



Universidad Veracruzana

Tutorías para la apreciación artística  
Planeación



**“Diseño de Programas de Tutorías para la Apreciación Artística bajo el modelo de Aprendizaje Basado en Competencias”**

• **Nombre del programa de tutoría**

La guitarra eléctrica en la historia del rock.

• **Tutor**

Yahel Felipe Jiménez López

• **Dependencia o grupo artístico**

Orquesta Sinfónica de Xalapa

• **Descripción del programa de tutoría**

En este programa el alumno aprenderá a identificar, analizar y a descifrar la estructura de una canción de "rock". Entenderá la participación e importancia que tiene la guitarra eléctrica dentro del género musical y su evolución tecnológica a través de la historia. Así mismo conocerá las características principales de los subgéneros y estilos del rock en los cuales podrá comparar, argumentar e identificar en ellos la influencia de algunas de las grandes composiciones en la historia de la música sinfónica.

**5. Pertinencia y relevancia de la tutoría**

Esta tutoría pretende reforzar el conocimiento y la apreciación de la música popular, aspira a generar nuevo público en los conciertos de música sinfónica y procura vincular la importancia de la música sinfónica en la evolución histórica y social con ayuda de algunos de los elementos de la composición musical que han ido evolucionando y siguen siendo aplicados en la música moderna. Se pretende estimular la creatividad e imaginación a través de la experimentación auditiva, visual, práctica y se busca acentuar el trabajo en equipo.

**6. Unidad de competencia**

El alumno obtendrá el conocimiento necesario para comparar y argumentar sobre los diferentes estilos o subgéneros derivados del "rock", tendrá el criterio para analizar la interpretación del estilo y podrá identificar los elementos de la composición que influyeron a través de la historia. Entenderá la participación de la guitarra eléctrica como elemento fundamental de este género y sus principales funciones, así como también sus diferentes estilos de interpretación. Se podrá en prueba la creatividad, imaginación y su capacidad de trabajo en equipo mediante una actividad práctica de composición.

## 7. Cuadro operativo de competencias

Conocimientos / Teórico	Habilidades / heurístico	Actitud/ axiológico
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia del rock</li> <li>• Contexto histórico-social</li> <li>• Estructura y tecnología</li> <li>• Identificación de estilos</li> <li>• Anatomía y funcionalidad de la guitarra eléctrica</li> <li>• Elementos básicos de composición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Argumentación</li> <li>• Análisis</li> <li>• Comparación</li> <li>• Investigación</li> <li>• Reconocimiento</li> <li>• Estimulación de la creatividad e imaginación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsabilidad</li> <li>• Comprensión</li> <li>• Tolerancia</li> <li>• Razonamiento</li> <li>• Honestidad</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Crítica constructiva</li> </ul>

## 8. Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje

Enseñanza	Lectura de textos, Proyección de videos, Análisis de audios, ejecución práctica de un instrumento musical.
Aprendizaje	Exposición temática, discusión guiada, lluvia de ideas, apreciación de obras actividad práctica por equipos.

## 9. Apoyos educativos

Materiales	Bocinas, computadora, pantalla, software de edición de partituras, instrumentos musicales, equipo de audio, metrónomo, pizarrón, plumones, libro de texto, libreta, lápiz.
Recursos	Lecturas, Videos, Audios.

## 10. Evaluación del desempeño

Productos o demostración	Criterios	Porcentajes
Participación activa en clase	Objetiva, analítica, oportuna	20 %
Exposición temática	Calidad de investigación	20%
Test de opción múltiple	Evaluación de conocimientos adquiridos.	30%
Trabajo final	Capacidad de trabajo en equipo, estructura, creatividad.	30%
	<b>Total</b>	100%

## 11. Acreditación

Para acreditar la tutoría el participante deberá cumplir con el 80% de asistencia y entregar las evidencias del aprendizaje en el tiempo y criterios establecidos.

## 12. Fuentes de consulta

Básicas
Kaiser, C. (2018). <i>Nineteen Sixty-Eight in America: Music, Politics, Chaos, Counterculture, and the Shaping of a Generation</i> (Anniversary edition). Grove Presos.
Attali, J. (1995). <i>Ruidos. Ensayo Sobre La Economía Política De La Música</i> . Siglo XXI Editores.
Barrueto, A. (2014) <i>Gesto musical, particularidad y desvío. Nociones estéticas y herramientas para el análisis de grabaciones de rock</i> . Proquest 28182412. Tesis presentada en la Facultad de Artes de la Pontificia Universidad Católica de Chile, para optar al grado de Magíster en Artes, Mención Música (área Musicología).
Complementarias
Bassols, G. (2019). <i>Los instrumentos musicales del Rock Progresivo. Guía ilustrada: Desde los años 60 hasta nuestros días</i> . Grupo Editorial Círculo Rojo SL.
De Garay, A. (1996). <i>El rock como conformador de identidades juveniles. Nómadas</i> . Universidad Central Bogotá, Colombia.

### Programación de sesiones de trabajo

#### Sesión 1

- **Saberes:** Historia del rock.  
Historia de la guitarra eléctrica.
- **Actividades de aprendizaje:** Discusión guiada sobre el origen, los fundadores y mayores exponentes del rock.  
Análisis de la participación de la guitarra eléctrica dentro del género.
- **Evidencias:** Test grupal para identificar sonidos y patrones básicos en una canción de rock.
- **Materiales de apoyo:** Audios, videos, computadora, pantalla, bocinas, pintarrón y plumones.

## Sesión 2

- **Saberes:**  
Instrumentación en una banda de rock.  
Estructura básica de una canción de rock.  
Escala diatónica.  
Cifrado americano.
- **Actividades de aprendizaje:**  
Explicación detallada de una canción de rock: estructura, armonía, ritmo, letra.  
Demostración práctica y análisis.
- **Evidencias:**  
Encuesta breve sobre estructura de una canción de rock.
- **Materiales de apoyo:**  
Computadora, software de edición de partituras, pantalla o proyector, guitarra eléctrica, amplificador, bocina, pintarrón, plumones, libreta y bolígrafo.

## Sesión 3

- **Saberes:**  
Evolución del sonido de la guitarra eléctrica a través de la historia, el contexto social y cultural.  
Elementos básicos y anatomía de la guitarra eléctrica.
- **Actividades de aprendizaje:**  
Lluvia de ideas sobre elementos principales y anatomía de la guitarra eléctrica y amplificadores.  
Elección de periodo de la música a investigar por equipos.
- **Evidencias:**  
Elaboración de mapa mental sobre la participación de la guitarra eléctrica en una canción de rock.  
Conformación de equipos y exposiciones o ponencias.
- **Materiales de apoyo:**  
Computadora o pantalla, videos, guitarra eléctrica, amplificador, bocina, pintarrón, plumones, libreta, bolígrafo o lápiz.

## Sesión 4

- **Saberes:** Subgéneros del rock. (70s y 80s).
- **Actividades de aprendizaje:**
  - Exposición por equipos de un periodo significativo en la historia del rock.
  - Análisis de la evolución de los elementos básicos y la estructura musical.
  - Lectura de texto.
  - Lluvia de ideas sobre contexto político social.
- **Evidencias:**
  - Test auditivo grupal para reconocer un subgénero y asociarlo al periodo histórico correspondiente.
- **Materiales de apoyo:**
  - Computadora, software de edición de partituras, pantalla o proyector, pintarrón, plumones, libreta, bolígrafo o lápiz, libro de texto, audios, videos.

## Sesión 5

- **Saberes:** Heavy metal, la creación de nuevos sonidos y subgéneros. Elementos influyentes de la música sinfónica.
- **Actividades de aprendizaje:**
  - Discusión temática sobre la evolución del sonido en el género musical.
  - Identificación de instrumentos y sonidos provenientes de una orquesta sinfónica.
- **Evidencias:**
  - Encuesta acerca de los subgéneros del heavy metal.
  - Lista de instrumentos asociados.
  - Identificación de los recursos que utiliza la guitarra.
- **Materiales de apoyo:**
  - Computadora, software de edición de partituras, pantalla o proyector, pintarrón, plumones, libreta, bolígrafo, libro de texto, audios y videos.

## Sesión 6

- **Saberes:** El rock en México y en Latinoamérica.  
Contexto social y político.  
Mayores exponentes.
- **Actividades de aprendizaje:** Lectura de texto.  
Documental.  
Discusión guiada sobre el contexto social.
- **Evidencias:** Actividad grupal y línea del tiempo.
- **Materiales de apoyo:** Computadora, pantalla o proyector, pintarrón, plumones, libreta, bolígrafo o lápiz, libro de texto, audios y videos.

## Sesión 7

- **Saberes:** Subgéneros del heavy metal. (90's a la actualidad).  
Identificación de nuevos elementos musicales.
- **Actividades de aprendizaje:** Apreciación de obras.  
Análisis de estructura rítmica y/o melódica.  
Ejecución práctica y análisis.  
Conformación de equipos para trabajo final.
- **Evidencias:** Lista de obras a escuchar en casa.  
Lista de equipos para trabajo final.
- **Materiales de apoyo:** Computadora, pantalla o proyector, videos, guitarra eléctrica, amplificador, bocina, pintarrón, plumones, libreta y bolígrafo.

## Sesión 8

- **Saberes:**

El rock en los videojuegos.  
Estructuras básicas de composición.  
El "*loop*" como elemento de composición.
- **Actividades de aprendizaje:**

Actividad grupal: Crear un *loop* con estructura básica de rock.  
Elementos básicos de edición de partitura con software "Guitar Pro".
- **Evidencias:**

Archivo tipo *wav* del *loop* creado en equipo por el grupo de tutorados con el apoyo del facilitador.
- **Materiales de apoyo:**

Computadora, software de edición de partituras, pantalla o proyector, pintarrón, plumones, libreta, bolígrafo, libro de texto, audios y videos.

## Sesión 9

- **Saberes:**

Una mirada al pasado, Bach, Vivaldi, Beethoven, Stravinsky, Shostakovich, Revueltas.  
Análisis musical e identificación de elementos influyentes en la música moderna.
- **Actividades de aprendizaje:**

Lluvia de ideas.  
Apreciación de obras.  
Videos de apoyo.  
Discusión sobre trabajo final.
- **Evidencias:**

Lista de elementos encontrados que se relacionan al rock.
- **Materiales de apoyo:**

Computadora, software de edición de partituras, pantalla, pintarrón, plumones, libreta, bolígrafo o lápiz, libro de texto, audios y videos.

## Sesión 10

- **Saberes:**

Aplicación de conocimientos obtenidos.  
Cómo usar la imaginación a través de la exploración y experimentación.  
La situación actual del rock y el heavy metal.
- **Actividades de aprendizaje:** Revisión de trabajo final.  
Demostración práctica.  
Lluvia de ideas.
- **Evidencias:**

Documento, archivo de audio, MIDI, trabajo final escrito a mano o ejecución práctica de su creación.
- **Materiales de apoyo:**

Computadora, pantalla o proyector, videos, guitarra eléctrica, amplificador, bocina, pintarrón, plumones, libreta y lápiz.

<b>Revisión por:</b> <i>Coordinador del grupo de aprendizaje:</i> <b>Rodrigo García Limón</b>	
<b>Fecha de proceso de formación:</b>	30/01/2023-03/02/2023
<b>Sede donde tomó el curso:</b> Dirección General de Desarrollo académico e innovación educativa de la UV	