**Tutorías para la apreciación artística**

**Planeación didáctica**

**Nombre del programa: La magia de la música de los videojuegos**

**Académico que imparte: Emilia Chtereva Chtereva**

**Entidad académica: Orquesta Sinfónica de Xalapa**

1. **Competencia General de la TAA**

**Habilidad de apreciar las diversas expresiones artísticas, como parte fundamental de la cultura, reconociendo su potencial para el desarrollo integral del ser humano, impulsando, en el participante, la capacidad de sensibilizarse ante los diferentes lenguajes estéticos, fomentando su actitud participativa, abierta y reflexiva.**

* 1. **Descripción mínima del Programa**

El programa da a conocer el uso de los instrumentos musicales clásicos y el lenguaje musical, utilizado para ambientar algunos de los famosos videojuegos. Permite reconocer las principales herramientas que se usan en una composición para crear imágenes y efectos, y de esta manera apoya al alumno para que pueda apreciar de mejor manera la importancia de la música dentro de un videojuego.

1. **Unidad de competencia**

A través de análisis musical el alumno descubrirá cuales son los principales elementos que se utilizan en la música para expresar ideas, personajes, sensaciones y ambientes. Se pretende desarrollar el pensamiento crítico, ampliar la cultura musical en general de los universitarios y de esta forma permitirles tener un mayor criterio sobre la calidad de los videojuegos que les gustan.

De igual forma mediante el programa el estudiante podrá entender el reto de hacer una composición musical de diversos estilos.

1. **Articulación de los ejes**

Los ejes se articulan a través de la promoción y desarrollo de diversos saberes. En torno de los heurísticos ( escuchar de forma crítica y analizar piezas de diversas bandas sonoras de algunos videojuegos, como Doom,

The legend of Zelda, Ocarina of time, World of Warcraft, The Witcher 3 entre otros), los estudiantes adquieren conocimientos básicos sobre el lenguaje musical y su uso, sobre los estilos de música y algunos compositores que trabajan este genero (ejes teóricos), lo que les permite ampliar su criterio sobre la importancia y el valor de la música en los videojuegos, y a la vez desarrolla la empatía, el respeto y el interés hacía el arte musical (ejes axiológicos).

1. **Cuadro de operatividad de competencias**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Conocimientos | Habilidades (heurístico) | Actitudes (axiológico) |
| 1. La evolución de la música de videojuegos desde los primeros videojuegos hasta la actualidad.
2. Compositores y estilos utilizados en el género.
3. Elementos musicales básicos
4. Uso del lenguaje musical para la descripción de personajes, imágenes, ambientes y acciones dentro de un videojuego.
 | 1. Apreciar la

evolución histórica del género de música para videojuego  2. Habilidad de identificar a través de la audición los elementos básicos de la música: melodía, ritmo, tempo e instrumentos musicales.  3. Sensibilidad para reconocer diferentes emociones, acciones y personajes, descritos con el lenguaje musical.  4. Comparación entre las diversas melodías en términos de los conceptos musicales conocidos.  | * Tolerancia
* Respeto
* Compromiso
* Empatía
* Sensibilidad musical
 |

1. **Estrategias metodológicas de enseñanza-aprendizaje**
* Exposiciones orales y multimedia
* Grupos de discusión del tema
* Observación de videos y audición de música de videojuegos
* Participación en clase individual
* Investigación de temas específicos del curso
1. **Apoyos educativos**

|  |  |
| --- | --- |
| **Recursos didácticos**  | **Materiales didácticos**  |
| ComputadoraAudífonos Micrófono  | Textos digitalesVídeos y películas digitales |

1. **Evaluación del desempeño**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evidencia de desempeño** | **Criterios de desempeño** | **Porcentaje** |
| Participación en clase | Activa, pertinente, oportuna y propositivaRespeto a la diversidad de opiniones. | 40% |
| Exposición temática | Lenguaje claro y coherente, opiniones personales con base a lo aprendido en el curso. | 30% |
| Trabajo escrito | Inclusión de contenido temático, redacción claraEntrega puntual | 30% |
|  |  | **Total 100 %** |

1. **Acreditación**

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

1. **Fuentes de consulta**

|  |
| --- |
| **Básicas**  |
| COPLAND, Aaron, (2020), *Cómo escuchar la música.* Fondo de cultura económica, México GADEA, Luis, (2012), *El desarrollo de la inteligencia humana.* Editora de Gobierno del Estado de Veracruz. México PHILLIPS, Winfred, (2017). *A composer’s guide to game music.* The MIT Press.USAPIAGET, Jean, (1981), *Seis estudios de Psicología.* Editorial Labor, Barcelona ROSS, Edward, (2022), *Gamish. Una historia gráfica de los videojuegos.* Reservoir books. BarcelonaVYGOTSKY, Lev, (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Ediciones Fausto. EspañaVYGOTSKY, Lev, (1978). *Mind in society, The development of higher psychological processes*. Traducido por José Francisco Javier Dávila Martínez, MA:Harvard University Press. Cambridge.Barcelona |
| **Complementarias**  |
|  |