

Mecánica
G. Sentido socioemocional.
1. Actitudes y autorregulación. Autorregulación del estilo cognitivo, la motivación y las emociones. Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad.
Autoconfianza e iniciativa. Tratamiento del error (individual o colectivo) y la reevaluación como elementos movilizadores de saberes y generadores de oportunidades de aprendizaje.
2. Toma de decisiones, planificación y trabajo en equipo. 2.1. Toma de decisiones. Destrezas básicas para reconocer, aceptar y evaluar diferentes opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas.
2.2. Planificación. Planificación y análisis de la viabilidad de las ideas, tareas y proyectos.
Ejecución de lo planificado y, en su caso, ajuste. (plazos, cuidado y correcto uso de materiales...).
Evaluación de lo planificado y realizado y desarrollo de propuestas de mejora. (optimización del proceso).
2.3. Trabajo en equipo. Técnicas y estrategias de trabajo en equipos heterogéneos. Colaboración y cooperación en las tareas tanto en entornos físicos como virtuales.
Asunción de responsabilidades. Liderazgo distribuido.
3. Inclusión, respeto y diversidad. Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva; empatía, escucha activa y assertividad.
Uso no discriminatorio del lenguaje. Identificación de estereotipos sexistas.

INFORMÁTICA MUSICAL

La materia de Informática Musical está diseñada para que el alumnado adquiera las competencias básicas y pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo y afrontar los principales desafíos y retos tecnológicos que plantea la sociedad del siglo XXI. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) constituyen uno de los ejes centrales de nuestra sociedad, y su alcance se extiende a todos los ámbitos de la actividad humana, entre ellos, el de las disciplinas artísticas. En este contexto, la música ha integrado plenamente la innovación científico-tecnológica, lo cual ha favorecido la incorporación al currículo de la materia de Informática musical. Ello facilita la adquisición de algunas habilidades técnicas y el manejo de cuestiones relacionadas con las nuevas tecnologías que puedan ser utilizadas y aplicadas en la música.

Esta materia tiene la finalidad de introducir al alumnado en el proceso de creación, reproducción, registro y audición de la composición musical mediante un uso crítico, seguro y responsable del ordenador y del lenguaje informático. Se propicia un primer acercamiento a los elementos fundamentales de la acústica y la tecnología y, a su aplicación práctica en trabajos de creación en el aula, incidiendo en la reflexión ética en torno a la propiedad intelectual y a los valores de responsabilidad y sostenibilidad en el consumo musical y en el aprovechamiento de los recursos conseguidos en otras materias del bachillerato, como el lenguaje musical. De esta forma, se contribuye a lograr una formación musical integral del alumnado acorde a las demandas de nuestro tiempo, proporcionándole herramientas provechosas para adquirir, crear y transmitir conocimiento y complementar y ampliar su proceso de aprendizaje a lo largo de la vida.

La materia se desarrolla a partir de cuatro competencias específicas, que están vinculadas con las competencias que conforman el perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, y con los objetivos de la etapa de Bachillerato. Están orientadas a la apreciación de las manifestaciones artísticas y a los diferentes modos de concebir la creación a la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa en la sociedad, partiendo de su entorno más

próximo. Asimismo, el alumnado ampliará sus gustos y construirá una identidad personal y cultural propia basada en el respeto a la diversidad. Impulsar su curiosidad hacia nuevas formas de expresión estimulará su creatividad contribuyendo a formar una ciudadanía que base sus elecciones artísticas en sus valores personales.

Los criterios de evaluación planteados sirven para determinar el nivel alcanzado en las competencias específicas y valorar el grado de consecución de los saberes básicos. Todo ello, entendido en su conjunto, da una perspectiva completa del nivel competencial que ha logrado el alumnado.

Los saberes básicos están divididos en tres bloques: el primero, A. "Sonido. Lenguaje musical", contiene saberes básicos sobre los fundamentos físicos del sonido y aplicación práctica de conceptos del lenguaje musical en programas de informática musical. El segundo, B. "Grabación, edición y reproducción de la música", engloba nociones básicas y programas relacionados con la grabación, edición y reproducción del sonido, tipos de reproductores, soportes y archivos musicales, licencias de uso y derechos de autor. El tercer bloque, C. "Creación musical", está vinculado a la creación y edición de partituras y audio, contenidos digitales musicales y propuestas multidisciplinares.

Por último, se desarrollarán situaciones de aprendizaje que involucren el uso de recursos variados adaptados a las diferentes necesidades del alumnado, e interrelacionen diferentes materias del currículo. Estas facilitan la movilización de los recursos adquiridos, así como la autonomía, la iniciativa, la creatividad y el respeto a la diversidad. La organización de tareas colaborativas potencia el desarrollo competencial, facilitando el aprendizaje entre iguales y convirtiendo al alumnado en el protagonista de su propio aprendizaje mediante experiencias, proyectos, retos y tareas que desarrollean su capacidad de apreciación, análisis, cuidado de la salud y medioambiente, favoreciendo también la innovación y el compromiso con los objetivos de desarrollo sostenible.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Tener una visión general de las posibilidades que ofrece la informática en la creación, grabación, edición y reproducción de la música, conociendo diferentes recursos apropiados para ello y su funcionamiento básico, para aprovecharlos como herramienta de autoaprendizaje, de disfrute y de enriquecimiento personal.

El conocimiento de las posibilidades y los diferentes recursos, programas y aplicaciones que ofrece la informática musical resulta fundamental para que el alumnado pueda incorporarlos en tareas de creación, grabación, edición y reproducción musical.

La presentación en el aula de variedad de recursos informáticos pretende estimular el interés del alumnado por conocer su funcionamiento y contribuir a que desarrolle progresivamente las destrezas necesarias para su manejo. Conocer su funcionamiento ayudará, así mismo, a la identificación de los recursos más adecuados para abordar con creatividad la realización de diferentes tareas.

La interiorización progresiva de las opciones que ofrece la informática facilita al alumnado participar en el hecho musical a través de la edición de partituras, construir sus propios aprendizajes, abrirse hacia nuevas sonoridades y producciones musicales, enriqueciendo sus gustos y su posibilidad de disfrute personal. Además, muchos de estos recursos presentan una interfaz en otra lengua, principalmente en inglés, con lo que se propicia la adquisición de un lenguaje técnico musical en otro idioma.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CP1, CD1, CD2, CPSAA1.1, CC1, CCEC2.

2. Utilizar eficazmente distintos soportes y formatos informáticos, de manera individual o colectiva, para la creación, grabación, edición y reproducción de la música, seleccionándolos en función de su adecuación a la tarea y asegurando un uso seguro, responsable y ético de los mismos, para satisfacer las necesidades relacionadas que surjan en los ámbitos académico, personal y profesional.

El desarrollo de esta competencia conlleva realizar un uso seguro, ético y responsable de los distintos soportes y formatos informáticos, conocer las medidas de protección de datos personales y asegurar el respeto a la propiedad intelectual y a los derechos de autor en la creación, grabación, edición y reproducción de contenidos musicales. De esta manera, mejorará la comunicación y el uso de herramientas digitales para difundir y compartir contenidos y archivos en diferentes formatos.

La necesidad de intercambiar información con otras personas en distintos ámbitos implica una actitud responsable y de respeto hacia el equipo de trabajo, aplicables tanto en el contexto personal como a las interacciones en la red a través de herramientas digitales, plataformas virtuales o redes sociales de comunicación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, CD2, CD3, CPSAA3.2, CCEC2, CCEC4.1.

3. Aplicar fundamentos físicos del sonido y conocimientos específicos del lenguaje musical en la composición y producción artística, mediante la práctica de programas y aplicaciones informáticas diversas, para incrementar la comprensión de la música y de sus posibilidades expresivas así como para comunicarse con otras personas de manera respetuosa y empática.

La incorporación de conocimientos fundamentales de acústica y de lenguaje musical constituye un recurso valioso para que el alumnado pueda incorporarlos al manejar programas y aplicaciones informáticas diversas. Así, las tareas, producciones y ejercicios de edición, grabación y reproducción musical serán un vehículo para comprender mejor la música.

Entender el fenómeno musical incrementará, también, las capacidad del alumnado de descubrir las múltiples posibilidades expresivas de la música y le ayudará a enfrentarse a situaciones creativas y a procesos de comunicación con otras personas de manera empática y respetuosa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD2, CD3, CPSAA3.1, CCEC3.2.

4. Crear proyectos colaborativos multidisciplinares, innovadores y sostenibles, valiéndose de programas y aplicaciones informáticas musicales, aplicando los conocimientos adquiridos y asumiendo roles y tareas propias de la producción con un enfoque inclusivo, para favorecer el crecimiento artístico propio así como enriquecer el entorno cultural e identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional.

La participación en proyectos musicales multidisciplinares se presenta como una oportunidad para aplicar los aprendizajes propios de la materia en un marco digital eminentemente creativo, en el que pueden seleccionarse materiales musicales previamente trabajados o generarse otros nuevos empleando programas y aplicaciones informáticas diversas, contribuyéndose así a la transmisión del patrimonio artístico y al necesario reconocimiento de su valor intrínseco.

Al realizar los proyectos de forma colaborativa se contribuye al cultivo de actitudes de respeto ante la diversidad de opiniones, se promueve que el alumnado asuma diferentes funciones y que participe activamente y se comprometa en todas las fases del proceso. Esta experiencia le permitirá, de esta manera, descubrir e identificar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional ligadas a la música, atendiendo a criterios de sostenibilidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, STEM5, CD3, CD4, CPSAA2, CPSAA3.2, CC4, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Informática Musical
Competencia específica 1.
1.1. Conocer el funcionamiento de diferentes recursos informáticos aprovechando las posibilidades de autoaprendizaje, de disfrute y de enriquecimiento personal que ofrecen en la creación, grabación y reproducción de la música.
Competencia específica 2.
2.1. Grabar, editar, y reproducir contenidos digitales de música, de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas a la tarea y asegurando su uso seguro, responsable y ético.
Competencia específica 3.
3.1. Incorporar fundamentos físicos del sonido y conocimientos específicos del lenguaje musical en la realización de pequeñas composiciones y producciones musicales con medios digitales.
3.2. Utilizar adecuadamente programas y aplicaciones informáticas en función de las características y necesidades expresivas de las propuestas musicales a desarrollar, de manera individual o en grupo, con actitud respetuosa y empática.
Competencia específica 4.
4.1. Participar activamente en la creación de proyectos colaborativos multidisciplinares, asumiendo roles y tareas de producción de manera inclusiva, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional.
4.2 Aplicar los conocimientos tecnológicos adquiridos con iniciativa y responsabilidad en tareas de creación artística, atendiendo a criterios de innovación y sostenibilidad.

SABERES BÁSICOS

Informática Musical
A. EL SONIDO. LENGUAJE MUSICAL.
Fundamentos físicos del sonido y la evolución del audio hasta nuestros días.
Formas de onda, frecuencia, amplitud. Sonidos simples y complejos.
Niveles sonoros. Importancia para la salud y seguridad medioambiental.
Sonidos electrónicos y electroacústicos.
Conceptos básicos del lenguaje musical. Aplicación práctica en programas de informática musical.
B. GRABACIÓN, EDICIÓN Y REPRODUCCIÓN DE LA MÚSICA.
Nociones básicas sobre la grabación, edición y reproducción del sonido.
Formatos de grabación del sonido.
Tipos de reproductores, soportes y archivos musicales. Almacenamiento, conversión de archivos y trasvase de unos soportes a otros.
Programas para la edición de sonidos y su aplicación en la creación musical.
Programas para la creación de sonidos de síntesis.
Introducción a la producción musical: grabación en varias pistas, ecualización, aplicación de filtros y efectos, mezcla.
Licencias de uso y derechos de autor.
C. CREACIÓN MUSICAL.
Creación de contenidos musicales digitales sin estereotipos de género.
Conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y corrientes estéticas.
Actitud de aprecio hacia diferentes lenguajes artísticos.
Emprendimiento, perseverancia, flexibilidad y creatividad en la realización de propuestas multidisciplinares.
Curiosidad e iniciativa en la resolución de problemas relacionados con el entorno digital.
Valoración de la diversidad cultural y sus distintas formas de expresión y comunicación.