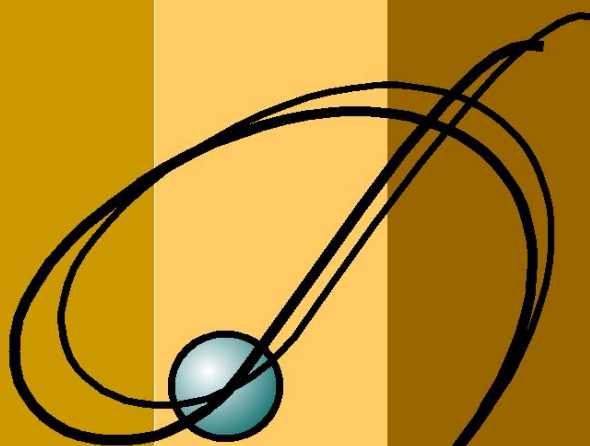


Programación Didáctica

Informática Musical

5º y 6º de Enseñanzas Profesionales



2023 2024

Conservatorio Profesional de Música

“Ana María Sánchez” - Elda

ÍNDICE

1. Definición
2. Introducción
 - 2.1. Justificación
 - 2.2. Legislación
3. Contexto
 - 3.1. Contexto del centro
 - 3.2. Contexto del aula
4. Objetivos
 - 4.1. Objetivos generales
 - 4.2. Objetivos de la asignatura
5. Competencias
6. Contenidos
 - 6.1. Conceptuales
 - 6.2. Procedimentales
 - 6.3. Actitudinales
7. Metodología
8. Recursos
9. Atención a la diversidad
10. Elementos transversales: comunicación audiovisual y TIC
11. Plan de convivencia
12. Evaluación
 - 12.1. Criterios de evaluación
 - 12.2. Procedimientos de evaluación
13. Promoción, mínimos exigibles, procedimiento de recuperación y pruebas de acceso
14. Actividades programadas
15. Bibliografía

1. DEFINICIÓN

Materia: Fundamentos de informática musical y edición de partituras (*Informática Musical*)

Carácter: Optativo

Cursos: 5º y 6º de Enseñanzas Profesionales

2. INTRODUCCIÓN

2.1. Justificación

La vida contemporánea –en cualquiera de sus ámbitos– se encuentra absolutamente condicionada por las llamadas tecnologías de la información y la comunicación. La posibilidad, reciente, de trabajar con máquinas capaces de procesar millones de operaciones por segundo y conectadas globalmente por medio de una red virtual universal ha modificado el comportamiento humano y los paradigmas que gobiernan nuestras sociedades actuales.

La música, como producto y práctica social, como instrumento cultural presente en todos los grupos humanos del planeta, no es ajena a toda esta retahíla de cambios. Así, el binomio música e informática nos permite cada vez más posibilidades y nos anima a explorar nuevas opciones creativas, comunicativas, laborales, etcétera. Simultáneamente, el potentísimo impacto en la propia esencia sonora, nos obliga a hacernos preguntas y a repensar buena parte de nuestros apriorismos.

El alumnado que, actualmente, se forma en los conservatorios se desarrollará musicalmente en un contexto lleno de widgets, plataformas y tecnologías informáticas. Por eso, una formación que pretende ser holística y conectar sus estudios con la realidad social tiene que incorporar todas estas referencias en su currículum. Tenemos que poder mirar e interactuar con la música, también, a través del prisma de la tecnología.

La asignatura Fundamentos de informática musical y edición de partituras constituye una primera aproximación: una invitación para empezar a familiarizarse con el entorno informático aplicado a la música. Desde los avanzados editores de partitura hasta los programas de grabación, montaje y edición de sonido. Pero, sobre todo, plantea un proceso que tiene que permitir a las futuras generaciones de compositoras, intérpretes, directoras, docentes, divulgadoras o melómanas incorporar las herramientas y las reflexiones que la tecnología presenta y ofrece al ámbito musical.

2.2. Legislación

Las enseñanzas profesionales artísticas se encuentran amparadas por el epígrafe B, del artículo 45.2, de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. El Real Decreto 1577/2006, de 22 de diciembre, asimismo fija los aspectos básicos del currículo de las enseñanzas profesionales de música.

Dado que la educación es una competencia de las comunidades autónomas, el currículo de las enseñanzas profesionales de música viene establecido por la legislación valenciana. Efectivamente, es el Decreto 158/2007, de 21 de septiembre el que recoge tanto los elementos curriculares como los de acceso a dicha tipología de enseñanza. El anexo 1 incorpora y da cuenta de los objetivos, los contenidos y los criterios de evaluación que tendrán que guiar el desempeño de la docencia.

3. CONTEXTO

3.1. Contexto del centro

El Conservatorio Profesional de Música "Ana María Sánchez" es un centro de titularidad pública y, por tanto, dependiente de la Conselleria d'Educació, Cultura i Esport de la Generalitat Valenciana. Se sitúa en el término municipal de Elda y es uno de los edificios de referencia de esta zona de expansión urbanística.

En sus instalaciones, inauguradas en el año 2009, se imparten los niveles elementales y profesionales de diferentes disciplinas de viento madera, viento metal, cuerda, tecla, percusión y canto. La formación interpretativa se complementa con asignaturas de conjunto, teóricas –lenguaje musical, armonía, análisis, historia– y optativas.

3.2. Contexto del aula

El alumnado que asiste a las clases de Informática Musical tiene una edad que oscila, mayoritariamente, entre los 16 y los 20 años de edad. Procede de Elda, Petrer, el Pinós, Montfort del Cid –situado en la comarca del Vinalopó Mitjà– y Agost –situada en la comarca limítrofe de l'Alacantí–.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivos generales

Los objetivos generales de las enseñanzas profesionales vienen recogidos en el artículo 4 del Decreto 158/2007 del Consell. Dichos objetivos han de guiar toda la tarea docente de esta etapa educativa.

- a) Fomentar la audición de música y establecer conceptos estéticos propios que permitan fundamentar y desarrollar criterios interpretativos individuales.
- b) Desarrollar la sensibilidad artística y el criterio estético como fuente de formación y enriquecimiento personal.
- c) Analizar y valorar críticamente las diferentes manifestaciones y estilos musicales.
- d) Conocer las aportaciones de la música al desarrollo personal del individuo y al desarrollo colectivo de las sociedades.
- e) Participar en actividades de difusión cultural musical que permitan experimentar con la música y disfrutar de la música.
- f) Conocer y emplear con precisión el vocabulario específico relativo a los conceptos científicos y artísticos de la música.
- g) Conocer y valorar el patrimonio musical como parte integrante del patrimonio histórico y cultural de la Humanidad.
- h) Conocer y valorar la importancia de la música propia de la Comunitat Valenciana, así como sus características y manifestaciones más importantes.

4.2. Objetivos de la asignatura

Este mismo decreto especifica en su anexo los dos objetivos de la materia de Fundamentos de informática musical y edición de partituras.

- 1) Utilizar un ordenador como ayuda de carácter general para el estudiante de música y el profesional.
- 2) Editar partituras de forma fácil y rápida, con aceptable calidad.

También se detallan los objetivos específicos:

- 1) Saber conectar un ordenador.
- 2) Saber ejecutar un programa de música.
- 3) Conocer las posibilidades y los límites de un estudio básico de informática musical.
- 4) Construir una secuencia, depurarla y proceder a su escucha.
- 5) Poder editar partituras monódicas, de cámara, corales y orquestales o para otras formaciones.
- 6) Crear un podcast de clase.

5. COMPETENCIAS

El nuevo paradigma educativo apuesta, cada vez más, por una formación basada en las competencias y en un abordaje multidisciplinar de las materias. Se trata, pues, de un hecho crucial en la era de las tecnologías de la información y la comunicación y en un momento en que la que la transmisión de conocimientos y su divulgación se dan con tanta rapidez en el contexto de un mundo globalizado.

Las enseñanzas profesionales de música no pueden quedar ajenas a este nuevo planteamiento. Por ello, y a partir del soporte legislativo que da el Real Decreto 1631/2006 para la educación secundaria, incluimos, a continuación, las diferentes competencias que se articularán en el desarrollo de la asignatura.

Comunicación lingüística: el alumnado comunicará en forma escrita y oral análisis ideas, órdenes y procesos relacionados con la informática musical. La comprensión lectora su utilizará en la descodificación de cualquier texto relacionado con la materia y la comprensión oral en el seguimiento de las explicaciones de clase.

Matemática: como siempre que se trabajan con material musical, los alumnos y alumnas tendrán que identificar series, utilizar fracciones que funcionan como indicadores de compás y participar del sistema de valores que supone la notación musical occidental clásica. El uso de programas de edición de partituras supondrá un incremento todavía mayor de la dificultad y el uso de la vertiente matemática de la música.

Conocimiento e interacción con el mundo físico: el alumnado podrá reflexionar sobre la epistemología musical, la transmisión de creaciones sonoras, los límites entre la reproducción y la interpretación. Abordará, de forma amplia, elementos de acústica, de la física del sonido y de la emisión y la recepción de música.

Tratamiento de la información y competencia digital: estas herramientas serán la base de toda la asignatura. Más allá de elementos estrictamente musicales, se trabajará con aspectos que implican el uso de diferente hardware y software y el uso y la utilidad de la red.

Social y ciudadana: el alumnado podrá reflexionar acerca de las implicaciones sociomusicológicas que se derivan de los procesos de producción, transmisión y consumo de música. Conocerá la diversidad de puntos de vista, la validez argumental de los postulados ideológicos y la necesidad de articular los debates artísticos desde el respeto y sin sesgo etnocéntrico ni clasista.

Cultural y artística: se invitará a los alumnos y alumnas a conocer la incidencia de la tecnología en el proceso de creación, transmisión y consumo de música a lo largo de la historia. Podrá entender y valorar, de esta forma, las diferentes aportaciones tecnológicas y su relación con la construcción social del fenómeno musical.

Aprender a aprender: se fomentará la transmisión de mecanismos y espacios formativos para que el alumnado pueda profundizar en aquello que más

le interesa. Que sepa dónde puede acudir y qué fuentes de información son las más adecuadas y rigurosas para continuar su desarrollo formativo más allá de las fronteras del aula y del tiempo de clase.

Autonomía e iniciativa personal: estimularemos el aprendizaje autónomo y la imaginación y la experimentación como detonantes del crecimiento personal. Se motivará la exploración como mecanismo de conocimiento y las capacidades deductivas para establecer nuevos razonamientos fruto de la experiencia.

6. CONTENIDOS

6.1. Conceptuales

1ª Evaluación

- 1) Introducción a la informática. (1ª sesión)
- 2) Hardware, software y sistemas operativos. (1ª sesión)
- 3) La captación del sonido: micrófonos, espacios y software. (1ª sesión)
- 4) Edición de partituras mediante Musescore: nociones básicas. (2ª a 9ª sesión)

2ª Evaluación

- 1) Edición avanzada de partituras mediante Musescore. (1ª a 9ª sesión)
- 2) Señales de audio, formatos de sonido y el midi. (2ª sesión)
- 3) La edición de sonido: montaje, mezcla y posproducción. (3ª sesión)
- 4) Edición de sonido mediante aplicaciones de grabación y edición de audio. (4ª sesión)
- 5) La grabación: tecnología, autoría e incidencia en el hecho musical. La edición crítica de partituras. (5ª a 9ª sesión)

3ª Evaluación

- 1) La música electrónica y electroacústica. (1ª sesión)
- 2) Introducción a la edición audiovisual a través de determinados programas informáticos. Creación de un podcast de clase (1ª a 9ª sesión)

6.2. Procedimentales

- a) Puesta en marcha de un sistema informático básico (Musescore).
- b) Ejecución de aplicaciones de edición de partituras, sonido y vídeo.
- c) Edición crítica y maquetación de partituras.
- d) Grabación, montaje, mezcla y posproducción de sonido.

- e) Creación de trabajos artísticos y divulgativos con medios informáticos.
- f) Producción de contenidos audiovisuales (creación de un podcast de clase).

6.3. Actitudinales

- a) Interacción respetuosa con el resto de miembros del aula.
- b) Predisposición al aprendizaje y participación en las actividades propuestas.
- c) Desarrollo de una mirada crítica y respetuosa.

7. METODOLOGÍA

La metodología que planteo se encuadra en las últimas corrientes de la psicopedagogía contemporánea. Por ello, llevaremos a cabo un aprendizaje activo, participativo y significativo. Sigo los principios teóricos del constructivismo a partir del cual, dadas una serie de directrices, es el alumno el que se elabora a sí mismo su propio conocimiento. Dada la predominancia práctica de la asignatura, se aplicará un modelo docente dinámico e integrador donde el alumnado tendrá un papel central en su propia formación a través de la exploración y el descubrimiento de las diferentes herramientas informáticas.

En todas las sesiones dividiré el tiempo para actividades teóricas y prácticas. Después de unos breves momento de exposición, se animará a los integrantes del aula para que continúen de forma individual el propio proceso de formación. De esta forma, tendrán que construir estrategias para avanzar en su aprendizaje y experimentar con las diferentes herramientas mediante el método de ensayo y error. Como docente, facilitaré el apoyo y la ayuda necesarios en momentos puntuales y coordinaré los avances a través de las diferentes etapas de la sesión.

La disposición circular del aula nos permite un mayor dinamismo puesto que facilita la comunicación entre iguales y la intervención del docente en los momentos que sea necesaria. Esta estructura, además, permite integrar al profesor como un igual en el aula –a la vez que empodera al alumnado y lo hace consciente de la validez de los diferentes puntos de vista–, anima el debate y el intercambio de experiencias.

La evaluación otorga una gran importancia a la parte procedimental del aprendizaje. Por encima de la retención de conceptos, nos interesa que el alumnado ponga en práctica las habilidades reseñadas teóricamente y que, a partir de aquí, pueda construir su propio conocimiento.

Esta programación se basa en los modelos de aprendizaje significativo de Ausubel. Una aportación a las corrientes constructivistas que considera que el aprendizaje se produce por la recepción o asimilación de un nuevo material por medio de un proceso deductivo, que necesita de una enseñanza expositiva y en el cual los docentes tienen que presentar los contenidos en secuencias organizadas.

El profesor jugará un papel fundamental y animará a la participación y motivará al alumnado. Se pretende remarcar la utilidad que este aprendizaje tendrá para su desarrollo personal. Para conseguir una mayor claridad en el aprendizaje, durante las primeras sesiones se explicitará al alumnado el cronograma que seguirá la asignatura y los diferentes contenidos que tendrán que trabajar para superar con éxito la asignatura.

Se buscará que todos los miembros de la clase participen por igual y que nadie sea objeto de discriminación o de burla. Se dejará una gran autonomía al alumnado para que desarrolle algunas de las actividades. Se establecerá un ambiente de confianza y compañerismo a clase que ayude a que todos y todas puedan realizar los ejercicios sin sentirse incómodos o con vergüenza.

El material resultante del trabajo de edición de partituras podrá utilizarse, posteriormente, para plantear su interpretación y grabación para utilizarlo en las actividades de edición de sonido. Esto nos permitirá, pues, emular de manera completa el proceso íntegro que supone pasar de un manuscrito original a su edición y a su grabación.

8. RECURSOS

- Ordenador del profesor con proyector
- Ordenador portátil para cada alumno/a
- Pizarra
- Material teórico complementario
- Aplicaciones de edición de partituras (Musescore)
- Aplicaciones de edición de audio (Audacity, Reaper)
- Aplicaciones de edición de vídeo (OpenShot, Shotcut, Canva, VSDC Free Video Editor)
- Aplicaciones android musicales (Music Speed Changer, Midi Clef, Metronome beats)

9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Por lo que respecta a la atención a la diversidad, esta programación contempla alumnado con necesidades de refuerzo y de altas capacidades. Para los del primer grupo, se han dispuesto una serie de actividades complementarias y unas tutorías personalizadas de cara a solventar las dudas y dificultades personales. Para los del segundo grupo, se ofrecerá material pedagógico de niveles más elevados y la posibilidad de completar las actividades con puntos específicos de mayor complejidad.

10. ELEMENTOS TRANSVERSALES: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y TIC

Esta asignatura es, probablemente, el entorno central para el tratamiento de estos ítems. Nuestro objetivo, en este punto, pasa para construir un enlace entre el contexto tecnológico del aula y el resto de los espacios académicos y profesionales del alumnado.

Aparte del uso de los ordenadores de clase y de los materiales electrónicos que se facilitarán a lo largo del curso y de las referencias a contenidos *online*, utilizaremos un aula virtual. Dicha plataforma nos permitirá la comunicación fuera del contexto inmediato del aula, la transmisión de contenidos digitales y la puesta en común de materiales complementarios que pueden resultar de interés para el conjunto del alumnado.

11. PLAN DE CONVIVENCIA

La concreción de acuerdos y contenidos para promover la convivencia escolar están reflejados en el Plan de Convivencia del Centro.

12. EVALUACIÓN

12.1. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación seguidos en la presente programación se relacionan con los establecidos en el apartado correspondiente del Decreto 158/2007 del Consell. Estos son:

- 1) Responder preguntas sencillas de teoría sobre informática básica, y edición de partituras. Con este criterio se pretende evaluar el grado de aprovechamiento teórico de la asignatura.
- 2) Poner en funcionamiento un sistema informático básico y ejecutar un programa musical. Con este criterio práctico se pretende evaluar la capacidad para enfrentarse a un sistema informático y ponerlo en funcionamiento.
- 3) Elaborar una partitura e imprimirla. Con este criterio práctico se pretende evaluar la capacidad para utilizar un editor de partituras.

A partir de dichas indicaciones legislativas, hemos establecido los siguientes criterios de evaluación que se ponderarán, matemáticamente, de la forma que se indica.

a) Conceptuales (10%)

- Conocer las diferentes partes de un ordenador.
- Identificar las tecnologías y equipos propios de la informática musical.
- Conocer la terminología básica de la edición de partituras y la edición audiovisual.

b) Procedimentales (80%)

- Organizar y poner en marcha un entorno de trabajo informático.
- Trabajar eficientemente con programas de edición de partituras y edición audiovisual.
- Editar, de forma crítica, partituras a través de un programa informático (Musescore).
- Realizar grabaciones sonoras y audiovisuales.
- Editar, montar, mezclar y posproducir grabaciones sonoras y audiovisuales.

c) Actitudinales (10%)

- Tener una buena predisposición al aprendizaje
- Interactuar de manera respetuosa y no violenta con el resto de miembros del aula
- Aceptar de manera respetuosa y no racista de otras realidades sociales

12.2. Procedimientos de evaluación

- Observación directa de la participación en clase. (10 %)
- Realización de pruebas escritas y orales. (10 %)
- Elaboración de actividades y trabajos escritos (60 %), así como producciones audiovisuales. (20 %)

La evaluación será formal, integral, objetiva y diferenciadora, además de revisada constantemente. Para lo cual se hará uso de los tres tipos de evaluación: inicial, para conocer los conocimientos previos con que cuenta el alumnado; continua, para controlar la evolución de las alumnas y alumnos; y la final que, especialmente, servirá para establecer la calificación final del alumnado y, con ello, su posible promoción o titulación.

El sistema de evaluación se compone de calificaciones parciales trimestrales y de la calificación final. Las calificaciones parciales surgirán, normalmente, de la observación directa del profesor (10 %), de la elaboración de las pruebas escritas y orales (10 %) y de la elaboración de actividades y trabajos escritos (60 %), y producciones audiovisuales. (20 %), que se realizarán a lo largo de cada una de las

evaluaciones. La calificación final, por su parte, requerirá del cálculo de la nota media de las tres calificaciones de cada evaluación.

En cuanto al sistema de faltas, según el Régimen Interno del conservatorio, el alumno que acumule a lo largo de un trimestre más de 3 faltas de asistencia en las asignaturas de una clase semanal o más de 6 faltas en las de dos clases semanales, obtendrá una calificación negativa ese trimestre. En el caso de Informática Musical, por tanto, no se podrá superar las 3 faltas de asistencia al trimestre.

Así mismo, perderá el derecho a la evaluación continua si el alumno acumula a lo largo de todo el curso 9 faltas en las asignaturas en las que se imparta una clase semanal o 18 en las de dos clases semanales, teniendo que realizar un examen final para poder aprobar el curso de la asignatura en cuestión. En el caso de Informática Musical, por tanto, no podrá superar las 9 faltas de asistencia en total, o el alumno/a perderá el derecho a la evaluación continua.

Así, la pérdida de la evaluación continua, conllevará que el alumno/a sólo podrá ser evaluado y calificado en base a una prueba escrita sustitutiva del proceso de evaluación continua, por la cual deberá demostrar que cumple los criterios de evaluación propuestos.

13. PROMOCIÓN, MÍNIMOS EXIGIBLES, PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN Y PRUEBAS DE ACCESO

La calificación final se obtendrá en el mes de junio. En el caso de resultar negativa, se podrá optar a recuperar la asignatura en las pruebas extraordinarias de julio.

Para superar la asignatura, el alumnado tendrá que asimilar y poner en práctica todos aquellos contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales establecidos en la presente programación.

Las pruebas de recuperación se llevarán a cabo al final de cada trimestre. El profesor indicará, en su momento, qué actividad o actividades se tendrán que realizar para demostrar que se ha asimilado la materia establecida y se dominan los procedimientos ya indicados. Dichas actividades podrán consistir en la realización de pruebas escritas, trabajos de investigación o exposiciones orales.

14. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

Se promoverá la colaboración con otras asignaturas con el objetivo enriquecer el proceso de aprendizaje del alumnado. En el tramo final del curso, se llevará a cabo una audición conjunta en la cual los diferentes miembros del aula presentarán sus proyectos creativos y su proceso de elaboración.

En la medida de las posibilidades del departamento, organizaremos actividades destinadas a visitar espacios tecnológicos y musicales. Esto nos

permitirá, por un lado, analizar y reflexionar la relación de la música con el resto de las artes y, por otro lado, efectuar una observación participante de las diferentes formas de puesta en música y de recepción de la música.

También se promoverá la realización de conciertos divulgativos y conferencias que sirvan para acercar al alumnado la realidad vanguardista de las músicas electrónicas, los electrófonos y las propuestas creativas experimentales.

15. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica:

Chion, Michel (1999). El sonido: música, cine, literatura. Barcelona: Paidós.
Goldáraz

Gáinza, J. Javier (2004). Afinación y temperamentos históricos. Madrid: Alianza Editorial.

Núñez, Adolfo (1992). Informática y electrónica musical. Madrid: Editorial Paraninfo.