



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN  
Y CIENCIA

SECRETARÍA GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN,  
FORMACIÓN PROFESIONAL  
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO NACIONAL  
DE INFORMACIÓN Y  
COMUNICACIÓN EDUCATIVA

# MOS: Recurso para la Educación Musical

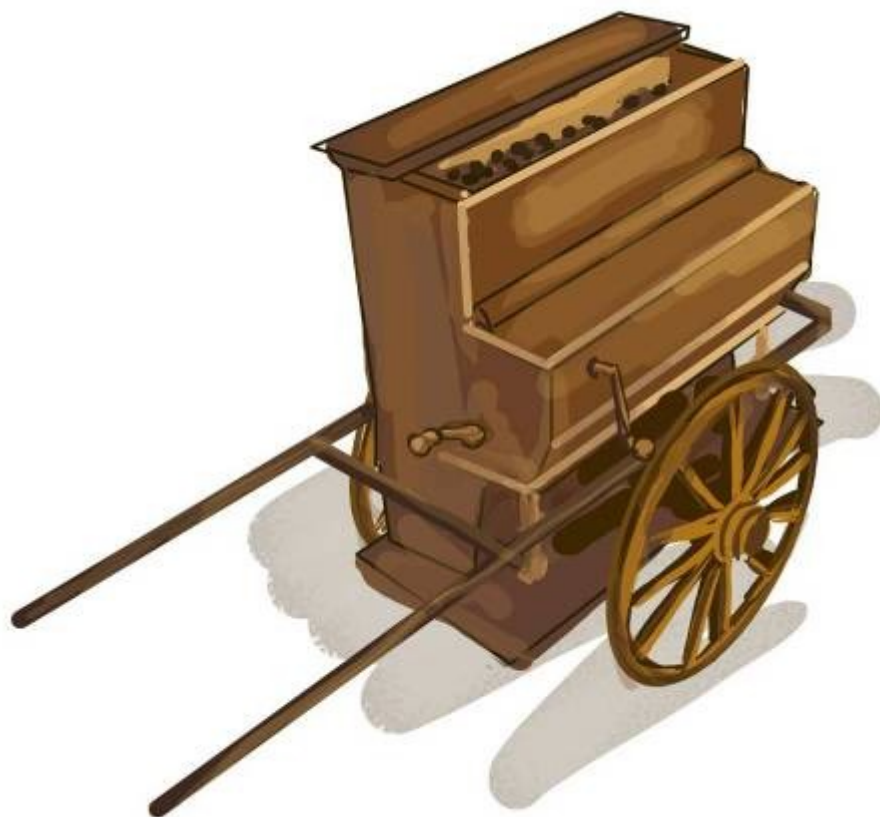
Módulo III: Aplicaciones Prácticas del  
Recurso Mos



SERVICIO DE  
FORMACIÓN DEL  
PROFESORADO

C/ TORRELAGUNA, 58  
28027 - MADRID

# MÓDULO III: APLICACIONES PRÁCTICAS DEL RECURSO MOS



1. Aplicaciones prácticas del recurso MOS .....	3
1.1. Catálogo de experiencias .....	3
1.1.1. ¿Qué es?.....	3
1.1.2. ¿Qué ofrece?.....	3
1.1.3. ¿Cuál es su utilidad?.....	4
1.1.4. ¿Cómo crear tu propia experiencia?.....	4
1.2. Selección y análisis de los contenidos con vistas a su aplicación en el aula .....	9
1.3. El generador de programaciones de aula: casos prácticos .....	10
1.3.1. ¿Qué es?.....	10
1.3.2. ¿Qué ofrece?.....	10
1.3.3. ¿Cuál es su utilidad?.....	10
1.3.4. Crea con MOS tu programación de aula.....	11
1.3.5. Guía de la Actividad.....	17
1.4. Creación de un plan de experimentación en el aula y evaluación.....	19
1.4.1. Protocolo de actuación.....	19

## 1. APLICACIONES PRÁCTICAS DEL RECURSO MOS

Este apartado constituye la parte más importante del curso. Después de haber revisado en los módulos anteriores el panorama de las TIC en Educación musical y haber analizado el Portal MOS desde su triple perspectiva (repositorio de contenidos, información musical y servicios al usuario), y una vez conocida su estructura y posibilidades de utilización, te encuentras capacitado para enfrentarte a la realización de una experiencia real en el aula usando las TIC, y, como fuente principal, el recurso MOS.

La elaboración de una programación didáctica, su puesta en práctica y la evaluación de tu experiencia serán los documentos que tendrás que elaborar y enviar, posteriormente, al tutor. Para ello te aconsejamos que leas algunas de las experiencias elaboradas por otros docentes que se encuentran publicadas en el apartado “Experiencias” del Portal MOS.

### 1.1. Catálogo de experiencias

#### 1.1.1. ¿Qué es?

El Catálogo de experiencias es un repositorio de prácticas docentes, experiencias educativas, proyectos de innovación y propuestas de uso pedagógico de las nuevas tecnologías en relación con la música. En muchos casos se trata de experiencias con el recurso Mos, pero pretende recoger todas aquellas iniciativas en las que la aplicación musical de las TIC pueda servir de referencia y estímulo.

Para acceder al catálogo de experiencias sigue el itinerario:

Portal> Inicio> Profesorado> Tutorial mosero> Experiencias

#### 1.1.2. ¿Qué ofrece?

Las experiencias que están publicadas van desde actividades puntuales de utilización de software, secuenciadores, aplicaciones, etc., hasta acciones de desarrollo curricular usando las TIC y el recurso MOS como eje vertebrador del aprendizaje en una secuencia didáctica concreta. Por otra parte, el/la docente que quiera aportar sus ideas y experiencias, en definitiva, sus buenas prácticas dentro del aula, tiene la posibilidad de enviar sus propuestas a través del enlace “Envíanos tus aportaciones”.

**Tus Experiencias**

¿Qué habría sido del ser humano si no hubiera podido compartir sus experiencias?



*"Para la mayoría de los hombres, la experiencia es como las luces de popa de un barco, que iluminan sólo el camino que queda a la espalda", Samuel Taylor Coleridge.*

El recurso MOS quiere sacar partido de todo esto, pues en muchas ocasiones son las luces que desprenden otros caminos las que ayudan a iluminar el nuestro.

Por tanto, queremos que esta sección se llene de experiencias que, como la tuya, nos sirvan de referencia y estímulo.

[acceso a formularios](#)

Introduzca su búsqueda  [Envíanos tus aportaciones](#)

TÍTULO	NIVEL	RESUMEN	ACCESO
Actividad con instrumentos, teclados y secuenciador	Cuarto ESO	Conocer las características fundamentales de los obstinatos rítmico-armónicos. Conocer las posibilidades de los secuenciadores.	
La música instrumental en el Romanticismo	Tercero ESO	-Conocer la música instrumental del Romanticismo. Instrumentos más característicos: el piano y la familia de	

[ver propuestas](#)

Ilustración 1: Pantalla inicial de la sección Experiencias

### 1.1.3. ¿Cuál es su utilidad?

El principal objetivo de este repositorio de buenas prácticas es facilitarte una información eficaz, real y cercana de cómo usar las TIC como recurso pedagógico en el aula de música. Las experiencias, al estar escritas por docentes dentro del ámbito escolar, suponen una información positiva que te ayudará a ver, con mayor claridad, las ventajas e inconvenientes del uso de las TIC en el aula y cómo plantearte tu propia experiencia.

### 1.1.4. ¿Cómo crear tu propia experiencia?

Con el fin de que te vayas familiarizando con la aplicación creada para subir experiencias, lee atentamente la guía de uso, ya que te ayudará para poder rellenar los diferentes campos. Como ejercicio práctico escribe una experiencia simulada y envíasela al tutor.

#### Guía de uso

Existen dos formularios: en el primero, "Experiencia resumida", se anotarán los datos más relevantes de la experiencia sin tener que realizar, por ello, un desarrollo profundo de la actividad. Cumple una función informativa de la propuesta, por ello, para ser validada por el tutor, es imprescindible enviarle antes la propuesta de la experiencia a través de este primer formulario.

En el segundo formulario, “Experiencia detallada”, se escribirán en profundidad todos los aspectos que conlleva la puesta en práctica de la experiencia: objetivos, contenidos, recursos, actividades, evaluación, ficheros adjuntos,...



Ilustración 2: Pantalla de enlace a los formularios

## Formularios

### a.1. Experiencia resumida

	Nombre del campo	Descripción
<b>Datos de la experiencia</b>	Título	Deberá ser claro y descriptivo.
	Nivel educativo	Por medio del combo, seleccionar el nivel o curso educativo.
	Breve descripción del contexto	Contar en tres o cuatro líneas de qué tipo de actividad se trata y en qué consiste.
	Resumen de la experiencia	Explicar de forma esquemática el contenido de las principales fases de la experiencia. A modo de orientación la actividad tendrá tres periodos substanciales: inicial, central y final de la actividad. Se comentarán, asimismo, los objetivos, secuenciación, procesos metodológicos y sugerencias evaluadoras.
<b>Datos del colaborador</b>	Nombre	Nombre completo de la persona de contacto
	Correo electrónico	Correo electrónico, personal o de la institución en la que se haya realizado la experiencia.
	Centro	Datos del centro de la experiencia.
	Población	Referida al centro escolar.
	CCAA	Se deberá señalar la comunidad autónoma a la que pertenezca el centro donde se realice la experiencia.
	¿Desea que aparezcan sus datos publicados en la Web?	Si se quiere que los datos del colaborador queden reflejados en la Web se deberá señalar en el cuadro indicado: “Publicar mis datos en la Web”.

The image shows a web form titled 'Experiencia resumida' with two main sections: a data entry form on the left and a preview on the right.

**Data Entry Form:**

- Título:** Text input field.
- Nivel educativo:** Dropdown menu with 'selecciona una opción'.
- Descripción:** Text area.
- Resumen:** Text area.
- Datos del colaborador:**
  - Nombre:** Text input field.
  - Correo electrónico:** Text input field.
  - Centro educativo:** Text input field.
  - Población:** Text input field.
  - Comunidad Autónoma:** Dropdown menu with 'selecciona la Comunidad Autónoma'.
  - Fecha válida:** Date picker (Formato fecha: dd-mm-aaaa (ejemplo: 17-10-2005)).
- Publicar mis datos en la web.
- 

**Preview (Ejemplo de Experiencia):**

INFORMACIÓN: DATOS DE LA EXPERIENCIA	
Nivel	3º ESO y 4º ESO
Descripción	Actividad de investigación en la Red basada en la utilización de servicios de noticias de Cuba y Espectáculos. Se utiliza el servicio de Noticias de Google, a través de una aplicación llamada Newsmag, que representa un Árbol de jerarquías o treemap.
Resumen	Para realizar la actividad, se organiza el grupo clase en pequeños grupos de cuatro o cinco alumnos. De forma similar a una webquest, se les fija un objetivo de búsqueda que centre la misma. A partir de este punto, cada grupo establece los roles de trabajo. Se les da el acceso a la aplicación Newsmag ( <a href="http://www.marumushi.com/apps/newsmag/">http://www.marumushi.com/apps/newsmag/</a> ). Una vez que la lanzan (pulsando sobre el botón Launch) se carga por defecto toda la información disponible, actualizada y organizada por tramas de los noticieros del servicio de noticias de Google. A continuación, los alumnos y alumnas deben ir tomando decisiones de selección de los patrones de coberturas de noticias para obtener aquellas que son más adecuadas para completar la búsqueda que se ha propuesto. Aunque la idea se puede complicar mucho más, es una actividad ideal para una o dos sesiones de clase. <b>NOTA:</b> Un treemap es un visualizador de información delimitada por el espacio de pantalla.

**Ejemplo de Experiencia**

**Ficha de formulario**

Ilustración 3: Ejemplo descriptivo sobre cómo se completa el formulario de Experiencia resumida

## a.2. Experiencia detallada

Información-datos de la experiencia	Nombre del campo	Descripción
	Título	Deberá ser claro y descriptivo.
	Nivel educativo	Utiliza el combo para seleccionar el nivel, ciclo o curso educativo.
	Objetivos	Indicar los objetivos generales y específicos planteados y conseguidos.
	Contenidos	Indicar los contenidos que se han trabajado.
	Recurso principal	Señala el recurso informático que más se ha utilizado en la experiencia.
	Otros recursos y materiales	Escribe aquellos recursos y materiales diferentes a los informáticos que se hayan usado en la experiencia.
	Tiempo	Se indicarán las sesiones que se han necesitado, así como el tiempo en minutos en cada una.
Lugar	Elige el lugar principal en el que se ha llevado a cabo la actividad: aula de música, aula de informática, otros espacios del centro, fuera del centro, otros.	

**Formulario a rellenar**

Información - datos de la experiencia

Título:

Nivel educativo:

Objetivos:

Contenidos:

Recurso principal:

Otros recursos y materiales:

Tiempo dedicado:

Lugar:

**Ejemplo de Experiencia**

**FICHA DE EXPERIENCIA | Actividad con instrumentos, teclados y secuenciador**

INFORMACIÓN - DATOS DE LA EXPERIENCIA	
Nivel	Cuarto ESO
Objetivos	Conocer las características fundamentales de los obstinatos rítmico-armónicos. Conocer las posibilidades de los secuenciadores.
Contenidos	Obstinatos rítmico-armónicos
Recurso principal	Secuenciador musical (Logic audio)
Otros recursos y materiales	Teclados, Instrumental Orff
Tiempo dedicado	2 sesiones de 1 hora
Lugar	Aula de música

Ilustración 4: Primer ejemplo descriptivo sobre cómo se completa el formulario de Experiencia detallada

	Nombre del campo	Descripción
<b>Descripción del desarrollo</b>	Actitud del alumnado	Concisa y clara.
	Actividades previas	Indicar, si es oportuno, qué actividades preparatorias se han realizado.
	Actividades centrales	Detallar la secuencia de actividades realizadas durante el transcurso de la experiencia.
	Actividades posteriores	Indicar, si es oportuno, qué actividades posteriores se han realizado.
	Actividades de evaluación	Hacer referencia a las actividades de evaluación llevadas a cabo.
	Incidencias y problemas surgidos	Relación, si las hubo, de dificultades encontradas.
	Resultados	Consideración sobre los logros alcanzados con la experiencia.
<b>Evaluación</b>	Del diseño	Evaluar la adaptación a los contenidos, la adecuación a las actividades programadas y la valoración de los recursos utilizados.
	Del recurso	Evaluar el funcionamiento, la adecuación de los contenidos, la presentación y secuencia utilizada, y el uso autónomo y colaborativo del alumnado.
	Del desarrollo	Evaluar la consecución de los objetivos, la evaluación del tipo y selección de las actividades propuestas, la interacción de los alumno/as, y la actuación del profesor.

Ilustración 5: Segundo ejemplo descriptivo sobre cómo se completa el formulario de Experiencia detallada

<b>Valoración personal-Conclusiones</b>		Breve opinión de aquellas cuestiones relevantes referidas a la experiencia. Detallar los diferentes puntos conclusivos.
<b>URL</b>	Publicación de la experiencia	Si se ha plasmado la experiencia en formato digital a través de una página Web, indicar la URL donde esté publicada.
<b>Adjuntar documentos (ficheros)</b>	Documentos de la experiencia	Adjuntar los ficheros relacionados con el desarrollo de la experiencia: textos, imágenes, videos,...
<b>Informante</b>	Nombre	Nombre completo de la persona de contacto
	Correo electrónico	Correo electrónico, personal o de la institución en la que se haya realizado la experiencia.
	Centro	Datos del centro de de la experiencia.
	Población	Referida al centro escolar.
	CCAA	Indicar la comunidad autónoma a la que pertenezca el centro donde se realice la experiencia.
	¿Desea que aparezcan sus datos publicados en la Web?	Si se desea que los datos del colaborador queden reflejados en la Web se deberá señalar en el cuadro indicado: "Publicar mis datos en la Web".



## **1.3. El generador de programaciones de aula: casos prácticos**

### **1.3.1. ¿Qué es?**

El Generador de Programaciones es un repositorio de buenas prácticas desarrolladas por profesoras y profesores que, como tú, están utilizando las TIC en el aula de música. Se trata de un conjunto de documentos que te permitirán conocer las programaciones de aula que han llevado a cabo con sus alumnas y alumnos haciendo uso del recurso MOS pero también con otros materiales, recursos y medios tecnológicos.

### **1.3.2. ¿Qué ofrece?**

Además de poder visualizar esta información, puedes descargarla o imprimirla, puedes modificarla para adaptarla a tus necesidades o crear una nueva programación desde cero.

### **1.3.3. ¿Cuál es su utilidad?**

Tanto aquellas programaciones que modifiques como las nuevas que generes podrás, si lo deseas, compartirlas con tus compañeros y compañeras, para ello, solicita su publicación. Inmediatamente aparecerá en el listado de programaciones pendientes de publicación. Una vez que el equipo de especialistas revise tu propuesta y apruebe su publicación, ya estará a disposición de todos y todas.

Para acceder al catálogo de experiencias sigue el itinerario siguiente:

Portal> Inicio> Profesorado> Contenidos> Programaciones de aula

TIC en el aula de Música. Se trata de un conjunto de documentos que te permitirán conocer las programaciones de aula que han llevado a cabo con sus alumnas y alumnos haciendo uso del recurso MOS pero, también, con otros materiales, recursos y medios tecnológicos.



Además de poder visualizar esta información, descargártela o imprimirla, podrás modificarla para adaptarla a tus necesidades, o crear una nueva programación desde cero. Tanto aquellas programaciones que modifiques como las que generes desde cero podrás, si lo deseas, compartirlas con tus compañeros y compañeras. Para ello, solicita su publicación. Inmediatamente aparecerá en el listado de programaciones pendientes de publicación. Una vez que el equipo de especialistas revise y apruebe su publicación, ya estarán disponibles para todos y todas.

**Enlace a la aplicación: formulario**

Introduzca su búsqueda

NIVEL	TITULO	OBJE GENERALES
3ESO	Los orígenes de la música: función social y primeras civilizaciones	- Motivar al alumno hacia el fenómeno musical, ampliando su gusto musical y su sensibilidad. - Utilizar la terminología apropiada para comunicar con precisión las ideas en relación con la música. - Utilizar de forma autónoma diversas fuentes de información

**Programaciones**

Ilustración 7: Pantalla de la aplicación “Programaciones de aula”

### 1.3.4. Crea con MOS tu programación de aula

Esta aplicación te permite crear tu programación de aula para que usar las TIC para la enseñanza musical te resulte realmente sencillo. Puedes configurar tu propia programación desde cero o modificar y adaptar a tus necesidades, y a las de tus alumnos y alumnas, alguna de las existentes. Una vez que termines, puedes imprimirla, guardar el fichero en local, y/o solicitar su publicación en el recurso MOS para compartir con todos y todas tus resultados.

#### Guía de uso

##### - Formularios

Las programaciones se componen de tres formularios informativos:

- Datos del autor/a, en el que aparecen los datos básicos de la persona que ha creado (y/o modificado) la programación.

- b. Ficha de la programación, que contiene la información básica, los datos generales.
- c. Guía de la actividad, que muestra el detalle de las acciones, con su temporalización y los recursos a utilizar en cada momento.

#### a) Datos del Autor/a

Nombre del campo	Descripción
Nombre	Introducir el nombre y apellidos del autor.
Correo electrónico	Introducir el correo electrónico (comprobando que es correcto).
Centro	Indicar, si procede, el centro de destino actual.
Población	Indicar la población en la que se encuentra el centro escolar.
CCAA	Seleccionar la comunidad autónoma a la que pertenece.
¿Desea que aparezcan sus datos de contacto publicados en la Web?	Si deseas que otros usuarios o usuarias puedan ponerse en contacto directamente contigo para comentar detalles de tu programación, selecciona esta opción.

#### b) Ficha de la Programación

Nombre del campo	Descripción
Fecha de publicación	Una vez que se publique la actividad, saldrá reflejada la fecha de su publicación.
Título	Buscar un título que resulte atractivo, claro y sugerente.
Ámbito	Seleccionar el combo pertinente a través del desplegable para indicar el ámbito en el que puede ser desarrollada la programación propuesta.
Nivel educativo	Elige una de las opciones que se ofrecen.
Área o materia	Elige una de las opciones que aparecen.
Tiempo estimado/número de sesiones:	Indicar el tiempo dedicado a desarrollar la experiencia con los alumnos y alumnas. Por ejemplo: dos sesiones de dos horas.

**Formulario de Programación**

**Ejemplo de Programación**

INFORMACIÓN - DATOS DE LA PROGRAMACIÓN	
Fecha	11-09-2006
Título	Los orígenes de la música: función social y primeras civilizaciones
Ámbito	Aula
Nivel	Tercero ESO
Área o materia	Música antigua
Duración	Sesiones: 3 Horas/Sesión: 1

Ilustración 8: Primer ejemplo descriptivo sobre cómo se completa el formulario general de Programaciones de aula

### c) Descripción del desarrollo

Nombre del campo	Descripción
<b>Objetivos generales:</b>	Selecciona uno o varios de los objetivos generales del área o materia. Modifícalos, si es necesario, para ajustarlos. Puedes introducir tú mismo los más adecuados mediante el teclado.
<b>Objetivos específicos</b>	Indica cuáles son los objetivos específicos que se trabajan y cuál es el aprendizaje esperado con ellos.
<b>Contenidos</b>	Selecciona uno o varios de los siguientes contenidos del área o materia. Modifícalos, si es necesario, para ajustarlos y describirlos con más precisión. Puedes introducir tú mismo los más adecuados mediante el teclado.
<b>Método didáctico</b>	Elige una o varias de las siguientes opciones e incluye, si lo deseas, información adicional que detalle cuál es la metodología didáctica utilizada.
<b>Criterios de Evaluación</b>	Selecciona uno o varios de los siguientes criterios de evaluación. Modifícalos, si es necesario, para ajustarlos y describirlos con más precisión. Puedes introducir tú mismo los más adecuados mediante el teclado.
<b>Instrumentos de evaluación</b>	Indicar los instrumentos de evaluación. Si lo deseas, puedes adjuntar un fichero con un instrumento de evaluación.
<b>Descripción de la actividad</b>	Describir de forma general y precisa el conjunto de actividades a llevar a cabo. La descripción debe ofrecer una idea general de la programación, haciendo referencia a la secuenciación y a los pasos a seguir de forma resumida.

**Formulario de Programación**

**Descripción del desarrollo**

Objetivos generales:  obligatorio

Objetivos específicos:

Contenidos:  obligatorio

Método didáctico:  obligatorio

Criterios de Evaluación:  obligatorio

Instrumentos de Evaluación:  obligatorio

Descripción:  obligatorio

**Ejemplo de Programación**

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO	
<b>Objetivos generales:</b>	- Motivar al alumno hacia el fenómeno musical, ampliando su gusto musical y su sensibilidad. - Utilizar la terminología apropiada para comunicar con precisión las ideas en relación con la música. - Utilizar de forma autónoma diversas fuentes de información (textos, medios audiovisuales, etc.) para conocer y disfrutar de la música, aprendiendo a interrelacionar, contrastar y sintetizar las informaciones.
<b>Objetivos específicos:</b>	- Entender la funcionalidad de la música en la prehistórica y primeras civilizaciones como antecedente y precursor de la música de etapas posteriores en el tiempo. - Establecer las características de la música en Grecia y Roma como pueblos de gran importancia en los orígenes de la música occidental.
<b>Contenidos:</b>	- Funcionalidad de la música en las primeras civilizaciones. - Fuentes de información para el estudio de los orígenes de la música occidental. - Características de la música en Grecia y su vinculación con la filosofía. - La música en Roma herencia de Grecia y función social.
<b>Metodología:</b>	Investigación-acción. La metodología empleada será muy diferente dependiendo de la secuenciación que estemos realizando en cada momento. En términos generales y orientativos los conceptos se trabajarán a través de las actividades seleccionadas por...
<b>Criterios de Evaluación:</b>	- Identifica las funciones de la música en la prehistórica y primeras civilizaciones. - Reconoce las características de la música en Grecia y Roma.
<b>Instrumentos de Evaluación:</b>	1. Cuestionario de respuesta múltiple (respuestas de una o dos palabras): consultar el cuestionario de autoevaluación en la Unidad didáctica: Baja Edad Media del Recurso MOS en la siguiente dirección: <a href="http://recursos.critica.com/edmusical/2">http://recursos.critica.com/edmusical/2</a> . Prueba donde se preguntan aspectos del tema tratado a través de una fuente literaria. (Se adjunta archivo: prueba.doc)
<b>Descripción:</b>	El conjunto de actividades comienza con una presentación en el aula del tema, incluyendo un esquema en que figuren los apartados que se van a tratar. Como apoyo a esa presentación los alumnos podrán entrar en el "mapa de ruta" correspondiente a la unidad didáctica "Baja Edad Media" para completar ideas generales y poder conocer un poco el contexto histórico de la época. Dicho mapa se encuentra en el

Ilustración 9: Segundo ejemplo descriptivo sobre cómo se completa el formulario general de Programaciones de aula

**d) Recursos y materiales**

Nombre del campo	Descripción
<b>Materiales</b>	Señala los recursos y materiales utilizados; al menos, se deben señalar un par de recursos.
<b>Bibliografía</b>	Libros, artículos temáticos y todo tipo de información empleada.
<b>URL</b>	Aquellas direcciones Web utilizadas en la programación o aconsejables como recurso "on line".

The image shows a software interface for creating a course program. On the left, there is a form titled 'Recursos y materiales' with three input areas: 'Materiales', 'Bibliografía', and 'URL'. On the right, there are two blue buttons: 'Formulario Programación' and 'Ejemplo Programación'. Below the 'Formulario' button, a table provides an example of how these fields are filled out.

RECURSOS Y MATERIALES	
<b>Materiales</b>	- Pista 1 del Cd 1 de la "Norton Recorded Anthology of Western Music". "Epitaph of Sankilos" 1995 Pandourion Records USA.
<b>Bibliografía</b>	- Atlas de la música (2 volúmenes). Michels, Ulrich. Editorial Alianza. ISBN: 8420662011 - Historia de la música occidental (2 volúmenes). Donald J. Grout y Claude V. Palisca. Editorial Alianza España. ISBN 84-206-6492-6
<b>URL</b>	▪ <a href="http://recursos.cnice.mec.es/musica">http://recursos.cnice.mec.es/musica</a>

Ilustración 10: Tercer ejemplo descriptivo sobre cómo se completa el formulario general de Programaciones de aula

### e) Sugerencias

Nombre del campo	Descripción
<b>Sugerencias interdisciplinarias</b>	Indica, si las hay, las relaciones de tipo interdisciplinar que posee la programación y las sugerencias al respecto.
<b>Sugerencias transversales</b>	Indica, si las hay, las relaciones de tipo transversal de la programación y las sugerencias al respecto.

**Sugerencias**

Sugerencias interdisciplinarias:

Sugerencias transversales:

F  
o  
r  
m  
u  
l  
a  
r  
i  
o

**SUGERENCIAS**

<b>Sugerencias interdisciplinarias</b>	<p>- Gran parte de la función educativa y social de la música en la antigua Grecia es descrita por Aristóteles en sus obras y escritos filosóficos. Se puede consultar algunos de estos escritos en los libros de texto de filosofía o en la biblioteca. - Muchos dibujos o grabados elaborados en Grecia o Roma dan ideas de cuáles eran los usos de la música en aquellos pueblos (diversión, forma de expresión etc.). Es probable que los profesores de plástica dispongan de alguna reproducción de los mismos en algún texto que se refiera a las evoluciones de la pintura, forma, estilos etc. - En los libros de texto de Historia se puede estudiar la importancia que la música tiene en la sociedad del Imperio Romano - Entre las materias obligatorias a estudiar entre los jóvenes en Grecia estaba la música (para cultivar la mente) y la gimnasia (educación del cuerpo). En clase de Educación Física se pueden explicar los ejercicios gimnásticos que solían realizar y la importancia de eventos deportivos como los Juegos Olímpicos.</p>
<b>Sugerencias transversales</b>	<p>- Por las características de la secuenciación mostrada este tema contribuye a la Educación Moral y Cívica y la Educación para la Paz: se propone trabajo en grupo en la sala multimedia e interacción constante entre los alumnos, facilitan el respeto de las diferencias y las aportaciones de otros, así como la diversidad personal, cultural y social, al tiempo que promueve el respeto por cualquier manifestación cultural diferente. - La Igualdad entre los sexos parte de los contenidos de la Educación para la salud y toma en Música una referencia implícita. En esta Programación se desarrolla activamente la igualdad en la colaboración grupal.</p>

E  
j  
e  
m  
p  
l  
o  
P  
r  
o  
g  
r  
a  
m  
a  
c  
i  
ó  
n

Ilustración 11: Cuarto ejemplo descriptivo sobre cómo se completa el formulario general de Programaciones de aula

**e) Documentos**

Nombre del campo	Descripción
<b>Documentos adjuntos</b>	Adjunta los ficheros relacionados con el desarrollo de la experiencia empleados: guías, materiales para el profesor, presentaciones, fotografías o materiales ilustrativos, etc.
<b>Otros datos sobre la programación</b>	Indica, si las hay, las URLs en la que exista más información sobre esta programación o experiencias relacionadas con ella.

**Documentos adjuntos**

Ficheros adjuntos:

Si quieres adjuntar varios documentos compármelos en un único fichero y adjúntalo.

**Datos del autor**

**Datos del autor que hace la modificación**

Nombre:  obligatorio

Correo electrónico:  obligatorio

Centro educativo:

Población:  obligatorio

Comunidad Autónoma:  obligatorio

Publicar mis datos en la web.

Pulse el botón Continuar para seguir con la generación de la programación.  
A continuación podrá crear la guía de actividades.

DOCUMENTOS ADJUNTOS	
Documento adjunto	<a href="#">Abrir documento adjunto</a>

DATOS DEL AUTOR	
Nombre	Juan Manuel Carmona Castaño
Correo electrónico	juancarmon@grupobbva.net
Centro educativo	IES Manuel de Falla
Población	Móstoles
Comunidades Autónomas	Madrid

Formulario

Programación

Ilustración 12: Quinto ejemplo descriptivo sobre cómo se completa el formulario general de Programaciones de aula

### 1.3.5. Guía de la Actividad

Para poder completar la “Guía de la Actividad” se tienen que haber completado, anteriormente, todos los campos obligatorios de la programación.

Esta Guía supone la descripción de todos aquellos pasos que se han necesitado para realizar la propuesta didáctica. Para ello se anotarán los datos de cada uno de esos caminos divididos

en: inicial, central, final y evaluativo, pudiendo señalar varias pasos para la fase central. Para cada una de las fases se completará una ficha en la que se indicarán los siguientes aspectos:

Nombre del campo	Descripción
Tipo de actividad	Selección de si es inicial, central, final o evaluativa.
Acción	Descripción libre de la actividad.
Materiales y recursos	Indicar qué recursos y/o materiales se han usado para la actividad
Observaciones y recomendaciones	Indicaciones de uso y recomendaciones de posibles soluciones ante ciertos problemas.
Tiempo de la actividad	Se selecciona en valores de cinco en cinco minutos hasta un total de 60 minutos máximo por actividad.

Nº	Tipo	Acción	Materiales y Recursos	Observaciones y recomendaciones	Tiempo recomendado	Tiempo total
(Automático )	Combo: - Inicial - Centra l - Final - Evalu ativa (Obligatorio)	(Libre) (Obligatorio )	(Libre) (Obligatorio )	(Libre)	(Obligatorio) Combo: En períodos, de 5 minutos, una escala hasta 60.	(Automático) La suma de los parciales de tiempo recomendado.

The image shows two screenshots of the software interface. The left screenshot is the 'Editor de actividades' (Activity Editor) window, which includes fields for 'Tipo de actividad' (Activity Type), 'Acción' (Action), 'Materiales y recursos' (Materials and Resources), 'Observaciones y recomendaciones' (Observations and Recommendations), and 'Tipo de actividad' (Activity Type) again. Each field has a dropdown menu and a 'obligatorio' (mandatory) label. A 'Guardar actividad' (Save activity) button is at the bottom. The right screenshot is the 'Guía de la actividad' (Activity Guide) window, titled 'Influencia de la sociedad y de los hechos históricos en la música del siglo XX'. It displays a table with three phases: 'Fase inicial', 'Fase central', and 'Fase final'. Each phase has a table with columns for 'Acción', 'Materiales', 'Observaciones', and 'Tiempo' (Time).

Ilustración 13: Ejemplos descriptivos sobre cómo se completa el formulario de la Guía de actividad

### ● Actividad Nº 13

Elabora una propuesta de programación didáctica utilizando como recurso principal el Portal MOS. Para ello sigue las indicaciones de la guía de uso del apartado de programaciones. Rellena todos los campos obligatorios y escribe las actividades secuenciadas en la “Guía de la actividad”. Cuando finalices envía tu programación. Realiza una captura de pantalla en donde

aparezcan tus datos personales y guárdala en la carpeta modulo\_III con el nombre siguiente: **programación.jpg**

## 1.4. Creación de un plan de experimentación en el aula y evaluación

### 1.4.1. Protocolo de actuación

Para llevar a buen término una programación en la que las TIC se integran como un recurso didáctico más, hay que realizar antes una buena planificación.

A continuación se describen los puntos más importantes de un protocolo de actuaciones para el buen funcionamiento de la experiencia.

#### Primera Parte (Preparación)

1. Elección del curso, nivel y tipo de alumnado.
  - a. Hay que tener en cuenta con qué tipo de alumnos se va a trabajar, así como el curso o nivel, ya que esto nos ayudará a realizar el diseño del método de trabajo.
2. Contenidos.
  - a. Una vez que hemos definido la muestra deberemos seleccionar el material. Estudiaremos las actividades propuestas en el recurso MOS y definiremos qué contenidos se trabajarán en el aula de ordenadores.
3. Temporalización y secuenciación
  - a. Una vez que se han establecido las sesiones de trabajo en el aula de informática, se solicitará dicha aula para los días y horas que se hayan marcado. Se ajustará, por último, la temporalización si hubiera cambios. Este aspecto es fundamental para garantizar el éxito de la experiencia. Se aconseja que las sesiones planificadas con ordenadores no excedan de tres, por razones básicas de organización del centro educativo, ya que normalmente las salas de ordenadores tienen una alta ocupación por parte de las clases de la materia de Informática, por lo que resulta complicado, a veces, su utilización por parte del resto de usuarios. Es conveniente, por consiguiente, pedir la sala con suficiente antelación para no tener sustos de última hora.

#### Segunda parte (Proceso)

4. Funcionamiento del aula de ordenadores.
  - a. Es importante familiarizarse antes con la sala de ordenadores para comprobar su funcionamiento, distribución de los equipos, contraseñas (si las hay), proyectores, aparatos de video, etc. Suele ser necesario pedir ayuda al coordinador TIC del centro.
5. Sesiones de trabajo con ordenadores.

- b. Dependiendo del número de alumnos/as por ordenador, se realizará una distribución lo más coherente posible. Si se trabaja por parejas todos los alumnos/as tendrá un compañero/a.
- c. Siempre, al comienzo de cada sesión, el profesor realizará una explicación guiada por la secuencia interactiva en MOS incidiendo en aquellos puntos destacables sobre los contenidos que se van a ver y los objetivos que se pretenden alcanzar.
- d. Durante las sesiones, el profesor resolverá las dudas surgidas y, mediante la observación directa, desarrollará un trabajo de campo gracias a las distintas anotaciones que irá anotando en un diario. Estas observaciones directas serán de gran ayuda para escribir los datos de la experiencia.

### Tercera parte (Evaluación, valoración)

#### 6. Evaluación.

- e. A través del trabajo en grupo se formularán preguntas abiertas a los alumnos/as sobre los aspectos más reseñables de la experiencia: ventajas e inconvenientes del uso del ordenador en la clase de música, utilización del proyecto MOS como fuente de contenidos educativos digitales, ...

#### 7. Valoración y resultados.

- f. A partir de los datos recogidos en el trabajo de campo se podrá elaborar un informe sobre los resultados de la experiencia.

### ● Actividad Nº 14. FINAL

Siguiendo los pasos que se indican en la *Guía de Uso*, en el apartado “Experiencias”> Experiencia detallada, introduce los datos de los resultados y la valoración de la experiencia rellenando todos los campos obligatorios. Cuando finalices pulsa **envía**. Realiza una captura de pantalla en donde aparezcan tus datos personales y guárdala en la carpeta modulo\_III con el nombre siguiente: **experienciafinal.jpg**