

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.