

# Guion del proyecto

## **Introducción**

Incentivar a jóvenes el valor e importancia que tiene la música, por lo tanto se quiso enseñar por medio de pentagramas, compases, signos, símbolos a que aprenda las notas musicales, se realizaron una serie de actividades que fomentan el vínculo aprendiz para que así al manejar dicha actividad tenga gusto e interés por ello, también se manejó un grado medio de entretenimiento al manipular la actividad y se encuentra de manera muy explícita, ya que son chicos tan grandes, es necesario que se mantengan interesados en esto.

## **Justificación**

Manejar el tema de la música es muy importante ya que no es un tema en el cual se entregan de lleno, pues con estas actividades se ayuda a que haya más interés, dedicación, investigación y hasta talentos en dicho tema.

## **Proponentes**

Escritor, investigador, realizador de actividades.

## **Contenidos a desarrollar**

- Aprender el significado de la música
- Aprender a manejar las notas musicales
- Aprender diferentes programas
- practicar los sistemas de computación
- Desarrollo de su cuerpo y mente
- Integración social, familiar y maduración

## **Integración curricular**

Son jóvenes que están en octavo y noveno grado, es decir están en una etapa de formación importante y lo que queremos transmitir es conocimiento, desarrollo, buen trabajo, integración, ya que la forma en como ellos van a aprender todo lo relacionado con la música les sirve para su memoria, para su vida, para su futuro. Es un tema muy sencillo, pero es muy complejo en la etapa de aprendizaje, las notas, la presentación, los símbolos, etc. Hace que estos alumnos identifiquen una serie de imágenes, sonidos, letras mucho más fáciles y rápidas.

## **Destinatario**

Jóvenes de 15 años en adelante, secundaria.

## **Objetivos-competencias**

### Generales

- Brindar conocimiento y experiencia a quien lo necesite
- Aportar buena educación a la sociedad y su música

### Específicos

- Ejercitar la memoria
- Manejo fácil de los actividades y programas de computación
- Jóvenes capaces de desarrollar diferentes actividades de todo tipo

## **Tipos de actividades**

Los tipos de actividades que se realizaron fueron sencillas, pero muy complejas, ya que esto facilitaba el gusto y las ganas por manejar dicho programa, se le mostraron soportes, y ejemplos para que entendieran más fácil para que se emplearan satisfactoriamente.

## **Materiales multimedia**

- a. Se utilizaron diferentes tipos de imágenes, juegos videos, especialmente de YouTube.
- b. Estos materiales tienen muchas ventajas ya que son soportes para las actividades, para que los jóvenes conozcan que están elaborando y como se hace y la misma vez se está formando su cuerpo y mente, ya que queremos que con este tema llamado la música reconozcan algo que no siempre se muestra a enseñar y todo lo que ellos aprendan les sirve a diario y a futuro.

## **Bibliografía**

<https://sites.google.com/site/zonicstudio/solfeo/el-pentagrama-y-las-notas-musicales>

<http://www.teoria.com/aprendizaje/lectura/12-notas.php>

<http://mcarmerfer.wordpress.com/2010/09/06/tono-semitono-alteraciones/>

Estiven Gracia- Actividades, programas

Valeria Cardona- investigación, trabajo escrito