyecto.

Problema central

En esta sección se expone un párrafo de la pregunta o problema que se quiere resolver por medio del proyecto. Se recomienda explicar cuál es el tema que se va a resolver y por qué el proyecto puede dar respuesta o desarrollar reflexiones profundas en los alumnos.

Propósito

Se explica el objetivo general y específico del proyecto.

Objetivos de Aprendizaje de Habilidades y Conocimientos

En esta sección se explica cuáles son los Objetivos de Aprendizaje de la asignatura que se desarrollará en el proyecto, ya que se espera que estos sean interdisciplinarios; se recomienda incorporar los OA de las otras asignaturas involucradas.

Tipo de Proyecto Interdisciplinario

Es importante aclarar qué aspectos de las distintas disciplinas se aplicarán en el proyecto. Esta sección busca que el docente exponga y explique tales relaciones de manera que sea más fácil guiar el trabajo interdisciplinario. Para esto se sugiere coordinación con los docentes de las otras áreas disciplinares.

Producto

Todo proyecto debe tener como resultado un producto, es decir, algún objeto, aparato, informe, estudio, ensayo, disertación oral, escrita, visual, audiovisual o multimedial, a través del cual los estudiantes divulguen el trabajo realizado.

Habilidades y actitudes para el siglo XXI

Es importante que el docente pueda reforzar que esta metodología tiene como propósito formativo desarrollar habilidades y actitudes del siglo XXI en sus alumnos, las cuales son transversales a todas las áreas del currículum. Esto permite que los docentes y estudiantes sean conscientes de que van más allá de los conocimientos y habilidades disciplinares.

Recursos

En esta sección se debe describir componentes, insumos de trabajo, bibliografía o elementos fundamentales para la realización del proyecto.

Etapas

Se debe planificar el proyecto según fases de trabajo, considerando el tiempo destinado al mismo en la planificación anual.

Cronograma semanal

Es importante planificar el avance del proyecto clase a clase. En una clase se puede desarrollar más de una etapa, o una etapa puede durar más de una clase. Lo importante es que dicha planificación sea clara y ordenada, de forma que tanto el docente como los estudiantes trabajen de la manera más regular posible, considerando los avances u obstáculos que puedan encontrarse en el desarrollo del proyecto.

Evaluación formativa y sumativa

En esta sección el docente debe informar los criterios e instrumentos mediante los cuales se evaluará el proyecto, tanto en la dimensión formativa como sumativa. Es importante tener en cuenta que la retroalimentación es un componente esencial del proyecto, por lo que en esta sección el docente debe incluir cómo llevará a cabo dicho proceso.

Difusión final

Dependiendo del objetivo del proyecto se sugiere que, al finalizar, los estudiantes dediquen algún tiempo para dar difusión al proyecto y sus resultados, mostrando dichos elementos a la comunidad escolar.

Proyecto Cortometraje: No pierdas la música

REALIZACIÓN DE UN PROYECTO INTERDISCIPLINAR

Resumen del Proyecto

El proyecto “Cortometraje: no pierdas la música, estrategias para prevenir la contaminación acústica”, considera como reflexión inicial cómo son los sonidos del entorno, cómo los clasificamos, qué niveles de ruido hay en el ambiente, cómo cuidamos nuestra audición, cómo los ruidos afectan nuestra vida diaria.

A partir de esta reflexión, los estudiantes realizan una investigación para profundizar en el tema: ¿qué es la contaminación acústica?, ¿cómo se mide la contaminación acústica?, ¿qué consecuencias tiene la contaminación acústica para la salud? Luego, evalúan el contexto que habitan y los niveles de ruido presentes en el ambiente, realizando encuestas a la comunidad y recopilando sonidos del entorno, clasificándolos y explorándolos.

Una vez obtenida la información acerca de la exposición de la comunidad al ruido, y cómo este afecta su salud, inician la búsqueda de estrategias individuales, de equipo e institucionales para prevenir la contaminación acústica y evitar, además, comportamientos de riesgo que pueden dañar la capacidad de audición en forma permanente. Luego, elaboran un cortometraje que incorpora creaciones musicales propias, para realizar una campaña para escuchar sin riesgos y prevenir la contaminación acústica.

NOMBRE DEL PROYECTO**Cortometraje: No pierdas la música
Estrategias para prevenir la contaminación acústica****Problema central**

El problema central es la sobreexposición al ruido en la vida cotidiana, y cómo esto afecta la salud. Se suma a ello el aumento de uso de dispositivos personales para escuchar música a gran volumen y por periodos prolongados. Estos comportamientos de riesgo pueden dañar la capacidad de audición de forma permanente.

Propósito

Los estudiantes investigan sobre los problemas de salud vinculados a la contaminación acústica, para luego diseñar campañas audiovisuales de prevención de este problema en el entorno, por medio de cortometrajes que integren creaciones de obras musicales propias.

Objetivos de Aprendizaje**Ciencias para la Ciudadanía****Módulo Bienestar y Salud.**

OA1. Analizar, sobre la base de la investigación, factores biológicos, ambientales y sociales que influyen en la salud humana (como la nutrición, el consumo de alimentos transgénicos, la actividad física, el estrés, el consumo de alcohol y drogas, y la exposición a rayos UV, plaguicidas, patógenos y elementos contaminantes, entre otros).

Creación y Composición Musical

OA 2. Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

Artes Visuales

OA 2. Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales y multimediales, para expresar sensaciones, emociones e ideas, tomando riesgos creativos al seleccionar temas, materiales, soportes y procedimientos

Preguntas

- ¿Qué es la contaminación acústica?
- ¿Cómo se mide la contaminación acústica?
- ¿Qué consecuencias tiene la contaminación acústica para la salud?
- ¿Cómo podemos evaluar los niveles de ruido en nuestro entorno?
- ¿Qué factores de contaminación acústica son nuestra responsabilidad?
- ¿Qué puedo hacer para cuidar mi audición?
- ¿Qué estrategias de prevención podemos utilizar frente a la contaminación acústica?
- ¿Cómo podemos diseñar colaborativamente un cortometraje con estrategias para disminuir la contaminación acústica?
- ¿Cómo podemos integrar creaciones de obras musicales en estos cortometrajes?
- ¿Cómo difundir los cortometrajes en la comunidad escolar?

Tipo de Proyecto Interdisciplinario

- Artes: módulo Artes Visuales
- Artes: módulo Creación y Composición Musical
- Ciencias para la ciudadanía: módulo Bienestar y salud.

Producto

- Cortometraje que incorpora creaciones musicales experimentales propias como campaña de intervención y difusión de estrategias para prevenir la contaminación acústica y escuchar sin riesgos.

Habilidades y actitudes para el Siglo XXI

- Creatividad e innovación
- Pensamiento crítico
- Colaboración
- Alfabetización digital

Recursos

- Bibliografía
- TIC

Etapas**Fase 1: Diagnóstico y análisis.**

Reflexionan en torno a las preguntas esenciales para analizar el problema de la contaminación acústica en el entorno.

Fase 2: Investigación.

Los estudiantes construyen una encuesta para diagnosticar las manifestaciones, causas y consecuencias de la contaminación acústica en la comunidad escolar.

Utilizan aplicaciones para medir el nivel de ruido; por ejemplo: *Decibel X* o *Medidor de decibelios*.

Analizan los resultados de las encuestas y aplicaciones en formato papel o digital.

Los estudiantes conforman grupos de trabajo para proponer posibles estrategias de prevención de la contaminación acústica en su entorno.

Investigan para profundizar sus propuestas con investigaciones científicas relacionadas con el tema.

Fase 3. Diseño y elaboración de la campaña audiovisual: cortometraje y música.

Los estudiantes, en grupos colaborativos, construyen una campaña para intervenir y difundir estrategias de prevención de la contaminación acústica por medio de un cortometraje que incorpora obras musicales experimentales.

Fase 4. Difusión de los cortometrajes.**Cronograma semanal**

- Semana 1: Diagnóstico y análisis (Fase 1).

- Semana 2: Proceso de investigación (Fase 2).
- Semana 3: Diseño de la campaña, elaboración del guion, definición roles técnicos (Fase 3).
- Semana 4: Rodaje del cortometraje y edición (Fase 4)
- Semana 5: Difusión de la campaña: No pierdas la música (Fase 4).

Evaluación Formativa

Los estudiantes realizarán un seguimiento de su aprendizaje por medio de una bitácora (física o digital), la que contendrá el desarrollo de cada una de las etapas.

Evaluación Sumativa

La evaluación sumativa se realizará al momento de la implementación, en donde el docente y los grupos coevaluarán la ejecución de cada campaña por medio de rúbricas que consideren el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y creativo.

Difusión Final

Presentación de los cortometrajes a la comunidad escolar.

Evaluar la posibilidad de extender la campaña en otras unidades educativas.

Criterios de evaluación

Para la evaluación del trabajo colaborativo, pensamiento crítico y creativo, referirse a las rúbricas en el anexo correspondiente.

RECURSOS WEB

Medición del ruido:

- <http://www.medicionderuido.cl>

OMS “Escuchar sin riesgos”

- https://www.who.int/pbd/deafness/activities/MLS_Brochure_Spanish_lowres_for_web.pdf

Action on hearing loss

- <https://www.actiononhearingloss.org.uk/you-can-help/campaigns-and-influencing/campaigns-by-country/dont-lose-the-music/>

Cómo hacer un cortometraje

- <https://www.participamelies.com/wp-content/uploads/2016/03/como-hacer-cortometraje-participamelies.pdf>

Glosario

Agógica: uso de la variación del *tempo* en la expresión musical.

Altura: la propiedad de lo agudo o grave que tiene un sonido. La altura depende de la frecuencia de la onda sonora.

Ambientación sonora: organización de sonidos con el fin de situar o acompañar una idea o tema (por ejemplo: crear una ambientación sonora para un estado de ánimo o describir la sonoridad de una feria o una fábrica).

Ámbito: rango de alturas que abarca una obra o una determinada voz o instrumento.

Análisis estético: acción que comprende un proceso de examen de obras artísticas y manifestaciones culturales a partir de criterios estéticos.

Arte multimedial: manifestaciones artísticas que utilizan simultáneamente múltiples medios y recursos artísticos para expresar ideas, emociones y temas (por ejemplo: texto, imagen, animación, sonido y video, entre otros).

Arte sonoro: Comprende un diverso grupo de prácticas artísticas, la música, entre ellas, que utilizan el sonido como principal vehículo de expresión.

Aspectos contextuales o análisis del contexto: consideración de aquellos aspectos temporales y espaciales, tanto históricos como sociales, que inciden en la creación artística de obras.

Audición musical: acción de escuchar atentamente. Su propósito es desarrollar la capacidad para percibir, asimilar, comprender y, en definitiva, gozar con la música.

Canción: forma de expresión musical, de pequeño formato, que incluye un texto.

Canon: procedimiento basado en la imitación de una idea musical que se interpreta a diferentes intervalos de tiempo (por ejemplo, *Fray Jacobo*).

Clase magistral: Es una clase llevada a cabo en una aula universitaria por un profesor acreditado. También se refiere a toda aquella lección en la que el docente es el protagonista de la enseñanza; es decir, el profesor habla y el grupo de alumnos escucha.

Coda (o “cola” en español): es una sección al final de una pieza musical o canción a modo de epílogo. Técnicamente se trata de una cadencia expandida. Puede ser tan simple como unos pocos compases o alcanzar tal complejidad que constituya una sección entera.

Composición musical: organización de sonidos y silencios con un propósito expresivo. Puede usarse como sinónimo de creación musical. / Obra musical.

Consonancia: En música es una noción subjetiva en la que se consideran ciertos intervalos musicales, menos tensos que otros y que al oírlos simultáneamente producen un efecto agradable. Actualmente se consideran

consonancias los intervalos de unísono, tercera mayor y menor, cuarta justa, quinta justa, sexta menor y mayor, y octava.

Creación musical: este término se usa en educación musical para toda propuesta de organización sonora. Se podrá decir que los estudiantes crean un acompañamiento instrumental para una canción conocida o un paisaje sonoro a partir de sonidos del cuerpo; también pueden crear una canción de cuna. En una etapa temprana, creación e improvisación se pueden usar en forma muy similar. A medida que los estudiantes van profundizando sus experiencias y conocimientos, la creación supondrá la revisión del material.

Criterios estéticos: definen aquellos elementos, características y cualidades posibles de evidenciar en una obra artística o manifestación cultural. Inicialmente se evidencian a partir de una apreciación personal, apreciación que paulatina y progresivamente incorpora aspectos técnicos y contextuales de las obras y que permiten fundamentar un juicio estético. Por ejemplo, en Música pueden ser aspectos característicos del lenguaje musical, como la forma, líneas melódicas, texturas, así como las diversas respuestas expresivas que estas pueden provocar en los oyentes; son criterios estéticos posibles de incorporar en el análisis y la evaluación de obras musicales.

Cualidades del sonido: características propias de cada sonido. Las cuatro cualidades básicas del sonido son altura, duración, timbre e intensidad, y son indisolubles.

| Cualidad | Característica | Rango |
|------------|---|---|
| Altura | Frecuencia de onda. | Agudo, medio, grave. |
| Intensidad | Amplitud de onda. | Fuerte, débil o suave. |
| Timbre | Fuente sonora y forma de producción del sonido. | Depende de las características de la fuente emisora del sonido (por analogía: áspero, aterciopelado, metálico, etcétera). |
| Duración | Tiempo que transcurre entre el comienzo y el fin de un sonido | Largo o corto. |

Dinámica: variación, graduación y contraste en la intensidad de los sonidos musicales.

Diseño melódico (contorno melódico): perfil o contorno de una melodía. Se define como la línea o dirección que siguen las notas de una melodía de acuerdo al movimiento de las alturas.

Disonancia: Al contrario que la consonancia, este término se utiliza para referirse a intervalos más tensos que otros y que al oírlos simultáneamente producen un efecto desagradable. Actualmente se consideran disonantes aquellos intervalos como el semitono, la segunda mayor, la cuarta aumentada y la séptima.

Duración: tiempo que transcurre entre el comienzo y el fin de un sonido.

Edición musical: son las diferentes tareas que se realizan con computador y un software, o en un estudio de grabación, que están relacionadas con la producción musical.

Ejecución musical: realización sonora vocal, instrumental o mixta de una obra preexistente o improvisada. En esta propuesta se utiliza como sinónimo de interpretación musical e incorpora todos los elementos de ella.

Elementos del lenguaje musical: componentes y procedimientos mediante los cuales se constituye la expresión musical. Incluyen los elementos de la música, las formas y estructuras y las cualidades del sonido, entre otros.

Entorno sonoro: todos los sonidos del lugar en que se está inserto.

Estilo musical: manera o modo privativo de expresar el pensamiento musical. / Característica propia que da un músico o una época a la música. / Forma en que se organizan los elementos del lenguaje musical.

Estructura musical: este término se utiliza como sinónimo de forma musical.

Experiencia estética: la experiencia estética organiza las operaciones de la sensibilidad, el sentimiento y la reflexión.

Exploración sonora: Consiste en el ejercicio de la búsqueda de sonidos procedentes o emitidos por cualquier objeto, instrumentos musicales, parte del cuerpo, al ser sometido a una vibración.

Expresión: decir, manifestar con palabras o con otros signos exteriores lo que se siente o piensa. / Exprimir, sacar afuera.

Expresión artística: exteriorizar ideas por medio del lenguaje musical, literario

Expresión musical: expresar, manifestar, sacar afuera por medio de sonidos y material musical. Puede usarse este término como sinónimo de manifestación musical.

Flashmob: Definida del inglés como “flash”, relámpago, destello, y “mob” que significa multitud, consiste en una acción organizada en la que un gran grupo de personas se reúne súbitamente en un lugar público, para realizar algo inusual y luego se dispersa rápidamente.

Forma musical: configuración o arquitectura general de la música. Diseño o plan fundamental de la pieza musical.

Frase musical es una unidad de métrica que tiene un sentido musical completo en sí mismo. Está construida a partir de figuras musicales, motivos y células y se combinan para formar melodías, períodos y secciones más amplias. Se les denominan con letras mayúsculas, por ejemplo frase A, B, C etc. Si una frase es igual a otra, pero posee una pequeña variación se le llama A' o B', etc.

- **Antecedente y Consecuente de una frase musical:** En la frase musical también se les conoce como Pregunta y Respuesta. La primera mitad de una frase melódica o **Antecedente** deja la frase inconclusa. El **Consecuente** se encarga de terminarla resolviendo el suspenso de la primera parte y buscando el reposo.
- **Semifrase musical:** La semifrase es la división primaria de la frase. Por lo general es la unión de dos motivos, es decir, puede presentar división binaria o ternaria con carácter afirmativo o contrastante.

Género musical: criterios de afinidad con que se clasifica la música; por ejemplo: música tradicional, popular, sinfónica, lírica, de tradición escrita, etc.

Grafías convencionales: notación o escritura convencional del lenguaje musical.

Grafías no convencionales: notación alternativa a la convencional o tradicional; generalmente requiere una orientación con respecto a los símbolos utilizados.

Improvisación musical: creación, variación u ornamentación en el instante de un sonido o una idea musical a partir de la escucha. Dependiendo del tipo de improvisación y de su complejidad, es necesario contar con conocimientos musicales relacionados con la forma musical, armonía, melodía, entre otros, para poder llevarla a cabo.

Interpretación: este concepto tiene distintas acepciones definidas por cada disciplina: a partir de la observación y/o escucha de una manifestación artística.

- **Artes visuales:** se entiende como la explicación personal de los propósitos expresivos y los significados de manifestaciones visuales, audiovisuales y multimediales.
- **Danza:** se entiende como la vinculación entre la ejecución de una danza o coreografía y la capacidad de comunicar aquello que se quiere decir mediante el lenguaje corporal, dando sentido al mensaje o propósito expresivo. También se utiliza en relación con la explicación personal de propósitos expresivos y significados de obras de danza.
- **Música:** en este caso, el concepto está ligado a la ejecución instrumental y/o vocal, y también se utiliza en relación con la explicación personal de propósitos expresivos y significados de una obra musical.
- **Teatro:** se refiere, por una parte, al enfoque crítico del texto y de la escena, que determina el sentido de la puesta en escena que efectúan director o actor; por otra, alude a la representación escénica de obras dramáticas y, por último, a la explicación personal de propósitos expresivos y significados de una obra teatral.

Instrumento armónico: instrumento musical de alturas definidas que puede producir sonidos simultáneos, como guitarra, teclados, acordeón.

Interpretación expresiva: interpretación en un medio de expresión (sonoro-musical, visual, literario, corporal) en la cual se percibe que quien se expresa lo hace en forma fluida, incorporando aspectos técnicos, cognitivos y emocionales.

Interpretación musical: en esta propuesta se utiliza como sinónimo de ejecución musical, aunque, según muchos, la interpretación implica un mayor conocimiento de estilo, dominio técnico, sensibilidad y expresividad de parte del intérprete. Se prefiere la palabra interpretación, ya que una buena práctica musical tiende a una verdadera interpretación.

Instrumento melódico: instrumento musical de alturas definidas que generalmente produce un solo sonido a la vez, como flauta, violín, clarinete, metalófono (o cualquier instrumento de placa cuando se usa para tocar solo una melodía).

Instrumentos musicales convencionales: todos aquellos instrumentos que fueron concebidos para hacer música (interpretar, crear) y que son reconocidos como tales.

Instrumentos musicales no convencionales: elementos u objetos que se pueden usar como instrumento musical.

Introducción musical: es la sección inicial de toda pieza musical, bien sea que se trate de una canción como tal (canción cantada) o de una instrumental.

Por lo general, en las canciones está formada básicamente por música, acordes musicales que precisamente sirven de introducción antes que el cantante comience a vocalizar la letra de la canción. En otras la canción comienza directamente con la voz del cantante, sobre un fondo silencioso. La introducción establece el material melódico, armónico y rítmico relacionado con el cuerpo principal de un pedazo.

En la música docta, la introducción es un paso o la sección (de la pieza musical) que abre un movimiento o un fragmento separado de dicha pieza.

La introducción establece el material melódico, armónico y rítmico relacionado con el cuerpo principal de un segmento.

Juicio estético: juicio de valor, resultante de la combinación de la percepción que produce una obra o manifestación artística en el auditor o espectador con el análisis basado en la aplicación de criterios estéticos. Comprende elementos objetivos y subjetivos (emociones, sentimientos, experiencias, creencias, costumbres, otros).

Lectoescritura musical: codificación y decodificación tradicional del lenguaje musical.

Medios de registro y transmisión: todas las formas de transmisión y conservación de la música a lo largo de la historia: oral, escrita y visual; lo que comprende desde las partituras tradicionales y no tradicionales hasta las múltiples formas de registro actual; por ejemplo: los medios electroacústicos.

Melodía: sucesión u organización de alturas. / Modo de relacionarse de las diversas voces que intervienen en una manifestación o expresión musical (entendiendo como *voces* diversas líneas sonoras simultáneas, sean vocales o instrumentales). / Trama o diseño creado por la interacción de múltiples voces o instrumentos.

Motivo: célula musical más pequeña que se puede desarrollar en el discurso musical (puede ser un sonido, la relación entre dos notas, un patrón rítmico, etcétera).

Medios tecnológicos: recursos tecnológicos que permiten el quehacer artístico en artes visuales, audiovisuales, danza, **música** y teatro, apoyando la interpretación, la creación, la audición y la difusión.

Música de pueblos originarios o músicas vernáculas: manifestaciones musicales propias de comunidades autóctonas o puras, con poca o nula influencia de otras corrientes musicales.

Música descriptiva o programática: música inspirada en, o que sugiere, una idea extra musical.

Música experimental: aquella música que es producto de la exploración sonora de objetos e instrumentos tradicionales, sonidos producidos por máquinas o similares, o combinaciones de música tradicional con sonidos obtenidos de otras fuentes.

Musicalidad: sensibilidad a la música, conocimiento y capacidad de comprender y hacer música. Esta cualidad puede estar más o menos presente, y es factible de desarrollarse.

Obra musical: composición musical, generalmente de autor.

Obras originales (a diferencia de adaptaciones): obras que no han sido alteradas o modificadas ni en su creación ni en su interpretación.

Original: Que no es copia ni imitación de otros, sino fruto de la creación personal o colectiva.

Ostinato: idea o patrón musical (rítmico, melódico o armónico) que se repite en forma continuada o reiterada en una obra musical o en una sección de ella.

Procedimientos musicales: estrategias de organización de los sonidos a partir de elementos que no son específicamente musicales; entre ellos, reiteraciones, contrastes, variaciones, patrones, ecos, secuencias/Forma de estructurar u organizar sonidos en el lenguaje musical.

Propósito expresivo: sentido, mensaje o intención del artista, que se puede inferir e interpretar de una obra artística.

Rasgos estilísticos: aquellos elementos y procedimientos musicales distintivos y diferenciadores que dan la personalidad o particularidad a una obra.

Reiteración: repetición de una idea musical. En términos generales, se dice que hacer música comprende reiteraciones, contrastes y variaciones.

Registro: ámbito o zona de extensión de alturas que es capaz de emitir una voz humana o un instrumento musical, que permite clasificar el rango en que se encuentran.

Reiteración: repetición de una idea musical. En términos generales, se dice que hacer música comprende reiteraciones, contrastes y variaciones.

Repertorio musical: conjunto o selección de obras musicales que se contemplan para un uso específico.

Ritmo: sucesión u ordenación de duraciones. / Todo aquello relacionado con la cualidad temporal (duración) del sonido musical.

Ruido: cualquier señal sonora que interfiera con lo que se quiere escuchar.

Sección musical: parte distintiva de una obra musical (estrofa, estribillo, introducción u otros). Cada sección se denomina tradicionalmente con una letra (A, B, C, etc.). Entre las formas más comunes se encuentran las siguientes: A, AB, ABA.

Sensibilidad estética: disposición personal a la observación y/o escucha activa de obras y manifestaciones visuales, audiovisuales, dancísticas, musicales o teatrales, atendiendo al goce estético que estas generan.

Silencio: Ausencia de sonido. / Pausa en la música. / Momentos de no producción sonora como parte del discurso musical. / Espacio en el que se inserta una expresión musical (el silencio absoluto no existe).

Sonido: sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos; se transmite por un medio elástico como el aire.

Textura: relación de las diversas líneas sonoras simultáneas que intervienen en una manifestación, una obra o una expresión musical. Trama o diseño creado por la interacción de múltiples voces o instrumentos.

Timbre: cualidad, color o característica propia de cualquier sonido o grupo de sonidos. El timbre no solo comprende las otras tres cualidades (altura, intensidad, duración) de las cuales es indisociable, sino que, principalmente, es determinado por la fuente sonora (madera, metal etcétera) y la forma de producir el sonido (soplar, frotar, tañer, etc.). Esta cualidad no es medible, solo descriptible.

Unísono: dos o más voces o instrumentos que interpretan una misma altura o melodía.

Valoración estética: valor que se le atribuye a obras artísticas y manifestaciones culturales a partir de su apreciación estética.

Bibliografía

HISTORIA, MUSICOLOGÍA Y TEORÍA DE LA MÚSICA

- Blacking, D. (2006). *¿Hay música en el hombre?* Madrid: Alianza.
- Fogg, R. (2014). *Aprender a leer Música, Manual detallado (Contiene CD)*. Barcelona: Acanto
- González, J.P. y otros. (2009). *Historia social de la música popular en Chile, 1950-1970*.
- Menanteau, A. (2006). *Historia del jazz en Chile*. Santiago: Ocho Libros Editores.
- Rodríguez, J. (2015). *Música 8. Música Latinoamericana*. Santiago: Nueva Música.
- _____ (2015). *Historia de la Música*. Santiago: Nueva Música.
Santiago: Ediciones Universidad Católica de Chile.

REPERTORIO

- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2017). *Cancionero Popular Violeta Parra*. Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.
- Hemsey de Gainza, V. y Graetzer, G. (1967). *Canten, señores cantores de América. Tomo I*. Buenos Aires: Ricordi.
- Hemsey de Gainza, V. (1967). *70 cánones de aquí y de allá*. Buenos Aires: Ricordi.
- _____ (1991). *El cantar tiene sentido. Libro I*. Buenos Aires: Ricordi.
- _____ (1994). *El cantar tiene sentido. Libro II*. Buenos Aires: Ricordi.
- _____ (1996). *El cantar tiene sentido. Libro III*. Buenos Aires: Ricordi.
- _____ (1997). *Para divertirnos cantando. (Cancionero)*. Buenos Aires: Ricordi
- _____ (1998). *El cantar tiene sentido. Libro IV*. Buenos Aires: Ricordi.

COMPOSICIÓN

- Arostegui, J. y otros (2007). *La creatividad en la clase de música: componer y tocar*. Barcelona: Graó.
- Giráldez, A. (2010). La composición musical como construcción: herramientas para la creación y la difusión musical en internet. *Revista Iberoamericana de educación*, 52, 109-125.
- Rusinek, G. (2005). *La composición en el aula de secundaria*. Madrid: Ciudad Universitaria.
- Shafer, M. (1965). *El compositor en el aula*. Buenos Aires: Ricordi.

DIDÁCTICA DE LA MÚSICA

- Alsina, P. (1997). *El área de educación musical. Propuestas para aplicar en el aula*. Barcelona: Graó.
- Chacón, A. (2012). ¿Qué significa “evaluar” en música? *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, (9), págs. 1-25.
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2016). *Los Jaivas y la música latinoamericana. Cuaderno pedagógico*. Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.
- Frega, A. (2003, 5ª edición). *Música para maestros*. Barcelona: Graó.
- _____. (2007). *Interdisciplinariedad. Enfoques didácticos para la educación musical*. Buenos Aires: Bonum.
- Giráldez, A. (2007). *Competencia cultural y artística*. Barcelona: Graó.
- _____. (coord.). (2010a). *Didáctica de la Música*. Barcelona: Graó.
- _____. (coord.). (2010b). *Música, complementos de formación disciplinar*. Barcelona: Graó.
- _____. (coord.). (2010c). *Música, investigación, innovación y nuevas prácticas*. Barcelona: Graó.
- Hargreaves, D. (1998). *Música y desarrollo psicológico*. Barcelona: Graó.
- Jorquera Jaramillo, M. (2010). *Modelos didácticos en la enseñanza musical: el caso de la escuela española*. *Revista Musical Chilena*, 52-74.
- Lautersztejn, E. (2017). *El coro en la escuela. Actividades y juegos para el aula coral*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Lines, D. (2009). *La educación musical para el nuevo milenio*. Madrid: Morata.
- López León, R. N. (2015). *La evaluación en educación musical. ¿Técnica, arte o problema?* Guatemala: Editorial Avanti.
- Malbrán, S. (2007). *El oído de la mente. Teoría musical y cognición*. Madrid: Akal.
- Swanwick, K. (1991). *Música, pensamiento y educación*. Madrid: Morata.
- Zaragozá, J. L. (2009). *Didáctica de la música en educación secundaria*. Barcelona: GRAÓ.

APRECIACIÓN Y ESCUCHA

- Aguilar, M. D. (2016). *Aprender a escuchar: análisis auditivo de la música*. Buenos Aires: Edición de autor.
- Coplan, A. (1994). *Cómo escuchar la música*. Ciudad de México: Fondo de cultura económica.
- Paynter, J. (1991). *Oír aquí y ahora*. Buenos Aires: Ricordi.
- _____. (1999). *Sonidos y estructura (incluye CD)*. Madrid: Akal.

GESTIÓN CULTURAL

Dillon, S. (2005). *El profesor de Música como gestor cultural*. Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical, (2)n° 3.

Roselló, D. (2017). *Diseño y evaluación de proyectos culturales. De la idea a la acción*. Barcelona: Editorial Ariel.

Anexo

RÚBRICA PARA EL TRABAJO COLABORATIVO

El proyecto tiene uno o más de los siguientes problemas en cada área

El proyecto incluye algunas características del proyecto efectivo, pero presenta algunas debilidades

El proyecto tiene las siguientes fortalezas

| Desempeño individual | Bajo el estándar | Acercándose al estándar | Cumple el estándar |
|---|---|---|---|
| <p>1</p> <p>Se hace responsable de sí mismo</p> | <ul style="list-style-type: none"> No demuestra preparación, información y disposición para trabajar en equipo. No usa las herramientas tecnológicas acordadas con el equipo para comunicar y gestionar las tareas del proyecto. No hace la mayoría de las tareas del proyecto o no las completa a tiempo. | <ul style="list-style-type: none"> En general demuestra preparación, información y disposición para trabajar con el equipo. Usa las herramientas tecnológicas acordadas con el equipo para comunicar y gestionar las tareas del proyecto, pero de manera consistente. Realiza algunas tareas pero necesita que se le recuerde al respecto. Completa la mayoría de las tareas a tiempo. A veces usa retroalimentación de los otros para mejorar su trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> Demuestra preparación, información y disposición para trabajar; estando bien informado acerca del tema del proyecto y cita y usa la evidencia para investigar y reflexionar acerca de ideas con el equipo. Usa sistemáticamente las herramientas tecnológicas acordadas con el equipo para comunicar y gestionar las tareas del proyecto. Realiza las tareas sin que se le tenga que recordar al respecto. Completa la totalidad de las tareas a tiempo. Usa la retroalimentación de los otros para mejorar su trabajo. |
| <p>2</p> <p>Ayuda al equipo</p> | <ul style="list-style-type: none"> No ayuda al equipo a resolver problemas; puede generar problemas. No hace preguntas de sondeo ni expresa ideas o elabora en respuesta a preguntas y discusiones. No da retroalimentación útil a los otros. No ofrece ayudar a los otros si estos lo necesitan. | <ul style="list-style-type: none"> Coopera con el equipo, pero puede no ser activo en la ayuda para solucionar problemas. A veces expresa sus ideas claramente, hace preguntas de sondeo y elabora en respuesta a preguntas y discusiones. Da retroalimentación a otros, pero esto no es siempre útil. A veces ofrece ayudar a los otros si estos lo necesitan. | <ul style="list-style-type: none"> Ayuda al equipo a resolver problemas y manejar los conflictos. Ayuda a la generación de discusiones efectivas al expresar sus ideas claramente, hacer preguntas de sondeo, asegurarse que todos sean escuchados y al responder de manera reflexiva ante nueva información y perspectivas. Da retroalimentación efectiva (específica, factible y apoyadora) a los otros para que puedan mejorar su trabajo. Ofrece ayuda a los otros si es que los necesitan. |
| <p>3</p> <p>Respeto a otros</p> | <ul style="list-style-type: none"> Es irrespetuoso o poco amable con sus compañeros de equipo (puede interrumpir, ignorar las ideas de los otros o herir sentimientos) No reconoce o respeta otras posturas. | <ul style="list-style-type: none"> En general, es educado y amable con sus compañeros de equipo. En general, reconoce y respeta las posturas de los otros y al estar en desacuerdo, lo expresa de forma diplomática. | <ul style="list-style-type: none"> Es educado y amable con sus compañeros de equipo. Reconoce y respeta las posturas de los otros y al estar en desacuerdo, lo expresa de forma diplomática. |

RÚBRICA PARA EL PENSAMIENTO CRÍTICO

El proyecto tiene uno o más de los siguientes problemas en cada área

El proyecto incluye algunas características del proyecto efectivo, pero presenta algunas debilidades

El proyecto tiene las siguientes fortalezas

| Oportunidad de pensamiento crítico en las fases del proyecto | Bajo el estándar | Acercándose al estándar | Cumple el estándar |
|---|---|---|--|
| <p>1</p> <p>Lanzamiento del proyecto.</p> <p>Analiza la pregunta clave e inicia la indagación.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Solo ve los aspectos superficiales de la pregunta clave o solo un punto de vista de la misma. | <ul style="list-style-type: none"> Identifica algunos aspectos centrales de la pregunta clave, pero puede no ver sus complejidades ni considerar variados puntos de vista. Realiza preguntas complementarias acerca del tema o acerca de lo que la audiencia o usuarios del producto quieren o necesitan, pero no indaga lo suficiente en ello. | <ul style="list-style-type: none"> Demuestra comprensión acerca de los aspectos centrales de la pregunta clave, identificando en detalle lo que se necesita saber para responderla y considerando varios posibles puntos de vista para responderla. Realiza preguntas complementarias que permiten enfocar o ampliar la indagación, si es que se necesita. Hace preguntas complementarias para lograr la comprensión acerca de lo que la audiencia o usuarios del producto quieren o necesitan. |
| <p>2</p> <p>Construcción de conocimiento, comprensión y habilidades.</p> <p>Recopilar y evaluar información.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Es incapaz de integrar la información para responder la pregunta clave; recopila muy poca o demasiada información y esta es irrelevante o viene de muy pocas fuentes. Acepta la información sin cuestionar su validez ni evaluar su calidad. | <ul style="list-style-type: none"> Intenta integrar la información para responder la pregunta clave; pero puede ser muy poca o demasiada información y/o viene de muy pocas fuentes o de algunas irrelevantes. Comprende que la calidad de la información debe ser considerada pero no aplica este criterio de manera rigurosa. | <ul style="list-style-type: none"> Integra suficiente información relevante para responder la pregunta clave. Esta información proviene de múltiples y variadas fuentes. Evalúa de manera rigurosa la calidad de la información (considera su utilidad, precisión y credibilidad; distingue los hechos de las opiniones; reconoce el sesgo). |

| Oportunidad de pensamiento crítico en las fases del proyecto | Bajo el estándar | Acercándose al estándar | Cumple el estándar |
|--|--|---|--|
| <p style="text-align: center;">3</p> <p>Desarrollo y revisión de ideas y productos.</p> <p>Uso de evidencia y sus normas de evaluación.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Acepta argumentos para la obtención de posibles respuestas a la pregunta clave sin cuestionar si su razonamiento es válido. • Usa la evidencia sin considerar cuán sólida esta es. • Confía en "su instinto" para evaluar y revisar las ideas, prototipos de productos o soluciones a los problemas (no usa las normas de evaluación). | <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia y necesidad de un razonamiento válido y evidencia sólida, pero no los evalúa de forma cuidadosa al formular respuestas a la pregunta clave. • Evalúa y revisa ideas, prototipos de producto, soluciones a los problemas, basándose en normas incompletas o inválidas. | <ul style="list-style-type: none"> • Evalúa argumentos para la obtención de posibles respuestas a la pregunta clave considerando si es que el razonamiento es válido y la evidencia es relevante y suficiente. • Justifica la elección de los criterios usados para evaluar las ideas, prototipos de productos o soluciones a los problemas. • Revisa los borradores, diseños y soluciones inadecuadas y explica por qué no se ajustan a las normas. |
| <p style="text-align: center;">4</p> <p>Presentación de productos y la respuesta a la pregunta clave.</p> <p>Justifica sus elecciones, considera alternativas y sus implicancias.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Elige un medio para presentar sin considerar las ventajas y desventajas de usar otros medios para presentar un tema o idea en particular. • No es capaz de dar razones válidas o evidencia adecuada para defender elecciones con el fin de responder la pregunta central o crear productos. • No considera ni respuestas alternativas, ni distintos diseños del producto o diferentes puntos de vista para responder a la pregunta clave. • No es capaz de explicar el nuevo conocimiento ganado a través de la realización del proyecto. | <ul style="list-style-type: none"> • Considera las ventajas y desventajas de usar diferentes medios para presentar un tema o idea en particular, pero no de forma rigurosa. • Explica opciones tomadas al responder la Pregunta clave o la creación de productos, pero algunas razones no son válidas o carecen de evidencia que las apoye. • Entiende que puede haber alternativas de respuestas a la pregunta de manejo o diseños para productos, pero no los considera cuidadosamente. • Puede explicar algunas cosas aprendidas en el proyecto, pero no está del todo claro acerca de nuevos conceptos. | <ul style="list-style-type: none"> • Evalúa las ventajas y desventajas de usar otros medios para presentar un tema o idea. • Justifica sus elecciones al responder la pregunta central o al crear productos dando razones válidas con evidencia que las respalde. • Reconoce las limitaciones de una sola respuesta a la pregunta central o al diseño del producto (cómo puede no ser completa, certera o perfecta) y considera perspectivas alternativas. • Puede explicar claramente los nuevos aprendizajes adquiridos en el proyecto y cómo estos pueden ser transferidos a otras situaciones o contextos. |

RÚBRICA DE PENSAMIENTO CREATIVO E INNOVACIÓN

El proyecto tiene uno o más de los siguientes problemas en cada área

El proyecto incluye algunas características del proyecto efectivo, pero presenta algunas debilidades

El proyecto tiene las siguientes fortalezas

| Oportunidad de creatividad e innovación en distintas fases del proyecto | Bajo el estándar | Acercándose al estándar | Cumple el estándar |
|--|---|--|---|
| <p>1</p> <p>Lanzamiento del proyecto.</p> <p>Definición del desafío creativo</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Puede solo "seguir instrucciones" sin comprender el propósito de la innovación o considerar las necesidades e intereses del público objetivo. | <ul style="list-style-type: none"> • Comprende el propósito de la innovación, pero no considera a cabalidad las necesidades e intereses del público objetivo | <ul style="list-style-type: none"> • Comprende el propósito de la innovación (¿quién necesita esto? ¿por qué?) • Desarrolla perspicacia acerca de las necesidades e intereses del público objetivo. |
| <p>2</p> <p>Construcción de conocimiento, comprensión y habilidades.</p> <p>Identifica fuentes de información</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Usa solo fuentes de información usuales (página web, libro, artículo). • No ofrece nuevas ideas durante las discusiones. | <ul style="list-style-type: none"> • Encuentra una o dos fuentes de información que no son las usuales (página web, libro, artículo). • Ofrece nuevas ideas durante las discusiones, pero sus puntos de vista son poco variados. | <ul style="list-style-type: none"> • Encuentra maneras o lugares inusuales para obtener nueva información (adultos expertos, miembros de la comunidad, empresas, organizaciones, literatura), además de las fuentes usuales (página web, libro, artículo). • Promueve puntos de vista divergentes y creativos durante las discusiones. |
| <p>3</p> <p>Desarrollo y revisión de ideas y productos.</p> <p>Generación y selección de ideas.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Permanece dentro de los parámetros ya existentes; no usa técnicas para la generación de ideas para el desarrollo de nuevas ideas para la creación de productos. • Selecciona una idea sin evaluar su calidad. • No formula nuevas preguntas ni elabora la idea seleccionada. • No considera ni usa la retroalimentación y la crítica para revisar el producto. | <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla algunas ideas originales para los productos, utilizando una o dos veces las técnicas de generación de ideas. • Evalúa las ideas antes de seleccionar una, pero no de manera rigurosa. • Formula una o dos preguntas nuevas, pero puede hacer solo pequeñas modificaciones a la idea seleccionada. • Demuestra algo de imaginación al dar forma a las ideas para la elaboración de un producto, pero permanece dentro de límites convencionales. • Considera y usa la retroalimentación y la crítica para revisar el producto, pero no busca esta retroalimentación. | <ul style="list-style-type: none"> • Usa técnicas para la generación de ideas para el desarrollo de nuevas ideas para la creación de productos. • Evalúa cuidadosamente la calidad de las ideas y selecciona la mejor para darle forma a un producto. • Formula preguntas nuevas y toma distintas perspectivas para elaborar y mejorar la idea seleccionada. • Usa el ingenio y la imaginación y se sale de los límites convencionales al dar forma a las ideas para la elaboración de un producto. • Busca y usa la retroalimentación y la crítica para revisar el producto y así cumplir de una mejor manera con las necesidades del público objetivo. |

| Oportunidad de creatividad e innovación en distintas fases del proyecto | Bajo el estándar | Acercándose al estándar | Cumple el estándar |
|---|--|---|---|
| <p>4</p> <p>Presentación de productos y respuestas a las preguntas centrales.</p> <p>Presentación del trabajo a los usuarios o público objetivo.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Presenta ideas y productos de forma convencional (presentaciones ppt, cargadas de texto, recitación de notas, falta de elementos de interacción con la audiencia) | <ul style="list-style-type: none"> Añade algunos detalles que poseen atractivo visual a los medios utilizados en la presentación. Intenta incluir elementos en la presentación que la harán más animada y atractiva. | <ul style="list-style-type: none"> Crea medios para una presentación atractiva visualmente, evitando las formas convencionales (presentaciones ppt cargadas de texto, recitación de notas, falta de elementos de interacción con la audiencia). Incluye elementos en la presentación que son especialmente vivaces, llamativos o poderosos y acordes al público objetivo. |
| <p>5</p> <p>Originalidad</p> | <ul style="list-style-type: none"> Usa modelos, ideas o direccionamientos existentes; no es original o único. Sigue reglas y convenciones; usa materiales e ideas de maneras típicas. | <ul style="list-style-type: none"> Tiene algunas ideas novedosas o considera mejoras, pero algunas de estas ideas son predecibles o convencionales. Puede tentativamente tratar de desmarcarse de las reglas y convenciones, o encontrar nuevos usos para materiales e ideas comunes. | <ul style="list-style-type: none"> Es novedoso, único y sorprendente; muestra un toque personal. Puede romper las reglas y convenciones de manera exitosa o usar materiales e ideas comunes de formas nuevas, inteligentes y sorprendidas. |
| <p>6</p> <p>Valor</p> | <ul style="list-style-type: none"> No es útil o valioso para el público objetivo/usuario. No funcionaría en el mundo real porque es poco práctico o inviable. | <ul style="list-style-type: none"> Es útil y valioso en cierta medida; puede no resolver ciertos aspectos del problema o ajustarse exactamente a la necesidad previamente identificada. No queda claro si es que el producto sería práctico o viable. | <ul style="list-style-type: none"> El producto se percibe como útil y valioso, resuelve el problema ya definido o la necesidad previamente identificada. Es práctico y viable. |
| <p>7</p> <p>Estilo</p> | <ul style="list-style-type: none"> Es seguro, común y corriente y, de hecho, es un estilo convencional. Contiene tres o más elementos que no son coherentes entre sí, dificultando su comprensión. | <ul style="list-style-type: none"> Tiene algunos toques interesantes, pero carece de un estilo distintivo. Tiene uno o dos elementos que pueden ser excesivos o no coherentes entre sí. | <ul style="list-style-type: none"> Está bien diseñado, es llamativo, tiene un estilo distintivo pero adecuado al propósito. Combina diferentes elementos logrando un todo coherente. |

Nota: El término "producto" se usa en esta rúbrica como un término que abarca el resultado del proceso de innovación durante un Proyecto. Un producto puede ser un objeto construido, una propuesta, presentación, solución a un problema, servicio, sistema, obra artística o literaria, un invento, un evento, una mejoría a un producto existente, etc.

RÚBRICA DE DISEÑO DEL PROYECTO

El proyecto tiene uno o más de los siguientes problemas en cada área

El proyecto incluye algunas características del proyecto efectivo, pero presenta algunas debilidades

El proyecto tiene las siguientes fortalezas

| | No presenta las características del Proyecto efectivo | Necesita más desarrollo | Incluye características del proyecto efectivo |
|--|---|---|--|
| <p>1</p> <p>Metas de aprendizaje del estudiante: conocimiento esencial, comprensión y habilidades para alcanzar el éxito</p> | <ul style="list-style-type: none"> Las metas de aprendizaje del estudiante no son claras ni específicas: el proyecto no está enfocado en los estándares. El proyecto no abarca, evalúa o demuestra el desarrollo de habilidades para el éxito. | <ul style="list-style-type: none"> El proyecto se enfoca en los estándares derivados del conocimiento y de la comprensión, pero puede referirse a muy pocas o demasiadas metas o metas sin mucha importancia. Las habilidades para el éxito están presentes, pero pueden ser demasiadas para ser enseñadas y evaluadas de manera adecuada. | <ul style="list-style-type: none"> El proyecto se enfoca en la enseñanza de habilidades y conocimiento importante enfocado en los estudiantes. Estos conocimientos se ajustan a los estándares y representan conocimientos centrales de las asignaturas. Las habilidades para el éxito se abordan de manera explícita para ser enseñadas y evaluadas, como los son el pensamiento creativo, la colaboración, la creatividad y la gestión del proyecto. |
| <p>2</p> <p>Problema o pregunta desafiante</p> | <ul style="list-style-type: none"> El proyecto no se enfoca en un problema o pregunta central (es más parecido a una unidad con varias tareas); o el problema o pregunta es muy fácil de resolver o de responder para que la existencia del proyecto se justifique. El problema o pregunta inicial no gira en torno a una pregunta que sea esencial para el proyecto o presenta graves fallas como, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> >Tiene una sola y/o simple respuesta. >No es motivante para los estudiantes (suena demasiado compleja o académica, como si viniera de un libro y, por ende, es atractiva solo para el profesor). | <ul style="list-style-type: none"> El proyecto se enfoca en un problema o pregunta central, pero el nivel de desafío puede ser inapropiado para los estudiantes a quienes va dirigido. La pregunta inicial para el proyecto se relaciona con el mismo, pero no captura su problema o pregunta central (puede ser más como una temática más amplia). La pregunta inicial cumple con algunos de los criterios presentes en la columna de "incluye las características" pero carece de otros. | <ul style="list-style-type: none"> El proyecto se enfoca en un problema o pregunta central con un desafío apropiado. El proyecto se enmarca en una pregunta inicial que es: <ul style="list-style-type: none"> >Abierta: hay más de una respuesta correcta. >Comprensible e inspiradora para los estudiantes. >Alineada con las metas de aprendizaje. Para responder esta pregunta los estudiantes deberán obtener las habilidades, conocimiento y comprensión adecuados. |
| <p>3</p> <p>Indagación constante</p> | <ul style="list-style-type: none"> El proyecto es más bien una actividad de hacer o construir cosas que un proceso extendido de indagación. No existe un proceso para que los estudiantes generen preguntas que guíen la indagación. | <ul style="list-style-type: none"> La indagación es limitada (puede ser breve y ocurrir solo una o dos veces en el proyecto; la búsqueda de información es la tarea principal; no existen preguntas realmente profundas). Los estudiantes generan preguntas, pero mientras algunas pueden ser cubiertas, otras no son usadas para guiar la indagación y, por ende, no afectan el camino que toma el proyecto. | <ul style="list-style-type: none"> La indagación es sostenida a lo largo del tiempo y es rigurosa académicamente (los estudiantes hacen preguntas, buscan e interpretan datos, desarrollan y evalúan soluciones o construyen evidencia para obtener respuestas y generar nuevas preguntas). A lo largo del proyecto, la indagación está conducida por preguntas generadas por parte de los estudiantes que son fundamentales para el desarrollo del proyecto. |

| | No presenta las características del Proyecto efectivo | Necesita más desarrollo | Incluye características del proyecto efectivo |
|---|---|--|---|
| <p>4</p> <p>Autenticidad</p> | <ul style="list-style-type: none"> El proyecto se asemeja a un trabajo en clases tradicional; carece de tareas, herramientas y contexto del mundo real. No genera un impacto real en el mundo ni habla de los intereses personales de los estudiantes. | <ul style="list-style-type: none"> El proyecto presenta algunas características auténticas, pero estas pueden ser limitadas o ser lejanas a las necesidades del contexto. | <ul style="list-style-type: none"> El proyecto presenta un contexto auténtico y tareas y herramientas del mundo real; cumple estándares de calidad, genera un impacto en el mundo y habla sobre las preocupaciones, intereses o identidades personales de los estudiantes. |
| <p>5</p> <p>Voz y elección del estudiante</p> | <ul style="list-style-type: none"> No se les da oportunidad a los estudiantes para que expresen su voz y tomen decisiones que afecten el contenido o proceso del proyecto; el proyecto está dirigido por el docente. O bien, se espera que los estudiantes trabajen de manera demasiado independiente sin una guía adecuada por parte del docente y/o que trabajen de esta manera antes de que sean capaces de hacerlo. | <ul style="list-style-type: none"> Se les dan pocas oportunidades a los estudiantes para que expresen su voz y tomen decisiones de mediana importancia (decidir cómo dividir tareas dentro del grupo o qué sitio web usar para investigar). Los estudiantes trabajan, en cierta medida de manera independiente del docente, pero podrían hacer más por sí solos. | <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes tienen oportunidades para expresar su voz y tomar decisiones acerca de los temas importantes (temas a investigar, preguntas, textos y recursos usados, gente con quien trabajar, productos a ser creados, uso del tiempo, organización de las tareas). Los estudiantes tienen oportunidades para tomar responsabilidades significativas y trabajar lo más independientemente del profesor como sea apropiado hacerlo, pero de manera guiada. |
| <p>6</p> <p>Reflexión</p> | <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes y el docente no participan en conjunto de la reflexión acerca de qué y cómo los estudiantes aprenden acerca del diseño del proyecto y su gestión. | <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes y el docente participan en conjunto de algún tipo de reflexión acerca del proyecto y luego de la culminación del mismo, pero no de forma regular o en profundidad. | <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes y el docente participan en conjunto de una reflexión profunda y comprensiva tanto durante el proyecto como después de su culminación. Reflexionan también acerca de cómo aprenden los estudiantes, el diseño del proyecto y su gestión. |
| <p>7</p> <p>Crítica y revisión</p> | <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes obtienen retroalimentación limitada o irregular acerca de sus productos y el trabajo en progreso y esta retroalimentación es solo por parte de él, no de los pares. No se requiere su utilización o los estudiantes no saben cómo utilizarla para revisar y mejorar su trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> Se provee a los estudiantes de oportunidades para dar y recibir retroalimentación acerca de la calidad de los productos y del trabajo en progreso, pero este espacio para la retroalimentación puede carecer de estructura o solo existir una vez. Los estudiantes leen o reciben oralmente la retroalimentación acerca de su trabajo, pero no la usan para revisar y mejorar su trabajo. | <ul style="list-style-type: none"> Se provee regular y estructuradamente a los estudiantes de oportunidades para dar y recibir retroalimentación acerca de la calidad de los productos y del trabajo en progreso por parte de los pares, los docentes y de otros fuera de la clase, si la ocasión lo amerita. Los estudiantes usan la retroalimentación acerca de su trabajo para revisarlo y mejorarlo. |
| <p>8</p> <p>Producto</p> | <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes no hacen de su producto algo público que se presente a una audiencia o que se ofrezca a la gente más allá de la clase. | <ul style="list-style-type: none"> El trabajo de los estudiantes se hace público solo para los compañeros y el docente. Los estudiantes presentan productos pero no se les pide que expliquen cómo trabajaron ni qué aprendieron. | <ul style="list-style-type: none"> El trabajo de los estudiantes se hace público al presentar, mostrar u ofrecerlo a la gente más allá de la clase. Se les pregunta a los estudiantes que expliquen las razones que justifican sus elecciones, su proceso de indagación, cómo trabajaron, qué aprendieron etc. |

RÚBRICA DE PRESENTACIÓN DEL TRABAJO

El proyecto tiene uno o más de los siguientes problemas en cada área

El proyecto incluye algunas características del proyecto efectivo, pero presenta algunas debilidades

El proyecto tiene las siguientes fortalezas

| | Bajo el estándar | Acercándose al estándar | Cumple el estándar |
|--|--|---|---|
| <p>1</p> <p>Explicación de las ideas e información</p> | <ul style="list-style-type: none"> • No presenta información, argumentos, ideas o hallazgos de forma concisa y lógica; el argumento no contiene evidencia que lo valide; la audiencia no puede seguir la línea de razonamiento. • La selección de información, desarrollo de ideas y el estilo son inapropiados para el propósito, tarea y audiencia (puede ser demasiada o muy poca información o un enfoque erróneo). • No se refiere a perspectivas o puntos de vista alternativos u opuestos. | <ul style="list-style-type: none"> • Presenta información, argumentos, hallazgos y evidencia de una manera que no siempre es clara, concisa y lógica; la línea de razonamiento es a veces difícil de seguir por parte de la audiencia. • Intenta seleccionar información, desarrollar ideas y usar un estilo apropiados para el propósito, tarea y audiencia, que no son por completo exitosos. • Intenta referirse a perspectivas alternativas u opuestas, pero no de forma completa o clara. | <ul style="list-style-type: none"> • Presenta información, argumentos, hallazgos y evidencia en forma clara, concisa y lógica; la línea de razonamiento se puede seguir fácilmente por parte de la audiencia. • Selecciona información, desarrolla ideas y usa un estilo apropiado al propósito, la tarea y la audiencia. • Abarca perspectivas alternativas u opuestas de manera clara y acabada. |
| <p>2</p> <p>Organización</p> | <ul style="list-style-type: none"> • No cumple los requerimientos con respecto a lo que debe ser incluido en la presentación. • No incluye una introducción y/o conclusión. • Usa el tiempo de manera poco adecuada; la totalidad de la presentación o parte de ella es muy corta o muy larga. | <ul style="list-style-type: none"> • Cumple la mayoría de los requerimientos respecto de los requerimientos con respecto a lo que debe ser incluido en la presentación. • Una introducción y conclusión, pero no son claras ni interesantes. • Generalmente organiza bien el tiempo, pero puede usar demasiado o muy poco tiempo en un tema, material de apoyo o idea. | <ul style="list-style-type: none"> • Cumple todos los requerimientos con respecto a lo que debe ser incluido en la presentación. • Incluye una introducción y conclusión que son claras e interesantes. • Organiza bien el tiempo y no hay ninguna parte de la presentación que sea o muy larga o muy corta. |
| <p>3</p> <p>Mirada y lenguaje corporal</p> | <ul style="list-style-type: none"> • No mira a la audiencia, lee las notas o láminas. • No usa gestos o movimientos. • Carece de pose y confianza (mueve los dedos, se agacha, se ve nervioso). • Usa ropa inapropiada para la ocasión. | <ul style="list-style-type: none"> • Mantiene contacto visual con poca frecuencia. Lee las notas o diapositivas la mayor parte del tiempo. • Utiliza algunos gestos o movimientos que no parecen naturales. • Presenta una actitud que demuestra confianza y adecuación a la situación. Solo se observa un poco de inquietud y movimiento nervioso. • Intenta usar una presentación personal adecuada para la ocasión. | <ul style="list-style-type: none"> • Mantiene contacto visual con la audiencia la mayor parte del tiempo; solo en algunas ocasiones mira las notas o diapositivas. • Utiliza gestos y movimientos naturales. • Presenta una actitud que demuestra confianza y adecuación a la situación. • Posee una presentación personal acorde a la ocasión. |

| | Bajo el estándar | Acercándose al estándar | Cumple el estándar |
|---|---|--|--|
| <p>4</p> <p>Voz</p> | <ul style="list-style-type: none"> No pronuncia bien o habla demasiado bajo que dificulta la comprensión; frecuentemente usa muletillas (uhh, mmm, entonces, y, como, etc.) no adapta el discurso al contexto y la tarea. | <ul style="list-style-type: none"> La mayor parte del tiempo habla de manera clara; utiliza una voz lo suficientemente fuerte para que la audiencia pueda escuchar la mayor parte del tiempo, pero puede hablar ocasionalmente de forma monótona. Usa muletillas. Intenta adaptar el discurso al contexto o tarea, pero no es consistente o no tiene éxito en su intento. | <ul style="list-style-type: none"> Habla de manera clara y a un ritmo adecuado; ni muy rápido ni muy lento. Habla lo suficientemente fuerte para que todos puedan escuchar; cambia el tono y el ritmo para mantener el interés. Rara vez usa muletillas Adapta el discurso al contexto y la tarea. Domina el registro formal cuando su uso es necesario. |
| <p>5</p> <p>Elementos de ayuda para la presentación</p> | <ul style="list-style-type: none"> No usa elementos de audio, visuales o de medios. Usa solo uno o pocos elementos visuales, de audio o de medios pero estos no añaden valor a la presentación y pueden incluso distraer. | <ul style="list-style-type: none"> Usa elementos de audio, visuales o de medios, pero estos pueden a veces distraer o no añadir valor a la presentación. | <ul style="list-style-type: none"> Usa elementos de audio, visuales o de medios bien elaborados para fortalecer la comprensión de los hallazgos, el razonamiento y la evidencia y añadir interés. Incorpora de forma adecuada y natural a la presentación los elementos visuales, de audio o de medios. |
| <p>6</p> <p>Respuesta a las preguntas de la audiencia</p> | <ul style="list-style-type: none"> No responde a las preguntas por parte de la audiencia (se sale del tema o no comprende las preguntas y no busca explicación o clarificación de las mismas) | <ul style="list-style-type: none"> Responde algunas preguntas de la audiencia, pero no siempre de forma clara o completa. | <ul style="list-style-type: none"> Responde las preguntas de la audiencia en forma clara y completa. Busca clarificaciones a las preguntas, admite cuando no sabe o explica cómo encontrar la respuesta cuando es incapaz de dar una respuesta. |
| <p>7</p> <p>Participante en presentaciones de equipo</p> | <ul style="list-style-type: none"> No todos los miembros del grupo participan; solo uno o dos de ellos hablan. | <ul style="list-style-type: none"> Todos los miembros del equipo participan, pero no en la misma proporción. | <ul style="list-style-type: none"> Todos los miembros del equipo participan por aproximadamente el mismo período de tiempo. Todos los miembros del equipo son capaces de responder las preguntas sobre el tema como un todo y no solo acerca de su parte de la presentación. |

Nota: El término “producto” se usa en esta rúbrica como un término que abarca el resultado del proceso de innovación durante un Proyecto. Un producto puede ser un objeto construido, una propuesta, presentación, solución a un problema, servicio, sistema, obra artística o literaria, un invento, una mejora a un producto existente, etc.