

## PROYECTO DE INNOVACIÓN

De la creatividad musical al Videoclip. Música, imagen y sonido (2)



**Susana Flores Rodrigo**  
**IES Miguel Servet (Zaragoza)**

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

### 1.1. Título del Proyecto

De la creatividad musical al Videoclip. Música imagen y sonido (2)

### 1.2. Datos del Centro

IES MIGUEL SERVET  
Paseo Ruiseñores, 49-51  
Zaragoza

### 1.3. Coordinadora

Susana Flores Rodrigo

### 1.4. Etapa educativa en la que se va a desarrollar el proyecto:

3º y 4º de ESO

### 1.5. Tema del proyecto o ámbito del proyecto:

Música

## **2. DISEÑO DEL PROYECTO Y ACTIVIDAD**

### **2.1. Justificación**

Durante el pasado curso llevamos a cabo la realización del proyecto de innovación “De la creatividad musical al Videoclip. Música imagen y sonido”. Los resultados del mismo fueron presentados en la memoria final, y con el objetivo de difundir esta experiencia, un resumen de la misma será publicado próximamente en la *Revista Música y Educación*, una de las publicaciones más prestigiosas del ámbito de la educación musical en España. La mencionada publicación, de la que se entregará una copia con la memoria final del presente proyecto, hace mención expresa de la Ayuda económica obtenida para llevarlo a cabo.

El objetivo principal de este proyecto era incorporar la música popular actual y los géneros audiovisuales vinculados a ella a la enseñanza de música. Para ello, el desarrollo didáctico consistió en la creación de videoclips a partir de canciones compuestas e interpretadas por los propios alumnos. Lógicamente, con el fin de poder llevar a cabo estas tareas también fue necesario que los alumnos aprendieran otras destrezas, como la lectura de otros sistemas de notación o el manejo de instrumentos que no habían utilizado anteriormente, como la guitarra eléctrica, el bajo o la batería.

Como resultado, los alumnos crearon varias canciones, y en concreto, dos de ellas fueron grabadas en un estudio profesional de grabación y

posteriormente se tomaron como punto de partida para la elaboración de dos videoclips.

La justificación de prolongar un curso más este proyecto viene dada sobre todo de la necesidad de profundizar en algunos aspectos, especialmente en aquellos relacionados con la creación de música y videoclips y con el aprendizaje musical. En concreto, a lo largo de este curso se pretende plantear la creación musical a partir de distintos estilos musicales y elaborar diferentes tipos de videoclips (descriptivos, narrativos y descriptivo-narrativos).

Pero sobre todo, el proyecto para el presente curso pretende ampliar la investigación sobre el aprendizaje de música a través del repertorio actual, con una orientación hacia las nuevas tecnologías y aplicando nuevos recursos didácticos a una experiencia que ya ha sido desarrollada. Lógicamente, el hecho de haber obtenido unos resultados a través de los recursos metodológicos utilizados durante el curso anterior permitirá comparar de forma objetiva la viabilidad de las nuevas herramientas.

## **2.2. Planteamiento**

En la actualidad el videoclip es un elemento audiovisual muy popular entre los jóvenes, quienes acceden a él a través del DVD, de canales temáticos de televisión o de Internet. En concreto, estudios como los de Christenson (2003) muestran que los adolescentes suelen emplear una media de treinta minutos al día en ver videoclips, y los datos de Mediascope (2008) indican que la descarga de videoclips es una de las diez acciones más demandadas entre los usuarios de Internet.

Como es bien sabido, un videoclip es un cortometraje cuyo sonido consiste exclusiva o predominantemente en una canción. Este formato audiovisual está diseñado para ser presentado en televisión y tiene un fin promocional. Sin embargo, y a diferencia de lo que suele suceder con un cortometraje o con una película, la música de un videoclip ha sido compuesta y grabada con anterioridad, y es la imagen la que tiene una función de acompañamiento; de hecho, la duración del vídeo está determinada por la de la canción. Además, es habitual que los videoclips únicamente cuenten con el sonido que les aporta la canción, y ocasionalmente incluyan diálogos o sonidos diegéticos en momentos puntuales de vídeo, por ejemplo, en el prólogo o el epílogo.

Durante el curso anterior se llevó a cabo la primera parte de este proyecto que consistió en la creación de videoclips utilizando las canciones compuestas por los propios alumnos, es decir, que los estudiantes eran los autores de los vídeos, pero también de las canciones que ellos mismos interpretaban.

La principal novedad que incorpora la segunda parte este proyecto con respecto al del curso anterior es la utilización del videojuego como herramienta para la fase de aprendizaje de música. Es evidente que los artefactos tecnológicos que nos rodean están modificando nuestras formas de aprender y de producir conocimiento. Esta es una realidad que no puede obviarse y merece ser estudiada e investigada para facilitar la integración natural que estos medios deberían tener en el sistema educativo formal.

Por todo ello, para el desarrollo de este proyecto serán utilizados videojuegos de simulación musical como *Guitar Hero*, en sus diferentes versiones para guitarra o para batería, con objeto de analizar la incidencia de

los mismos en el aprendizaje. En este sentido, no sólo se prestará atención a la influencia de este recurso para el aprendizaje de los instrumentos reales utilizados en este proyecto (guitarra eléctrica, bajo o batería), algo de gran interés para el profesorado del área de música; sino que además, el proyecto también nos permitirá apreciar las posibilidades didácticas de los videojuegos para favorecer el aprendizaje cooperativo, la colaboración, la evaluación procesual, y por supuesto, en la motivación de los alumnos.

### **2.3. Aspectos innovadores del proyecto**

Desde hace más de una década, el uso de la música popular actual en la educación, desde una perspectiva práctica y utilizando modelos didácticos específicos, ha empezado a ser objeto de interés para investigadores y educadores de nuestro país (Alsina et al. 1998<sup>1</sup> y 2007<sup>2</sup> y Flores 2005<sup>3</sup>, 2007<sup>4</sup>, 2008<sup>5</sup> y 2009<sup>6</sup>). Sin embargo, la situación de la investigación en torno a la música popular actual en España está asentada en la tradición y todavía adolece de la falta de perspectiva sobre el lugar que ocupa este tema en la educación internacional.

El proyecto desarrollado durante el curso anterior está en la línea metodológica de las investigaciones internacionales que se están llevando a

---

<sup>1</sup> Alsina, P., Giráldez, A. Herrera, S. y Pastor, P. (Dir.). (1998). Monografía: Música moderna [Ejemplar especial] *Eufonía: Didáctica de la música* 12.

<sup>2</sup> Alsina, P., Díaz, M.; Giráldez, A. Muñoz, J. R. y Pastor, P. (Dir.). (2007). Monografía: Propuestas para trabajar la música moderna en el aula. [Ejemplar especial] *Eufonía: Didáctica de la música* 40.

<sup>3</sup> Flores, S. (2005). Las músicas populares actuales en la Educación Secundaria: los primeros pasos. *Nasarre. Revista Aragonesa de Musicología* 21, 355-362.

<sup>4</sup> Flores, S. (2007). Principales acercamientos al uso de la música popular actual en la Educación Secundaria. *Revista electrónica Léeme. (Lista Electrónica Europea de Música en la Educación)* 16. En <http://musica.rediris.es/leeme/>

<sup>5</sup> Flores, S. (2008). *Música y Adolescencia. La música popular actual como herramienta en la educación secundaria*. Madrid: Injuve (Instituto de la Juventud).

<sup>6</sup> Flores, S. (2009). "That thing you do!" Aprendiendo a tocar y a componer a través del pop/rock. En *Revista Eufonía: Didáctica de la Música* 46.

cabo en torno a esta cuestión. En concreto, el aspecto más innovador de nuestro proyecto consistía en que los alumnos no sólo llevaron a cabo todas las fases creativas que caracterizarían a un grupo de pop/rock: aprendizaje, composición, grabación y realización de vídeos musicales, sino que además lo hicieron desde la autenticidad, es decir, con instrumentos reales, siguiendo los procesos de aprendizaje y composición habituales en un grupo de pop/rock, grabando en un estudio profesional y elaborando su propio videoclip *low cost*<sup>7</sup>.

Como explicábamos anteriormente, la novedad del proyecto que se pretende desarrollar durante el curso 2009/2010 es la incorporación de los videojuegos de simulación al proceso de aprendizaje de música. Como es bien sabido, los adolescentes pasan una parte importante del tiempo libre delante de los videojuegos, que constituyen en este momento una importante puerta de entrada al mundo digital. En general, las instituciones educativas nunca han sido permeables a las nuevas tecnologías, y una muestra de ello es la reciente incorporación de ordenadores y pizarras digitales interactivas en la práctica cotidiana. Por ese motivo, el uso de los videojuegos y las nuevas formas de aprendizaje no deberían dejar indiferentes a los educadores, y éstos deberían aprovechar los recursos que proporcionan los juegos a la formación.

Al margen de los aspectos afectivos vinculados a los videojuegos, numerosas investigaciones han puesto de relieve las posibilidades cognitivas que los mismos poseen y su asociación con determinados tipos de habilidades

---

<sup>7</sup> Vídeo *low cost* es un término utilizado por la industria del videoclip para referirse a vídeos que disponen de bajos presupuestos, pero no por ello son menos creativos, concediendo una gran importancia a las ideas. Esta tendencia ha sido seguida por algunos músicos, tanto emergentes como más o menos consolidados, que han hecho sus propios videoclips. A nivel nacional véase por ejemplo Iván Ferreiro: <http://www.youtube.com/watch?v=mhM85NJOQ5w> y a nivel internacional véase el grupo Ok Go: <http://www.youtube.com/watch?v=dTAAsCNK7RA>.

intelectuales. Estudios como los de Gee (2004)<sup>8</sup>, Gros (1998)<sup>9</sup> y (2008)<sup>10</sup>, Pindado (2005)<sup>11</sup>, o Prensky (2006)<sup>12</sup>, entre otros, nos dan una visión de las posibilidades didácticas que ofrece el uso de los videojuegos en el aula.

En el caso de la educación musical este tema también está siendo objeto de experimentación, y así lo muestran investigaciones del ámbito internacional como las de Collins (2008)<sup>13</sup> y diferentes programas internacionales como *Musical Futures*, un programa impulsado por la Universidad de Londres y desarrollado en diferentes Institutos británicos. En concreto, a este proyecto progresivamente se han ido sumando otros países, por ejemplo Australia, y por supuesto, si este proyecto se desarrolla durante el próximo curso en nuestro centro, también se hará llegar la experiencia a su comité científico para que pueda ser difundida en su Web.

En concreto, en lo que respecta al área de música, hace varios años que existen en el mercado videojuegos que simulan la interpretación de instrumentos como la guitarra eléctrica o la batería. Como es lógico, en estos videojuegos la interpretación no se desarrolla a partir de instrumentos reales, sino a partir de controladores diseñados específicamente para este juego. En la guitarra se utiliza un controlador con forma de guitarra que lleva unos botones que simulan los trastes, y en el caso de la batería se combinan controladores de plástico recubiertos de goma que son sensibles a la velocidad.

---

<sup>8</sup> Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.

<sup>9</sup> Gros, B. (Coord.). (1998). *Jugando con Videojuegos: Educación y entretenimiento*. Bilbao: Desclée De Brouwer.

<sup>10</sup> Gros, B. (Coord.). (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Grao.

<sup>11</sup> Pindado, J. (2005). "Las posibilidades educativas de los videojuegos. Un revisión de los estudios más significativos". En *Pixel-Bit: Revista de medios y educación* 26, pp. 55-67

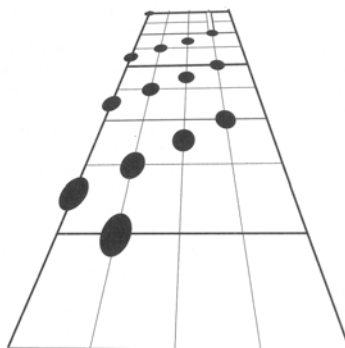
<sup>12</sup> Prensky, M. (2006). *Don't bother me mom-I'm learning*. Minnesota: Paragon House.

<sup>13</sup> Collins, K. (2008). *From Pac-Man to Pop Music*. Aldershot: Ashgate.



Con la utilización de este juego el usuario desarrolla habilidades auditivas, rítmicas y motrices que pueden ser de gran utilidad para la posterior interpretación de los instrumentos reales. Por ejemplo, el tipo de notación utilizada en el videojuego *Guitar Hero* permite trabajar conceptos como el pulso, el ritmo o la melodía, de modo que permite que el alumno ejercite e interiorice estos conceptos. La Imagen 1 muestra un ejemplo de la notación utilizada por este videojuego, que indica en el momento preciso en el que el jugador debe pulsar el traste correspondiente. De este modo, el alumno trabaja la atención y también la forma musical y la audición interior, en tanto que reconoce la estructura y a través de la práctica se anticipa a lo que va a sonar.

**Imagen 1: Ejemplo del tipo de notación utilizada en el videojuego *Guitar Hero***



Asimismo a través de los cuatro niveles de juego, que van desde el fácil al experto, el alumno se familiariza de forma intuitiva con el análisis musical. Concretamente, en la práctica de juego el usuario puede elegir cualquiera de los cuatro niveles para una misma canción, de modo que la diferencia radica sobre todo en la cantidad de botones, o trastes, necesarios y en los estímulos sonoros y visuales que indican al jugador cuándo los tiene que pulsar. Por

ejemplo, en el modo fácil el jugador deberá seguir secuencias más sencillas tocando sólo sobre las notas fundamentales y utilizando únicamente tres trastes, sin embargo, en el modo experto el usuario deberá pulsar los cinco botones y tocar cada una de las notas de la melodía.

De este modo, un jugador que pase por los cuatro niveles de una misma canción podrá apreciar cuáles son las notas fundamentales de la canción y gradualmente irá percibiendo con mayor detalle las cuestiones rítmicas y melódicas. Asimismo, el jugador novel no se verá abrumado por la dificultad de la canción, e irá aprendiendo progresivamente.

En general, los músicos profesionales están muy familiarizados con este tipo de análisis que implica una reducción de la música hasta llegar a las notas fundamentales, utilizando una técnica analítica de mostrar capas de mayor y menor detalle musical. En concreto, autores como Schenker (1956)<sup>14</sup> o más recientemente Salzer (1990)<sup>15</sup> plantean dinámicas de análisis similares y son utilizadas con frecuencia en la enseñanza formal de música.

Aunque la simplificación musical que se plantea en este videojuego no es tan profunda como las mencionadas anteriormente, consideramos que su utilización permitirá al alumno comprender este tipo de análisis y llegar a una mayor profundidad en el conocimiento de música. Como ejemplo, la Imagen 2 nos muestra, en notación convencional, los diferentes niveles de un mismo fragmento musical; en concreto, se trata del *riff* del tema *Less talk more rokk* del grupo estadounidense de electropop *Freezepop*. Como puede apreciarse, en el nivel más fácil, el jugador sólo debe presionar una vez por pulso, sin embargo, a medida que se sube de dificultad el número de veces va

---

<sup>14</sup> Schenker, H. (1956). *Free composition*. Viena: Universal Edition.

<sup>15</sup> Salzer, F. (1990). *Audición estructural*. Barcelona: Labor.

aumentando hasta llegar a cuatro. Musicalmente podemos apreciar la relación entre los diferentes niveles de dificultad y el análisis musical descrito anteriormente.

**Imagen 2: Transcripción de las diferentes modalidades de juego de la canción *Less talk more rokk* (Freezepop)**



Por todo lo anterior, la principal aportación de esta segunda parte del proyecto es la incorporación de este tipo de herramientas al proceso de aprendizaje de los instrumentos. Pero además, el hecho de haber llevado a cabo la primera parte de este proyecto durante el curso anterior, en el que se utilizaron herramientas metodológicas diferentes, permitirá comparar y analizar los resultados obtenidos y valorar la eficacia del videojuego en la enseñanza de música.

#### **2.4. Objetivos y contenidos que se pretenden**

El principal objetivo de este proyecto es ofrecer a los alumnos una visión práctica e integral de la música popular actual que les permita conocer mejor el repertorio musical del entorno que les rodea, y tener una actitud crítica ante

esta música. Sin embargo, además de los objetivos y contenidos del área de música, también se abordarán de un modo especial los objetivos generales que se mencionan a continuación.

- *Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.*

A lo largo de esta experiencia el alumno deberá preparar y estudiar, individualmente y en grupo, las diferentes propuestas de canciones, tomando conciencia de la necesidad de su esfuerzo individual y colectivo para lograr un resultado satisfactorio de las interpretaciones. Asimismo, la grabación del tema en un estudio y la realización en grupo del videoclip, permitirá al alumno ser consciente de que la necesidad de su trabajo y del trabajo de los demás.

Precisamente, el hecho de que el repertorio pop se interprete por parte de grupos reducidos, prácticamente camerísticos, en donde las voces no se duplican y donde cada uno tiene su propio papel, propiciará que el alumno sea consciente de la necesidad de preparar su intervención con objeto de no interferir en el trabajo de los demás y conseguir un resultado final satisfactorio. En este sentido, los alumnos tomarán conciencia de que en el grupo todos ellos tienen un papel importante e indispensable, de modo que podrán valorar tanto su propia intervención como la del resto del grupo.

- *Rechazar los comportamientos sexistas y los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres*

A menudo, desde la música popular actual se ha mostrado una estereotipada imagen de la mujer, que casi de forma exclusiva la ha presentado como fan, cantante o incluso como bailarina. Aunque esta imagen está cambiando progresivamente, es frecuente ver que instrumentos habituales en el pop/rock como la batería, o la guitarra y el bajo eléctrico, continúan siendo interpretados principalmente por varones. Sobre este tema hay diferentes estudios que han intentado ver las raíces de esta situación, especialmente, Bayton (1990<sup>16</sup> 1997<sup>17</sup> y 1998<sup>18</sup>) o Whiteley (2000)<sup>19</sup>.

En el desarrollo de esta experiencia contribuiremos al objetivo de romper con estereotipos de género a través de diferentes actitudes, pero sobre todo desde el ejemplo. En primer lugar, el hecho de que los alumnos puedan ver que la profesora interpreta todos los instrumentos dentro del grupo y sirve como modelo, supondrá un primer paso importante para concienciar a los alumnos sobre esta cuestión.

Pero sobre todo, se procurará que todos los alumnos desempeñen todos los roles dentro del grupo, es decir, que tanto chicos como chicas canten y toquen todos los instrumentos.

#### **2.4.1. Contribución del proyecto al desarrollo de las competencias básicas**

---

<sup>16</sup> Bayton, M. (1990). How women become musicians. En S. Frith, & A. Goodwin (Eds.) *On Record. Rock, pop and the written word* (pp. 238-257). New York: Routledge.

<sup>17</sup> Bayton, M. (1997). Women and the electric guitar. En Whiteley, S. (Ed.). *Sexing the groove: Popular Music and gender* (pp. 37-49). London and New York: Routledge.

<sup>18</sup> Bayton, M. (1998). *Frock Rock. Women performing popular music*. Oxford: Oxford University Press.

<sup>19</sup> Whiteley, S. (2000). *Women and popular music. Sexuality, identity and subjectivity*. London and New York: Routledge.

Este proyecto de innovación permitirá contribuir a la adquisición y el desarrollo de las competencias básicas que a continuación se explican.

#### 1. Competencia en comunicación lingüística

A partir de esta experiencia de innovación, se favorecerá la adquisición y el uso de un vocabulario musical específico. Además, el trabajo en equipo permitirá desarrollar un amplio intercambio comunicativo. En la fase del ensayo, la composición de las canciones, la grabación o la elaboración del videoclip, los alumnos utilizarán el lenguaje específico del área.

#### 2. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

En este proyecto también se pretende que el alumno conozca y aprenda a utilizar correctamente la voz y el aparato respiratorio, no sólo con el objetivo de cantar, sino también para ayudarle a prevenir problemas de salud.

Por otra parte, la comprensión del sonido como fenómeno físico, que puede ser registrado físicamente, así como de los parámetros que lo definen y su relación con la música, favorecerá también el desarrollo de esta competencia. Por último, la utilización de instrumentos amplificados nos permitirá reflexionar sobre el ruido y la importancia de la contaminación acústica.

### 3. Tratamiento de la información y competencia digital

En este proyecto, el alumno aprenderá a manejar diferentes recursos tecnológicos relacionados con la música, que van desde los propios instrumentos eléctricos, hasta la utilización de diferentes medios para la producción, grabación y edición del sonido, así como la relación entre la música y la imagen. De este modo, se favorecerá el desarrollo de su creatividad con la ayuda de herramientas e instrumentos que habitualmente sólo están al alcance de los profesionales, facilitando y acercando al alumno tareas como la composición, grabación y edición de música.

### 4. Competencia social y ciudadana

A través de esta experiencia el alumno podrá conocer desde una perspectiva práctica una amplia muestra de los géneros musicales que le rodean. De este modo, el alumno ha podido llegar a una mejor comprensión de la música de la sociedad en la que vive.

Por otra parte, la interpretación y composición colectiva, el aprendizaje cooperativo y el trabajo en equipo, permitirán reforzar las actitudes positivas, y establecer una serie de normas de convivencia y normas que rigen la interpretación musical. Además, durante la interpretación colectiva el alumno podrá experimentar la sensación de formar parte de un grupo en el que todos ocupan su lugar, y todos son necesarios. En este sentido, los podrán valorar que ninguno de los componentes del grupo, ya sea el cantante, batería, bajo o guitarra, pueden tocar solos, que todos se necesitan, y que es imprescindible

adoptar una disciplina de ensayo que les permita trabajar y respetar el trabajo de los demás.

## 5. Competencia cultural y artística

Esta experiencia contribuye de forma directa a la adquisición de la *competencia cultural y artística*. El conocimiento del lenguaje musical y de los principales recursos compositivos y elementos constitutivos de la música, logrado a través de las actividades de audición, interpretación, análisis y creación, permitirá a los alumnos apreciar y valorar críticamente manifestaciones musicales de diferentes géneros y estilos, así como relacionarlas con su contexto sociocultural y artístico.

Además, la participación en las actividades de interpretación y creación y relación de la música con la imagen, permitirán desarrollar la sensibilidad hacia la música como forma de expresión artística y vehículo de comunicación de ideas y sentimientos, así como tomar conciencia de la importante función que ha desempeñado y desempeña en todas las sociedades. Ambos procesos, interpretación y creación, al implicar la toma de decisiones sobre aspectos formales, técnicos y estéticos, estimularán el desarrollo de la creatividad, capacidad aplicable en múltiples contextos, artísticos o no.

## 6. Competencia para aprender a aprender



La *Competencia para aprender a aprender* se impulsará potenciando capacidades y destrezas para el aprendizaje guiado y autónomo, como la atención, la concentración y la memoria. En las actividades de interpretación se buscará desarrollar las capacidades iniciales de los alumnos. Asimismo, durante el desarrollo de las actividades se estimulará el interés por el trabajo bien hecho, la toma de conciencia de las propias habilidades, y sobre todo los recursos para desarrollarlas. En todas las actividades se utilizarán estrategias de enseñanza aprendizaje variadas que proporcionarán diferentes aproximaciones a un mismo problema, procurando facilitar la comprensión a alumnos con estilos de aprendizaje y capacidades distintas.

#### 7. Autonomía e iniciativa personal

Esta experiencia también contribuirá al desarrollo de esta competencia, en tanto que se trabajarán actividades relacionadas con la interpretación o la composición que impliquen la toma de decisiones individualmente o en grupo. La planificación y realización adecuada de las tareas, la capacidad de defender las propias ideas y de valorar su contribución al trabajo en equipo, el conocimiento de las propias habilidades técnicas y expresivas y el interés en mejorarlas; en definitiva, todo lo que implica la responsabilidad individual en la tarea colectiva, contribuirá al desarrollo de la confianza en las propias capacidades y por tanto de la autoestima.

#### **2.4.2. Objetivos del área de música**

Los objetivos específicos del área de música que se pretenden alcanzar a partir de este proyecto son los siguientes:

-Utilizar la voz, instrumentos reales, el videoclip y la imagen, como medio de expresión y comunicación, analizando, valorando y respetando otras formas de expresión diferentes.

-Aprender y aplicar diferentes habilidades técnicas de interpretación vocal e instrumental que posibiliten la interpretación individual y grupal.

-Aplicar una terminología adecuada para las actividades de aprendizaje de música, interpretación, grabación y edición de videoclip.

-Utilizar diferentes tecnologías de la información y la comunicación para conocimiento y disfrute de la música.

-Participar en diferentes actividades de composición e interpretación, valorando y respetando el papel de los demás integrantes del grupo.

-Valorar la contribución que la música puede hacer al desarrollo emotivo, estético e intelectual de las personas, incorporando a su vida el hábito de contacto con el arte.

## **2.5. Plan de Trabajo y metodología**

El proyecto va a consistir en conocer y aplicar las herramientas habituales en el proceso de aprendizaje, composición y grabación de la música popular actual, desde la perspectiva de un músico popular, y en elaborar un videoclip a partir de la canción compuesta por los alumnos. Es decir, no sólo se trata de tocar, componer y grabar música popular actual, sino también hacerlo como lo haría un músico popular profesional, esto es, utilizando las herramientas de

aprendizaje, composición y grabación; y relacionar la música con la imagen.

Para alcanzar los objetivos enumerados anteriormente, el proceso se desarrollará en tres fases.

1. **Primera fase:** En primer lugar será necesario que los alumnos conozcan, a un nivel básico, el manejo de los diferentes instrumentos habituales en la música popular como la guitarra eléctrica, el bajo, la batería o el teclado, y otros elementos como los amplificadores o los pedales multiefectos. De este modo, los alumnos aprenderán la organología y el funcionamiento de instrumentos, para posteriormente interpretar canciones a través de grabaciones y de otro tipo de notaciones habituales en este repertorio, como las tablaturas o el cifrado anglosajón, y no sólo a partir de la notación convencional.

Durante esta fase se llevará a cabo la experimentación con videojuegos de simulación para el aprendizaje de música, que es la principal novedad de la segunda parte de este proyecto. Para ello, se alquilarán las videoconsolas y los videojuegos, que serán proyectados en el cañón de vídeo del aula de música, con objeto de que todos los compañeros puedan ser conscientes de su progreso y del de sus compañeros.

2. **Segunda fase:** Una vez que los alumnos se hayan familiarizado con el manejo de los instrumentos, aprenderán diferentes herramientas para la composición y la elaboración de arreglos. En la música

popular actual es habitual la composición colectiva y la improvisación, por ello se trabajarán estas estrategias para lograr que los alumnos puedan componer sus propias canciones.

3. **Tercera fase:** Cuando los alumnos hayan compuesto sus propias canciones se llevará a cabo una selección y se procederá a la grabación de dos de ellas en un estudio profesional. De este modo, los alumnos conocerán y experimentarán el proceso de grabación de la música popular actual.
4. **Cuarta fase:** Una vez que la canción esté compuesta y grabada se elaborará un videoclip, en donde el alumno relacionará la música compuesta con las imágenes.

En lo que se refiere a la metodología, el aprendizaje del manejo de los instrumentos y de las canciones se hará utilizando principalmente la imitación. Este recurso ha sido utilizado en diferentes metodologías musicales activas, como en la de Martenot (1993)<sup>20</sup>, quien explica que cuando se aborda la enseñanza del solfeo, la preocupación por los signos y su correcta lectura tienden a hacer olvidar la importancia de la imitación. Según este pedagogo, la imitación debe proseguir más allá de los niveles elemental y medio, puesto que sólo puede abordarse la lectura de lo que se reproduce correctamente por medio de la imitación.

Lógicamente, para ello es necesario que el profesor aprenda previamente todo aquello que pretende que los alumnos lleguen a tocar. El propio Martenot

---

<sup>20</sup> Martenot, M. (1993). *Principios fundamentales de formación musical y su aplicación*. Madrid: Rialp.

recomendaba también al profesor que debía ejecutar todos los ejercicios de una forma tan perfecta como la que les va a exigir a sus propios alumnos.

Por otra parte, el hecho de trabajar canciones previamente conocidas por los alumnos favorece una audición activa, o lo que Martenot llama “audición interior”. Para este autor, el soporte material y la teoría se introducen únicamente a partir del momento en que los alumnos son conscientes de la melodía que se canta en su interior. Puesto que los alumnos conocen previamente el material sonoro, tienen capacidad para anticiparse a lo que escuchan y a favorecer esta audición activa necesaria para el análisis musical y la posterior interpretación.

Además, en nuestro proyecto trabajamos principalmente herramientas como el aprendizaje de oído. Este tipo de aprendizaje ha sido a menudo rechazado por parte de los sistemas académicos tradicionales, incluso muchos músicos profesionales reconocen no tener formación o incluso habilidad en este sentido. Autores como Domek (1979)<sup>21</sup> o más recientemente Karpinski (2000)<sup>22</sup> y Pratt (1998)<sup>23</sup> han trabajado este tema en profundidad.

Por último, a lo largo de este proyecto también se ha utilizará la improvisación, tanto con objeto de crear melodías sobre un esquema rítmico armónico establecido, como para elaborar arreglos o acompañamientos para melodías dadas.

En suma, las herramientas metodológicas utilizadas en este proyecto son la imitación y la repetición, el aprendizaje de oído, la improvisación, y el aprendizaje cooperativo, que son las más utilizadas por los músicos del

---

<sup>21</sup> Domek, R. C. (1979). Teaching aural skills to high school students” en *Music Educators Journal* 65 (5), 54-57.

<sup>22</sup> Karpinski, G. S. (2000). *Aural skills acquisition : the development of listening, reading and performing skills in college-level musicians*. Oxford: Oxford University Press.

<sup>23</sup> Pratt, G. (1998). *Aural awareness. Principles and practice*. Oxford: Oxford University Press.

repertorio popular. Sin embargo, para llegar hasta allí será necesario diseñar una serie de actividades previas que permitan a los alumnos aprender un mínimo manejo de los instrumentos, diferentes tipos de notación y audiciones analíticas.

## **2.6. Duración y fases previstas. Número de horas**

La duración de este proyecto es de un curso escolar, es decir hasta junio de 2008. Para llevar a cabo el proyecto se prevé el siguiente calendario

1. Primer trimestre: Alquiler de los instrumentos populares y de las videoconsolas y videojuegos. Desarrollo de la Primera fase del proyecto.
2. Segundo Trimestre: Desarrollo de la segunda parte del proyecto, y composición de las producciones musicales propias, que posteriormente serán grabadas.
3. Tercer Trimestre: Desarrollo de la tercera y cuarta parte del proyecto, con la grabación de la maqueta y la edición del videoclip.
4. Último mes: Evaluación del proyecto. Para ello se llevará a cabo una encuesta a los alumnos que valorarán la experiencia y su propio aprendizaje. Asimismo se cotará con la valoración de expertos externos y se compararán los resultados con los obtenidos durante el curso anterior.
5. Elaboración de la memoria final.

El número de horas previsto es de 50 horas

---

# MEMORIA

## De la creatividad musical al Videoclip. Música, imagen y sonido (2)

---

?

?

?

?

?

?

?



?

?

?

?

?

Coordinadora: Susana Flores Rodrigo

Centro: IES Miguel Servet (Zaragoza)



## ÍNDICE

<b>1</b>	<b>CARACTERÍSTICAS GENERALES Y PARTICULARES DEL CONTEXTO EN EL QUE SE HA DESARROLLADO EL PROYECTO.....</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL PROYECTO.....</b>	<b>3</b>
2.1	OBJETIVOS GENERALES .....	3
2.2	OBJETIVOS DEL ÁREA DE MÚSICA .....	4
<b>3</b>	<b>CAMBIOS REALIZADOS EN EL PROYECTO.....</b>	<b>6</b>
3.1	OBJETIVOS .....	6
3.2	METODOLOGÍA.....	7
3.3	ORGANIZACIÓN .....	15
3.4	CALENDARIO .....	15
<b>4</b>	<b>SÍNTESIS DEL PROCESO DE EVALUACIÓN UTILIZADO A LO LARGO DEL PROYECTO .....</b>	<b>16</b>
4.1	EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS .....	16
4.2	EVALUACIÓN DEL PROYECTO .....	17
<b>5</b>	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>19</b>
5.1	LOGROS DEL PROYECTO .....	19
5.2	INCIDENCIA EN EL CENTRO DOCENTE.....	20
5.3	PROYECCIÓN EXTERIOR DEL PROYECTO.....	20
<b>6</b>	<b>LISTADO DE PROFESORES PARTICIPANTES .....</b>	<b>21</b>
<b>7</b>	<b>ANEXOS.....</b> ¡ERROR!MARCADOR NO DEFINIDO.	
7.1	ARTÍCULO PARA LA REVISTA <i>MÚSICA Y EDUCACIÓN</i> (EN PRENSA).....	¡ERROR!MARCADOR NO DEFINIDO.
7.2	JUSTIFICANTES DE LA PROYECCIÓN DEL PROYECTO .....	40

## **1 Características generales y particulares del contexto en el que se ha desarrollado el Proyecto**

El presente proyecto se ha desarrollado principalmente en un grupo de 4º de ESO que cursaba la asignatura de Música como materia optativa. Todas las fases del mismo han sido trabajadas en horario lectivo, dedicando una media de una hora semanal al proyecto. Sin embargo, algunas de las actividades de iniciación también se han llevado a cabo con dos grupos de alumnos de 1º de ESO.

Para empezar, el grupo de 4º de ESO ha sido muy heterogéneo. En concreto, estaba integrado por 24 alumnos y alumnas procedentes de dos modalidades diferentes de 4º de ESO, con distintas optativas. Además, dos de las alumnas formaban parte del programa de Diversificación y otra de las alumnas pertenecía al grupo de inmersión lingüística.

Por otra parte, los dos grupos de 1º de ESO en los que se han llevado a cabo algunas de las actividades eran también muy diferentes entre sí. Uno de los grupos estaba formado íntegramente por alumnado que cursaba la asignatura de francés como optativa. En este grupo no ha sido necesario plantear ningún tipo de medidas de atención a la diversidad, ya que en general podían seguir el currículo ordinario sin problemas. Sin embargo, el otro grupo de 1º estaba integrado por alumnado con dificultades de aprendizaje. En este grupo había alumnado de Educación Compensatoria y de Inmersión Lingüística, lo que ha motivado que hayan tenido que llevar a cabo desdobles y adaptaciones curriculares significativas.

## 2 Consecución de los objetivos del Proyecto

### 2.1 Objetivos generales

En general, los objetivos del proyecto se han podido cumplir en su totalidad. A continuación se detalla el grado de desarrollo de cada uno de los objetivos propuestos inicialmente.

- *Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.*

Sin duda, este objetivo se ha cumplido por completo, ya que los alumnos y alumnas han podido comprobar la necesidad del trabajo individual y en equipo para llevar a cabo tanto las actividades de aprendizaje como la creación. Lógicamente, el aprendizaje de un instrumento exige el trabajo individual para poder manejarlo correctamente, pero también cierta disciplina, ya que cuando un instrumento se deja de tocar durante un tiempo se pierde destreza. Por otra parte, tocar en un grupo con otros compañeros también requiere el trabajo individual y en equipo. En concreto, la interpretación grupal exige que cada alumno conozca bien la parte que debe interpretar, ya que si no es así el resultado sonoro del conjunto instrumental se resiente, y además supone un inconveniente para el resto de los compañeros que han preparado su parte. De este modo, el alumno toma conciencia de la importancia del trabajo individual y en equipo para el resultado final.

Asimismo, puesto que una de las actividades desarrolladas ha sido la creación colectiva de música, los alumnos han podido experimentar cómo la ésta puede ser llevada a cabo de forma grupal reflejando las aportaciones personales de cada compañero.

- *Rechazar los comportamientos sexistas y los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres*

Este objetivo también se ha podido cumplir en su totalidad ya que todos los alumnos y alumnas han participado en el desarrollo de las actividades del mismo modo. Pese a que en el repertorio popular actual no es frecuente la presencia de mujeres instrumentistas, en el desarrollo de este proyecto tanto chicos como chicas han interpretado instrumentos y han desempeñado todos los roles habituales en los grupos de música popular, desde la interpretación, hasta la creación o el montaje.

## **2.2 Objetivos del área de música**

*1.-Utilizar la voz, instrumentos reales, el videoclip y la imagen, como medio de expresión y comunicación, analizando, valorando y respetando otras formas de expresión diferentes.*

En este caso, la voz y los instrumentos reales se han utilizado como medio de expresión y como herramientas para la creación musical colectiva. Sin embargo, la fase de grabación de las canciones, y la posterior elaboración del videoclip, no se han podido llevar a cabo, ya que el presupuesto asignado no nos ha permitido grabar en un estudio externo, como sí sucedió el pasado curso, y el centro no dispone de este tipo de materiales.

*2.-Aprender y aplicar diferentes habilidades técnicas de interpretación vocal e instrumental que posibiliten la interpretación individual y grupal.*

Este objetivo ha podido desarrollarse en su totalidad, ya que partir de la voz y de los instrumentos utilizados, los alumnos han podido aprender su manejo y han aplicado diferentes técnicas específicas en función de los instrumentos.

*3.-Aplicar una terminología adecuada para las actividades de aprendizaje de música, interpretación, grabación y edición de videoclip.*

Los alumnos han aprendido desde el principio un vocabulario musical específico, especialmente en aspectos como la forma musical, el lenguaje, los efectos, y en otras cuestiones. En lo que se refiere a la grabación y edición del videoclip, los alumnos también han aprendido una terminología adecuada, ya que se han trabajado cuestiones como el comentario de audiciones y de vídeos musicales.

*4.-Utilizar diferentes tecnologías de la información y la comunicación para el conocimiento y disfrute de la música.*

Este es uno de los objetivos en los que más se ha profundizado. En primer lugar, los alumnos han utilizado Internet para llevar a cabo búsquedas de información y descargas de videoclips. Por otra parte, la utilización del videojuego de simulación durante la fase de aprendizaje nos ha permitido mostrar a los alumnos un interesante componente lúdico de la música y de las TIC, que ha permitido que el alumno se acercara al aprendizaje de los instrumentos con una mayor predisposición.

*5.-Participar en diferentes actividades de composición e interpretación, valorando y respetando el papel de los demás integrantes del grupo.*

A lo largo del proyecto los alumnos han llevado a cabo actividades de interpretación y creación colectiva. Esto ha permitido que fueran conscientes no sólo de su propia aportación, sino también de la importancia del trabajo del resto de los compañeros. El proceso de creación colectiva ha implicado que todos los alumnos expusieran sus ideas y colaboraran tanto en la creación de la música como de la letra, así como en la elaboración de los arreglos.

*6.-Valorar la contribución que la música puede hacer al desarrollo emotivo, estético e intelectual de las personas, incorporando a su vida el hábito de contacto con el arte.*

Las experiencias creativas permiten al alumnado adquirir herramientas que le permitan expresar sus emociones y desarrollarse tanto a nivel estético como intelectual. Para muchos alumnos, la experiencia creativa de este proyecto ha supuesto su primer acercamiento a la creación musical, en tanto que hasta el momento su experiencia se había limitado a la audición y a la interpretación de adaptaciones para instrumentos escolares.

### **3 Cambios realizados en el proyecto**

Durante el desarrollo del proyecto se han llevado a cabo diferentes cambios, debidos principalmente al presupuesto asignado. El proyecto original consistía en el aprendizaje de instrumentos populares actuales, la creación de canciones por los propios alumnos, y en su posterior grabación y elaboración de un videoclip. Todas estas fases fueron ya realizadas en la primera parte del proyecto, es decir, a lo largo del curso anterior; sin embargo, la ampliación de las dos últimas fases no se ha podido llevar a cabo durante este año ya que el centro no dispone de un equipo que permita grabar con cierta calidad, y el presupuesto no nos ha permitido llevar a cabo una grabación en un estudio externo.

De este modo, y tal y como también indicábamos en la memoria inicial, el proyecto de este curso se ha centrado en las fases de creación y en la de aprendizaje, aplicando como novedad para esta última el uso de las nuevas tecnologías y los videojuegos de simulación. En concreto, el presupuesto asignado (500 €) ha sido utilizado íntegramente para el alquiler de instrumentos eléctricos, ya que sin ellos no se puede llevar a cabo ninguna de las fases del proyecto.

#### **3.1 Objetivos**

Como hemos indicado anteriormente, los objetivos se han cumplido prácticamente en su totalidad. Sólo uno de ellos, el relacionado directamente con la creación audiovisual, sólo se ha podido conseguir a nivel teórico.

## **3.2 Metodología**

En este sentido se han llevado a cabo algunas modificaciones, motivadas principalmente por el uso de los videojuegos como herramienta para la fase de aprendizaje.

### **I. Fase de Aprendizaje**

Una de las características distintivas de este proyecto ha sido la utilización de instrumentos habituales en el repertorio popular actual, pero poco frecuentes en el aula de música, como la guitarra eléctrica, el bajo o la batería. Para empezar, es importante destacar que la formación musical de los alumnos participantes en esta actividad era la adquirida durante los cursos de Secundaria, no habiendo entre ellos estudiantes de conservatorios o escuelas de música. Por ese motivo, durante el desarrollo de esta primera fase es necesario que los alumnos aprendan cuestiones básicas para el correcto manejo de los instrumentos como su funcionamiento, la afinación, las posibilidades de la amplificación, o el mantenimiento.

#### **a) Objetivos**

- Aprender a tocar uno de los instrumentos propuestos
- Adquirir autonomía para afinar los instrumentos
- Familiarizarse con el mantenimiento básico de los instrumentos
- Manejar el equipamiento básico para estos instrumentos
- Aprender a leer diferentes tipos de notación (cifrado anglosajón y tablatura)
- Favorecer el autoaprendizaje

#### **b) Recursos**

- Guitarras eléctricas
- Bajos eléctricos
- Batería
- Amplificadores

- Mesa de mezclas
- Micrófono
- Cables
- Afinadores

### **c) Desarrollo**

Durante el desarrollo de esta fase preciso establecer una rutina para la organización del trabajo en el aula, que implicaba la disposición en diferentes grupos en función de los instrumentos, y la distinta distribución para llevar a cabo los ensayos individuales y colectivos.

En concreto, durante esta primera fase se diseñaron actividades para aprender a manejar los instrumentos (afinación, amplificación, etc), pero también otras que implicaban la interpretación de canciones del repertorio actual y la improvisación a partir de estructuras básicas de pop y rock. El principal objetivo de esta fase era que el alumno se familiarizara con secuencias armónicas básicas y con las herramientas musicales más habituales en el pop y el rock.

En cuanto a la metodología específica, tal y como explicábamos en la memoria inicial, para llevar a cabo este proceso se barajaron diferentes modelos didácticos, utilizando principalmente el propuesto por Green (2002 y 2008)<sup>1</sup>, que está basado en el aprendizaje a partir de herramientas habituales en los intérpretes de música popular actual, como la improvisación o el aprendizaje de oído. Sin embargo, nuestro proyecto contempla algunas novedades con respecto al de la autora en tanto que, como mencionábamos anteriormente, plantea un proceso completo que incorpora además la creación de música y vídeos y la grabación. Pero además, a nivel metodológico el presente proyecto también presenta algunas diferencias, como la incorporación de actividades previas a la interpretación de versiones, o el hecho de que el profesorado

---

<sup>1</sup> Green, L. (2002). *How popular musicians learn*. Aldershot: Ashgate.  
Green, L. (2008). *Music, informal learning and the school*. Aldershot: Ashgate.



habitual de la asignatura es el que se hace cargo de la enseñanza del manejo de todos los instrumentos.

## **II. El uso de los videojuegos de simulación**

Aunque esta fase es una actividad que forma parte de la anterior, en tanto que los videojuegos han sido utilizados para reforzar el aprendizaje, dedicamos un apartado diferente ya que ha sido el aspecto más distintivo del proyecto desarrollado a lo largo de este curso.

Como es bien sabido, los adolescentes pasan una parte importante de su tiempo libre jugando con videojuegos, que constituyen en este momento una de las principales puertas de acceso al mundo digital. En general, las instituciones educativas nunca han sido ajenas al uso de las nuevas tecnologías, y una muestra de ello es la reciente incorporación de ordenadores o de pizarras digitales interactivas a la docencia cotidiana. Por ese motivo, consideramos que el uso de los videojuegos, o de otras nuevas plataformas, no debería dejarnos indiferentes, y que es necesario valorar los beneficios que nos pueden proporcionar como herramienta pedagógica.

Al margen de los aspectos afectivos vinculados a los videojuegos, numerosas investigaciones han puesto de relieve las posibilidades cognitivas que los mismos poseen y su asociación con determinados tipos de habilidades intelectuales. En esta experiencia, el uso de estos videojuegos ha permitido al alumnado desarrollar habilidades auditivas, rítmicas y motrices que han sido gran utilidad para la posterior interpretación de los instrumentos reales. En concreto, estos juegos no sólo han favorecido la motivación, sino que además han contribuido a que los alumnos mejoraran notablemente sus habilidades musicales. Esta mejoría no sólo ha sido percibida por el profesorado, sino también por los propios alumnos, que admitían haber adquirido una mayor seguridad y destreza para tocar los instrumentos.

La interpretación de instrumentos como la batería, la guitarra, o la voz, requieren no sólo de ciertas habilidades auditivas, sino también de diferentes destrezas rítmicas y motrices. En concreto, uno de los instrumentos más difíciles para el alumnado es la

batería, sobre todo porque implica seguir el ritmo correctamente e interpretar de forma simultánea diferentes esquemas rítmicos con el pie y con ambas manos. Por ello, con objeto de que los alumnos adquirieran estas destrezas de una forma más lúdica se utilizaron videojuegos como *Rock band* o *Guitar Hero* en donde el alumno podía simular la interpretación de instrumentos, contribuyendo al refuerzo de estas habilidades.

**Figuras 1-4: Imágenes de los alumnos practicando con videojuegos de simulación**



#### **a) Objetivos**

- Desarrollar la atención y la memoria auditiva
- Afrontar sin inhibiciones las situaciones que requieran el empleo de la voz, o la práctica individual y colectiva de un instrumento, tanto en solitario como en público
- Desarrollar actitudes de perseverancia y esfuerzo para conseguir objetivos a medio y largo plazo

- Disfrutar aprendiendo música

#### **b) Recursos utilizados**

- Cañón de vídeo
- Consola Nintendo Wii
- Instrumentos del juego *Rock Band*
- Juegos *The Beatles: Rock Band* y *Lego: Rock Band*

#### **c) Desarrollo**

Para el desarrollo de esta fase, los alumnos han trabajado en grupos de cuatro o cinco personas. Esta fase se ha llevado a cabo de forma simultánea al aprendizaje de los instrumentos, de modo que pudiera comprobarse el efecto que la práctica en el juego tenía sobre la práctica instrumental.

El reparto de los accesorios de juego ha sido similar al de los instrumentos que estaban aprendiendo, de modo que cada alumno ha utilizado el instrumento del juego que se aproximaba al que estaba aprendiendo.

### **III. Fase de creación colectiva**

Esta fase consistió en la composición de las canciones y, siguiendo la línea de autenticidad que se pretendía plantear en esta experiencia, uno de los objetivos era que los alumnos conocieran y experimentaran el proceso de creación utilizado habitualmente por los músicos de pop/rock. Para ello se tomaron como punto de partida las investigaciones de Cohen (1991)<sup>2</sup> o Finnegan (1989)<sup>3</sup>, quienes describen el proceso de composición habitual en los grupos de música popular. Aunque estas autoras no plantean su trabajo desde un enfoque educativo, sino desde los estudios de

---

<sup>2</sup> Cohen, S. (1991). *Rock culture in Liverpool*. Oxford: Clarendon Press.

música popular, estas aportaciones nos permitieron diseñar actividades orientadas a que los alumnos compusieran sus propias canciones desde esta perspectiva.

Como es bien sabido, el proceso de composición de los músicos de pop/rock difiere del utilizado por los músicos clásicos en muchos aspectos, pero sobre todo es distinto en tanto que se caracteriza por la composición colectiva o por la ausencia de escritura. Por ello, en el desarrollo de las actividades diseñadas para el aula se siguió un proceso de creación colectiva en el que cada alumno hizo su propia aportación a la canción, tanto en lo que se refiere a los textos como a la música y la instrumentación.

#### **a) Objetivos**

- Conocer y utilizar el proceso de creación colectiva
- Aprender recursos básicos para la instrumentación

#### **b) Recursos utilizados**

- Guitarras eléctricas
- Bajos eléctricos
- Batería
- Afinadores
- Amplificadores
- Mesa de mezclas
- Micrófono
- Cables
- Afinadores

#### **c) Desarrollo**

En esta fase los alumnos se distribuyeron en grupos de cuatro o cinco personas y empezaron su trabajo utilizando uno o dos instrumentos armónicos, principalmente

---

<sup>3</sup> Finnegan, R. (1989). *The hidden musicians: Music-making in an English town*. Cambridge: Cambridge University Press. 1989.

guitarras. El punto de partida era diferente en cada caso, ya que en algunos casos los alumnos ya disponían de un texto al que querían poner música, de una secuencia armónica que querían ampliar o de un *riff* que utilizarían como idea principal de la canción. No obstante, en líneas generales se tomó como posible modelo para la creación el siguiente esquema:

- Tomar como punto de partida un texto
- Proponer una secuencia de acordes
- Crear la melodía de la voz principal
- Diseñar la estructura de la canción
- Añadir la línea del bajo, usando la secuencia de acordes como guía
- Añadir la batería, a partir del ritmo que se ha previsto para la canción
- Crear las secciones instrumentales para la introducción, puente y coda
- Añadir otros instrumentos

**Figura 5 y 6: Imágenes de los alumnos durante la fase de creación colectiva**



En algún caso los alumnos no disponían de un texto como punto de partida y se encontraban bloqueados; en estos casos, con el fin de ayudarles, el profesor proporcionaba una estructura básica, en concreto se tomó como punto de partida una base de *rock* que los alumnos ya habían usado en la fase de aprendizaje y que puede verse en las Figuras 5 a 7. A partir de esa secuencia armónica, los alumnos debían crear una melodía, la letra y el resto de las fases mencionadas anteriormente.

Figura 5: Estructura básica de rock: Batería



Figura 6: Estructura básica de rock: Bajo eléctrico



Figura 7: Estructura básica de rock: Guitarra eléctrica



Como hemos indicado, a medida que la canción iba tomando forma se incorporaban el resto de los instrumentos del modo mencionado anteriormente. Durante este proceso los alumnos probaron diferentes alternativas y se ayudaron mutuamente para poder experimentar con diferentes ritmos, melodías y acordes, tomando la decisión de incluir aquello que en general convencía a todo el grupo. Cada alumno aprendió a través de la práctica, la observación y la audición del resto de sus compañeros, de modo que todos los participantes asumieron en algún momento roles de intérpretes, creadores, arreglistas o profesores.

**Figuras 8 y 9: Imágenes de los alumnos durante la fase de incorporación del resto de los instrumentos**



### **3.3 Organización**

En este sentido no ha habido cambios significativos con respecto a la planificación inicial. Pese a que el grupo principal con el que se ha trabajado era numeroso, se han podido llevar a cabo las actividades previstas, organizando a los alumnos en grupos reducidos, y haciendo que los diferentes grupos trabajaran simultáneamente en diferentes fases del proyecto.

### **3.4 Calendario**

Puesto que, como hemos indicado anteriormente, las fases de grabación y elaboración del videoclip no se han llevado a cabo el calendario de actividades se ha

visto modificado. Pese a que la resolución de la convocatoria de estos proyectos fue un poco posterior, los alumnos empezaron ya a trabajar con instrumentos a partir de octubre, ya que de otro modo no había tiempo material para que se familiarizaran con ellos y dispusieran de herramientas para poder llevar a cabo la creación de las canciones.

Por todo ello, el calendario de actividades quedó del siguiente modo:

- Primer trimestre: Fase de aprendizaje
- Segundo trimestre: Fase de aprendizaje y utilización de videojuegos de simulación
- Tercer trimestre: Fase de creación colectiva

#### **4 Síntesis del proceso de evaluación utilizado a lo largo del Proyecto**

La evaluación del proyecto ha constado de dos partes, por un lado la evaluación de los alumnos y por otra la del proyecto en sí mismo.

##### **4.1 Evaluación de los alumnos**

Este proyecto de innovación ha formado parte de la docencia de la asignatura de música en 4º de ESO, por lo que ha sido necesario evaluar el grado de desarrollo de los alumnos este proceso.

Aunque el procedimiento para evaluar la consecución de los objetivos y contenidos en los alumnos ha sido la evaluación continua, en el proceso hemos distinguido tres diferentes fases: evaluación inicial, evaluación durante el proceso de aprendizaje y evaluación final. A lo largo del proceso también hemos utilizado herramientas de evaluación que van desde la observación sistemática, e intercambios orales con los alumnos hasta el análisis de las actividades. Además de estas técnicas también se han llevado a cabo pruebas específicas.

La finalidad de la evaluación inicial era conocer el nivel de competencia curricular de los alumnos y adaptar el modelo al mismo. Lógicamente, antes de



empezar a enseñar a los alumnos a interpretar los instrumentos era necesario saber cuál era su grado de conocimiento de los mismos. Por ello, esta evaluación no fue plasmada en resultados académicos, sino que permitió establecer un punto de partida. Las principales técnicas utilizadas fueron la observación sistemática, el diálogo y las puestas en común.

La evaluación durante el proceso de aprendizaje consistió en la valoración del progreso en la interpretación de los instrumentos, las producciones musicales de los alumnos, la actitud, la participación en las actividades o la colaboración en las tareas comunes. Todo ello se ha podido valorar a través de las puestas en común y de la observación sistemática.

Para esta valoración se tuvieron en cuenta en primer lugar la consecución de los objetivos iniciales en los alumnos. Puesto que uno de los objetivos de este modelo era que el alumno alcanzara la máxima autonomía musical de cara a la interpretación de música fuera del entorno escolar, las técnicas de evaluación utilizadas para la evaluación final han sido el análisis de la interpretación musical por parte del profesor, pero también la autoevaluación por parte del alumno. En este sentido, hemos considerado importante que el alumno fuera consciente de sus progresos y los valorara de forma crítica. Para todo ello, hemos utilizado como herramienta la grabación y su posterior análisis por parte de profesor y alumno.

A partir de los resultados sonoros obtenidos, la valoración de los alumnos ha sido muy positiva, sobre todo teniendo en cuenta el punto de partida de los alumnos, y el grado de calidad de las composiciones que han llevado a cabo.

## **4.2 Evaluación del proyecto**

En este punto hemos diferenciado dos evaluaciones. Dado que la principal novedad del proyecto desarrollado durante este curso era la incorporación del videojuego de simulación como herramienta de aprendizaje, hemos considerado necesario evaluar este recurso de forma independiente a la evaluación general del proyecto, con objeto de poder comprobar su idoneidad para el aula.

## **I. Evaluación del uso de los videojuegos**

Para la evaluación de esta actividad hemos utilizado como herramienta la triangulación metodológica. La triangulación es un procedimiento que consiste en la utilización de dos o más métodos de recogida de datos en el estudio de un aspecto determinado, y la hemos considerado adecuada en tanto que se trataba de evaluar un método diferente de enseñanza. En concreto, en nuestro caso hemos utilizado la triangulación metodológica en tanto que se trataba de usar métodos diferentes sobre el mismo objeto de estudio.

La triangulación de resultados obtenidos durante el pasado curso y el actual nos han permitido comprobar que el uso de los videojuegos favorece en los alumnos una actitud más abierta y espontánea hacia la interpretación musical. Asimismo, también facilita destrezas auditivas y motoras necesarias para la interpretación musical y favorece la seguridad en los alumnos.

## **II. Evaluación general**

Por último, para la evaluación general del propio proyecto se han seguido tres procedimientos: consecución de los objetivos previstos, valoración por parte de los alumnos participantes en el proyecto y valoración de observadores ciegos.

### **a) Consecución de los objetivos propuestos**

En primer lugar se ha valorado la consecución de los objetivos propuestos en los alumnos. En este sentido, se ha podido comprobar que tanto los objetivos como los contenidos han sido logrados satisfactoriamente en el alumnado.

### **b) Valoración por parte de los alumnos**

En segundo lugar han sido los propios alumnos quienes han valorado el proyecto a través de un cuestionario sobre las clases correspondientes al desarrollo del modelo. En general, la valoración de los alumnos es muy alta, obteniendo un 9 de nota media, siendo la valoración más baja obtenida la de un 8.

c) Valoración de observadores ciegos

Por último, para la evaluación del proyecto se ha recurrido también a la valoración de *observadores ciegos*. De este modo, dos experimentados músicos populares y dos músicos clásicos han evaluado tanto las actividades desarrolladas como los resultados obtenidos en los alumnos.

En general, estos observadores han valorado también positivamente la selección de actividades, la propuesta de interpretación y la secuenciación de las canciones.

## 5 Conclusiones

### 5.1 Logros del proyecto

La primera conclusión que se desprende de este proyecto es que la experiencia con la música popular actual desde una perspectiva real, tocando instrumentos auténticos, o creando música permite alcanzar los objetivos, del mismo modo que podría hacerse con otros repertorios. Pero además, los alumnos alcanzan los objetivos y desarrollan las competencias básicas sin presión, y de un forma muy estimulante. Los alumnos han tenido una actitud de respeto hacia las creaciones y aportaciones de sus compañeros, y han sentido el proyecto como algo suyo, de forma que se han ilusionado con cada una de las fases del mismo.

Por otra parte, el proyecto ha permitido trabajar con herramientas difíciles de conseguir desde otros repertorios, como la creación colectiva, la improvisación o el aprendizaje cooperativo. Todas estas destrezas están presentes en el repertorio popular actual, y en la forma de aprendizaje de estos músicos, y son herramientas difíciles de asimilar desde otros repertorios.

Por último, la utilización de videojuegos nos ha permitido comprobar su idoneidad para la educación musical, en tanto ha permitido el desarrollo de habilidades auditivas, especialmente de la audición activa y la audición interior. En concreto, los alumnos han podido comprender la forma musical, en tanto que las diferentes frases requerían la interpretación de esquemas similares o diferentes, en función de cada parte. Pero además, con la práctica de los diferentes niveles de dificultad del juego, que van desde el fácil al experto, el alumnado se ha familiarizado de forma intuitiva con el análisis musical, ya que a medida que la dificultad es mayor también son más las notas que tiene que interpretar. De este modo, cuando el alumno juega en el modo más sencillo puede percibir cuáles son las notas fundamentales de la canción que está escuchando.

## **5.2 Incidencia en el centro docente**

El hecho de que este sea el segundo año que se desarrolla el proyecto ha motivado en los alumnos del centro un mayor interés hacia todo el proceso. De hecho, los alumnos que se matriculan en la asignatura de Música en 4º de ESO conocen de su existencia con anterioridad.

Por otro lado, los resultados de la primera parte de este proyecto, desarrollados durante el pasado curso, han formado parte del trabajo “Servetus Studio: Creación audiovisual y musical en el IES Miguel Servet” que recientemente ha sido galardonado con uno de los premios CreArte que concede el Ministerio de Cultura. En concreto, estos premios fueron entregados el pasado día 10 de junio en nuestro propio centro, en una ceremonia presidida por la Ministra de Cultura, la Secretaria de Estado de Educación y la Consejera de Educación del Gobierno de Aragón.

## **5.3 Proyección exterior del proyecto**

La investigación llevada a cabo en la primera parte de este proyecto, que fue desarrollada durante el pasado curso, fue publicada en la revista *Música y Educación*, una de las revistas sobre educación musical más prestigiosas del país. El artículo hace

mención a la ayuda obtenida, y aunque todavía está en prensa se adjunta una copia de la carta de aceptación y del artículo en el Anexo 1 de esta memoria.

Los resultados de este proyecto fueron tomados como punto de partida para el trabajo “That thing you do” premiado recientemente en el Concurso de Experiencias Educativas de Santillana, en la categoría de Educación Secundaria Obligatoria.

Por último, la conferencia “With a little help of my friends” impartida para la Asociación Valenciana de Musicología (AVAMUS) en marzo de este año reflejaba los resultados obtenidos con estos proyectos y con el modelo didáctico desarrollado en los mismos.

## **6 Listado de profesores participantes**

Susana Flores Rodrigo