

Universidad Autónoma del Estado de México
Escuela de Artes Escénicas
Licenciatura en Música



Guía Pedagógica:
DIGITALIZACIÓN DE PARTITURAS



Elaboró: Estefanía María del Carmen Fuerte Lara

Fecha: Septiembre 2018

Fecha de
aprobación

Director

Consejo Técnico



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	5
IV. Objetivos de la formación profesional	5
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	6
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	7
VII. Acervo Bibliográfico	12
VIII. Mapa curricular	13



GUÍA PEDAGÓGICA

I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje Clave

Carga académica	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>
	Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Créditos

Período escolar en que se ubica

Seriación UA Antecedente UA Consecuente

Curso Curso taller

Tipo de UA Seminario Taller

Laboratorio Práctica profesional

Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido	<input type="checkbox"/>
Escolarizada. Sistema flexible	<input checked="" type="checkbox"/>
No escolarizada. Sistema virtual	<input type="checkbox"/>
No escolarizada. Sistema a distancia	<input type="checkbox"/>
No escolarizada. Sistema abierto	<input type="checkbox"/>
Mixta (especificar).	<input type="text"/>

Formación académica común Estudios Cinematográficos 2014

Formación académica equivalente UA



II. Presentación de la Guía Pedagógica

La Guía Pedagógica de la Unidad de Aprendizaje: *Digitalización de Partituras* conforme lo señala el Artículo 87 del Reglamento de Estudios Profesionales vigente, es un documento que complementa al programa de estudios, documento de observancia obligatoria para autoridades, alumnos, personal académico, administrativo en el cual se recuperan los principios y objetivos de los estudios profesionales, su relación con el modelo curricular y el plan de estudios de la formación profesional es referente para definir las estrategias de conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje, el desarrollo de las formas de evaluación y acreditación de la UA, la elaboración de materiales didácticos y los mecanismos de organización de la enseñanza.

La Guía Pedagógica, no tiene carácter normativo, sin embargo, proporciona recomendaciones para la conducción del proceso de enseñanza aprendizaje. Su carácter indicativo otorgará autonomía al personal académico para la selección y empleo de los métodos, estrategias y recursos educativos que considere más apropiados para el logro de los objetivos.

El diseño de esta guía pedagógica responde a un modelo de enseñanza centrado en el aprendizaje y en el desarrollo de habilidades, actitudes y valores que brinda al estudiantado la posibilidad de *crear habilidades para transcribir partituras, restaurarlas o crearlas*.

El enfoque y los principios pedagógicos que guían el proceso de enseñanza aprendizaje de esta UA tienen como referente la corriente constructivista del aprendizaje y la enseñanza, según la cual el aprendizaje es un proceso constructivo interno que realiza la persona que aprende a partir de su actividad interna y externa y, por intermediación de un facilitador que propicia diversas situaciones para facilitar la construcción de aprendizajes significativos contextualizando el conocimiento. Por tanto, la selección de métodos, estrategias y recursos de enseñanza aprendizaje está enfocada a cumplir los siguientes principios:

- El uso de estrategias motivacionales para influir positivamente en la disposición de aprendizaje de los estudiantes.
- La activación de los conocimientos previos de los estudiantes a fin de vincular lo que ya sabe con lo nuevo que va a aprender.
- Diseñar diversas situaciones y condiciones que posibiliten diferentes tipos de aprendizaje (por recepción, por descubrimiento, por repetición y significativo).
- Facilitar la búsqueda de significados y la interpretación mediada de los contenidos de aprendizaje mediante la organización de actividades colaborativas.



- Favorecer la contextualización de los contenidos de aprendizaje mediante la realización de actividades prácticas, investigativas y creativas.

Los métodos, estrategias y recursos didácticos que integran las secuencias didácticas, tienen el propósito de crear situaciones de aprendizaje variadas que faciliten la adquisición, integración y transferencia de lo aprendido.

La combinación de escenarios y recursos busca propiciar ambientes de aprendizaje variados que estimulen el deseo de aprender en situaciones concretas, simuladas o cercanas al contexto en el que el estudiante realizara su práctica profesional.

La UA es un *Taller* de acuerdo con *la elaboración, transcripción o restauración de partituras (música escrita en lenguaje musical)*.

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	Básico
Área Curricular:	Solfeo
Carácter de la UA:	Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Formar integralmente licenciado en música capaces de analizar el entorno socio-cultural y crear la obra relacionada con la Sonoridad; con sólidos conocimientos, habilidades y un alto sentido de responsabilidad para::

- Compilar, analizar e intervenir de manera creativa el fenómeno Sonoro Artístico en México y en el mundo.*
- Proponer a través de las acciones artísticas la política de la inclusión de cada uno de los individuos en el proceso cultural dentro de la sociedad mexicana.
- Descartar fronteras artificiales entre la sonoridad clásica y popular, integrando equitativamente las obras de todos estilos y géneros sin excepción o discriminación.
- Combinar los avances científicos y tecnológicos en la utilización de las herramientas e instrumentos de ejecución.



- Investigar constantemente los saberes dentro de la física acústica, ingeniería de sonido e informática musical.
- Construir la relación transdisciplinaria entre los quehaceres artísticos; vincular el Arte Sonoro con Arte Digital, Artes Plásticas y Los Estudios Cinematográficos dentro de las áreas de producción, investigación y promoción artística.
- Destacar el aprendizaje significativo y constructivo, combinando la enseñanza grupal con la tutoría creativa individual.
- Proporcionar un bagaje de habilidades y conocimientos dentro de las áreas curriculares marcadas que avalen el título de Licenciado en Música, adecuado en sus contenidos a los niveles internacionales de enseñanza musical superior.
- Dirigir al futuro especialista en términos de bioética, es decir como un individuo que se preocupa por la conservación del entorno cultural como principal factor de supervivencia del género humano en la sociedad globalizada (UNESCO).
- Configurar un sentido de identidad y pertenencia a la Licenciatura como a la propia UAEM.
- Construir en el estudiante y en el profesor la actitud de agradecimiento hacia la sociedad mexicana que a través de las instituciones públicas, que administran su recurso, invierte en la educación gratuita de su futuro especialista. Por lo tanto el servicio social y las prácticas profesionales se tienen que tomar como actividades centrales e integradoras de la carrera.

Destacar con debido orgullo y respeto la cultura y el arte mexicano tanto histórico como contemporáneo sin prejuicios; elevar la calidad de la producción artística, utilizando los conocimientos y las herramientas actualizadas dentro del entorno mundial globalizado.

Objetivos del núcleo de formación: Básico, se promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Objetivos del área curricular o disciplinaria: Solfeo, Seleccionar el manejo fluido del lenguaje musical en los aspectos sonoros, gráficos, formales y tecnológicos; propiciar el desarrollo del oído interno para la conversión racional del texto gráfico en la imagen sonora y viceversa; aprovechar al máximo esta habilidad en el análisis y creación del Arte Sonoro.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.



Aplicación de técnicas tecnológicas para la notación musical, sintetizar y evaluar argumentos que existen entre la relación de la sonoridad y la visualidad para formar un discurso coherente en el desarrollo del entrenamiento audio-visual.

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.

Unidad 1		
Uso de software de notación por computadora (Finale)		
Objetivo general: Integrar los conocimientos previos con respecto a la notación musical y el uso de tecnología digital		
Temáticas:		
1.1 Relación entre la sonoridad y la visualidad 1.2 Descripción general de la interfaz del software Finale 1.3 Reconocimiento de figuras básicas en la interfaz del software Finale 1.4 Aplicación de los conceptos: velocidad, mapeo y asignación de instrumentos MIDI en una partitura.		
Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza.-		
<p>Se presenta un panorama general sobre las características de la UA Digitalización de Partituras, sus exigencias y forma de evaluación. Se realiza una dinámica de activación (método inductivo) para sensibilizar a los y las estudiantes en cuanto a la temática central de la Digitalización de Partituras. Asimismo, se aplica un sondeo diagnóstico (Estrategia: organizador previo) para explorar sus conocimientos y experiencias anteriores. Mediante el método de enseñanza demostrativo se va guiando el taller paso a paso resolviendo dudas individuales. Se entregan productos finales impresos y en formato pdf para su reproducción en el contexto de la sociedad del conocimiento, generando su capacidad para crear, restaurar o transcribir textos de calidad escritos en el lenguaje musical (método analítico).</p>		
Actividades para el aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
D. Dar a conocer: <ul style="list-style-type: none"> • Programa • Objetivos 	A2. Registro de proyecto a realizar	A. Entregar una transcripción, o adaptación instrumental de una obra.



<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica de trabajo • Criterios de evaluación • Reglamento • Recursos del taller <p>A1. Dinámica: “experiencia con algún editor de partituras” (ejemplificación).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Narrativa de experiencias. • Conocimiento de la paquetería de vanguardia relacionada a la digitalización de textos musicales. • Generar un reporte mediante correo electrónico de la experiencia personal con la transcripción, restauración o creación mediante algún programa de edición de partituras. <p>A. Delimitar el software a utilizar durante el curso basado en la retroalimentación de la experiencia de la mayoría del grupo.</p> <p>D. Asignar proyectos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar alguno de los tres tipos de proyecto a realizar. Transcripción, Adaptación, Creación o Restauración de obras musicales (partituras). • Identificar la diferencia de los proyectos a realizar • Seleccionar los proyectos a realizar que sean del interés particular y a su vez ayude a alguna otra materia en la licenciatura cursante <p>D. Registrar el proyecto a realizar durante el periodo.</p> <p>A3. Trabajo individual con ordenador</p> <p>D. Dar opciones de uso de software, Finale, Sibelius o MuseScore (se dará prioridad al software libre compatible con osx y windows, finale y sibelius se utilizarán solo si están disponibles en cada ordenador).</p> <p>A. Realización del proyecto o proyectos</p> <p>D.Supervisar y Retroalimentar durante el taller</p>	<p>Otra opción es entregar la restauración de una obra que no exista en la web. La tercera opción es entregar una creación que esté escrita a mano y digitalizarla.</p> <p>D. Retroalimentación: Revisar que el documento musical cuente con todo lo necesario para un entendimiento universal del mismo.</p>
<p>Tiempo (1 hora)</p>	<p>Tiempo (10 horas)</p>	<p>Tiempo (1 hora)</p>



Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)	
Escenarios	Recursos
Sala de Cómputo y/o Computadora personal portátil, Programa de Software Musical Finale, Sibelius o MuseScore	Partituras que necesitan restaurarse, Composiciones originales hechas a mano, Partituras Libres digitales e impresas, Bibliotecas musicales

Unidad 2
Digitalización (Finale)
Objetivo general: Evaluar la capacidad que ofrece el uso de software para el desarrollo de habilidades de notación musical
Temáticas: 2.1 Transcripción de partituras a través del uso de interfaces físicas 2.1.1 Técnica de digitación en el teclado de la computadora para la escritura en Finale 2.1.2 Imprimiendo archivos en Finale 2.2 Exportación de archivos XML 2.3 Plug-ins (para Finale)
Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza.- Se elabora el segundo proyecto que sea diferente al de la primera unidad del taller de Digitalización de Partituras. Se realiza una dinámica de activación (método inductivo) para retroalimentar a los y las estudiantes en cuanto a su primera experiencia con el software para la notación musical. Asimismo, se aplica un sondeo del segundo proyecto a elegir (Estrategia: organizador previo) para explorar sus conocimientos y experiencias con el proyecto entregado en la Unidad 1. Mediante el método de enseñanza demostrativo se va guiando el taller paso a paso resolviendo dudas individuales. Se entregan productos finales impresos y en formato pdf para su publicación y conservación en la biblioteca de la Escuela de Artes Escénicas, motivando su capacidad para compartir trabajos elaborados en clase de restauración, transcripción, arreglo o composición de textos de calidad escritos en el lenguaje musical (método analítico). Utilizar interface física como un teclado (musical) MIDI y conociendo los plug ins en Finale, Sibelius y/o MuseScore.
Actividades para el aprendizaje



Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>D. Dar a conocer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lo que son las “Interfaces físicas” • Que es y como se usa un “Plug in” • Dinámica de trabajo • Recursos del taller • Fechas de entrega <p>A1. Elaborar el segundo proyecto de Digitalización.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elegir un proyecto acorde a un interés personal y académico relacionado con la música que estoy tocando en ensambles instrumentales, en composición o en alguna otra de las asignaturas. • Utilizar el software musical que más me agrade. • Planear y notificar al profesor el trabajo a desarrollar, nombre del compositor, título de la obra, restauración o creación mediante algún programa de edición de partituras. <p>D. Registrar los proyectos para recibirlos en la evaluación.</p>	<p>D. Retroalimentación y resolución de dudas durante el tiempo del taller</p> <p>A. Elaborar el segundo trabajo durante el tiempo del taller,</p> <p>Preguntar al profesor las dudas durante la elaboración del trabajo en la clase.</p>	<p>A. Entregar una transcripción, o adaptación instrumental de una obra. Otra opción es entregar la restauración de una obra que no exista en la web. La tercera opción es entregar una creación que esté escrita a mano y digitalizarla.</p> <p>D. Retroalimentación: Revisar que el documento musical cuente con todo lo necesario para un entendimiento universal del mismo.</p>
<p>Tiempo (1hora)</p>	<p>Tiempo (6 horas)</p>	<p>Tiempo (1 hora)</p>



Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)	
Escenarios	Recursos
Sala de Cómputo y/o Computadora personal portátil, Programa de Software Musical Finale, Sibelius o MuseScore	Partituras que necesitan restaurarse, Composiciones originales hechas a mano, Partituras Libres digitales e impresas, Bibliotecas musicales

3. Uso de software de notación por computadora (Sibelius)
Objetivo general: Evaluar la capacidad que ofrece el uso de software para el desarrollo de habilidades de notación musical.
Temáticas: 3.1 Relación entre la sonoridad y la visualidad 3.2 Descripción general de la interfaz del software Sibelius 3.3 Reconocimiento de figuras básicas en la interfaz del software Sibelius 3.3.1 Aplicación de los conceptos: velocidad, mapeo y asignación de instrumentos MIDI en una partitura 3.4 Digitalización (Sibelius) 3.5 Transcripción de partituras a través del uso de interfaces físicas 3.6 Técnica de digitación en el teclado de la computadora para la escritura en Sibelius 3.6.1 Imprimiendo archivos en Sibelius 3.6.2 Exportación de archivos XML 3.7 Plug-ins (para Sibelius)
Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza. Se enseña la relación entre visualidad y sonoridad. Se describe la interfaz del software Sibelius (método inductivo) así como las figuras básicas de la interfaz para la notación musical. Asimismo, se aplican los conceptos de velocidad, mapeo y asignación de instrumentos MIDI en una partitura. (Estrategia: organizador previo) Compararlo con Finale o MuseScore. Mediante el método de enseñanza demostrativo se va guiando el taller paso a paso resolviendo dudas individuales. Se entregan productos finales impresos y en formatos XML y pdf reconocer las interfaces en Sibelius mediante una restauración, transcripción, arreglo o composición de textos de calidad escritos en el lenguaje musical (método analítico). Utilizar interface física como un teclado (musical) MIDI y conociendo los plug ins en Finale, Sibelius y/o MuseScore.
Actividades para el aprendizaje



<p style="text-align: center;">Inicio</p> <p>D. Dar a conocer</p> <ul style="list-style-type: none"> • la relación entre visualidad y sonoridad • Describir la interfaz Sibelius • Figuras básicas para la notación musical: <ul style="list-style-type: none"> ○ Velocidad ○ Mapeo ○ asignación de instrumentos midi <p>A. Tomar notas de los conceptos y aplicarlos a un proyecto</p>	<p style="text-align: center;">Desarrollo</p> <p>A. Poner en practica los conceptos adquiridos mediante un trabajo en el programa Sibelius</p> <p>D. Retroalimentación y resolución de dudas durante el tiempo del taller</p>	<p style="text-align: center;">Cierre</p> <p>A. Entregar ejercicio mediante proyecto en programa Sibelius en formatos XML y Pdf</p> <p>D. Revisar, evaluar y retroalimentar</p>
Tiempo	Tiempo	Tiempo
Tiempo (1 hora)	Tiempo (2 horas)	Tiempo (1 hora)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
<p>Sala de Cómputo y/o Computadora personal portátil, Programa de Software Musical Finale, Sibelius o MuseScore</p>		<p>Partituras que necesitan restaurarse, Composiciones originales hechas a mano, Partituras Libres digitales e impresas, Bibliotecas musicales</p>



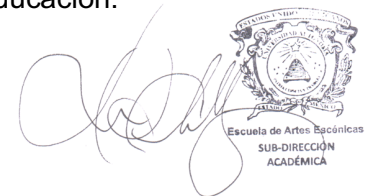
VII. Acervo bibliográfico

I. Básica

- Clarke T. (2011) *Sibelius Tutoriales*, Avid Technology Inc, EE. UU.
- Enders B., Wolfgang K. (1989) *MIDI and Sound Book for the Atari ST*, M&T Publishing, Inc. EE. UU.
- Namme-Galindo I. (2010) *Breve Manual en Español: para escribir y escuchar música en la computadora*, Tijuana Baja California: Escuela de música del noreste
- Notari Mas P. (2010) *Manual de referencia para Ableton Live*, Ableton AG
Alemania
- Rumsey F. (1990) *MIDI Systems and Control*, Focal Press
EE.UU.

Complementario

- Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., & Zabala, A. (2007). *El constructivismo en el aula* (17a ed.). México: Graó.
- Díaz-Barriga, Á. (s.f.). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. Recuperado el 10 de abril de 2018, de http://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluación/Factores%20de%20Evaluación/Práctica%20Profesional/Guía%20de%20secuencias-didacticas_Angel%20Díaz.pdf
- Díaz-Barriga, F., & Hernández, G. (2010). El aprendizaje de diversos contenidos curriculares. En F. Díaz-Barriga, & G. Hernández, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. (Tercera ed.). México: Mc Graw Hill.
- Pimienta Prieto, J. H. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Docencia universitaria basada en competencias*. México, México: Pearson Educación.





Licenciatura en Música

Unidad de aprendizaje:	HP: Horas Prácticas
	TH: Total de Horas
	CR: Créditos

24 Líneas de selección
 * Actividad Académica
 Créditos a cubrir por periodo escolar:
 Mínimo 21 y Máximo 52
 Obligatorio Núcleo Básico
 Obligatorio Núcleo Sustantivo
 Obligatorio Núcleo Integral
 Opcional Núcleo Integral

Núcleo Básico	32
courses and credits 30	47
UA	99
	131

Núcleo Sustantivo	22
courses and credits 45	123
UA	147
	169

Núcleo Integral	13
courses and credits 13	29
UA + 1*	56
	69

Núcleo Integral	0
Opcional: courses and credits 4 UA	16
	16

Total del Núcleo Básico: credits 30	47
UA para cubrir	99
credits	131

Total del Núcleo Sustantivo: credits 45 UA para cubrir	123
credits	169

Total del Núcleo Integral: credits 17 UA + 1* para cubrir	29
credits	69

TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS	
UA Obligatorias	88 + 1 Actividad Académica
UA Opcionales	4
UA a Acreditar	92 + 1 Actividad Académica
Créditos	415

PERIODO 1 PERIODO 2 PERIODO 3 PERIODO 4 PERIODO 5 PERIODO 6 PERIODO 7 PERIODO 8 PERIODO 9 PERIODO 10

EJECUCIÓN

FILOSOFÍA Y ESTÉTICA

Tecnología de la Música

TEORÍA DE LA MÚSICA

Comento	0	Música de cámara	0
	4		4
	4		4
	4		4

Recital	0	Concierto final	0
	4		4
	4		4
	4		4

Tendencias musicológicas	0	Musicología contemporánea	0
	4		4
	4		4
	4		4

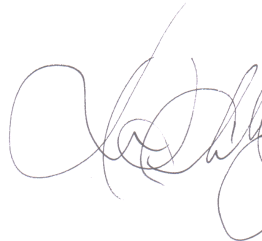
Etnomusicología	0	Paleografía musical	0
	4		4
	4		4
	4		4

Informática musical avanzada	0	Procesamiento de audio	0
	4		4
	4		4
	4		4

Producción musical a través de interfaces físicas	0	Tendencias de la Tecnología Musical	0
	4		4
	4		4
	4		4

Composición avanzada	0	Proyecto de creación sonora	0
	4		4
	4		4
	4		4

Obras de cámara	0	Obras orquestal	0
	4		4
	4		4
	4		4


 Escuela de Artes Escénicas
 SUB-DIRECCIÓN
 ACADÉMICA