

MÚSICA. ADENDA PARA EL 4.º CURSO DE LA ESO

1. Introducción

La materia de Música está presente de forma obligatoria en los dos primeros cursos de la Educación Secundaria y, por este motivo, el nivel competencial que todo el alumnado debe adquirir a lo largo de la etapa finaliza en el 2.º curso.

En el 4.º curso de la etapa, la Música es una materia optativa con competencias específicas propias, que marcan el nivel de desarrollo competencial que el alumnado debe conseguir, con los saberes básicos necesarios para la adquisición y el desarrollo de esas competencias, y con los correspondientes criterios de evaluación.

Los aprendizajes esenciales, establecidos por el currículo de la materia de Música para todo el alumnado al finalizar el 2.º curso, pretendían consolidar los conocimientos adquiridos en la etapa de primaria y dar una visión general de los diferentes contextos musicales y culturales propuestos, también pretendían fomentar la interpretación y la creación musical, y promover la elaboración de proyectos artísticos. Ante estas líneas planteadas, proponemos continuar con la progresión establecida en los cursos anteriores y profundizar en las músicas del mundo, en la música tradicional e histórica del entorno del alumnado, y en la música presente a lo largo del siglo XX hasta la actualidad.

2. Competencias específicas de la materia de Música

2.1. Competencia específica 1

Identificar propuestas musicales corporales y multidisciplinares en los diferentes contextos de creación, reconociendo su función cultural y social a través de la percepción activa, con sentido crítico, y una actitud abierta y respetuosa.

2.1.1. Descripción de la competencia

En los diferentes contextos que rodean al alumnado, resulta fundamental identificar propuestas musicales, corporales y multidisciplinares a partir de su percepción y análisis. En este proceso activo de identificación, se deben reconocer los elementos más característicos de los estilos o géneros representativos de las diferentes danzas y músicas a través de canales (físicos y/o virtuales) que permitan una aproximación a su conocimiento. Así mismo, es importante reconocer las distintas funciones culturales y sociales, teniendo en cuenta su origen y su evolución, el estudio de la perspectiva de género, así como identificar los mitos, los estereotipos y los diferentes roles transmitidos a través de la música y la danza.

Ante las diferentes propuestas, el alumnado deberá ser capaz de identificar las características más representativas como receptor y consumidor, desde una vertiente crítica, mostrando una actitud abierta y una disponibilidad para percibir y analizar diferentes estilos de música desde el respeto e interés ante los diferentes contextos y culturas.

2.2. Competencia específica 2

Analizar los elementos estructurales y técnicos de diferentes manifestaciones musicales y expresar opiniones de forma crítica y creativa, valorando los gustos e identidades musicales de los demás.

2.2.1. Descripción de la competencia

Las manifestaciones musicales están presentes en la vida del ser humano y es, por ello, que la percepción de la música forma parte del entorno próximo. Ante la cantidad de propuestas musicales existentes, es necesario poder analizar los elementos que las conforman desde una vertiente estructural y técnica, pues, a partir de este análisis, se pueden formar y manifestar diferentes opiniones sobre los estilos estudiados.

Estas manifestaciones se deben realizar desde una perspectiva crítica y constructiva, favoreciendo la creatividad musical y la capacidad argumentativa oral y escrita del alumnado. A su vez, en este proceso de

análisis, hay que hacer hincapié en la detección de posibles agresiones acústicas y plantear y aplicar soluciones desde la reflexión crítica y la sensibilización.

Al mismo tiempo, es importante el respeto a las opiniones de los demás desde la escucha y la empatía, valorando sus gustos musicales, para poder conocer los diferentes estilos y géneros que conforman la identidad musical.

2.3. Competencia específica 3

Construir propuestas musicales basadas en la interpretación, la improvisación, la sonorización y la experimentación con el sonido, el cuerpo y los medios digitales, y seleccionar los recursos necesarios, desarrollando habilidades técnicas y de autoconfianza.

2.3.1. Descripción de la competencia

Esta competencia hace referencia al desarrollo de la expresión musical y corporal mediante la interpretación de diferentes propuestas, así como la improvisación guiada y libre, de forma individual y grupal.

En la materia de Música, se debe fomentar la interpretación como forma de expresión y comunicación, y el uso de formas interpretativas, como la improvisación, la sonorización de textos y de imágenes, referenciando la música y el cine como ejemplo. Otro aspecto que se debe incentivar es la utilización de los medios digitales para la construcción de propuestas musicales.

Al mismo tiempo, es recomendable realizar interpretaciones en público y valorar los ensayos como espacios de escucha y aprendizaje para que el proceso musical, como sucede en cualquier manifestación artística, pueda cumplir su finalidad última: la ejecución y el disfrute del intérprete y el público. Para este proceso constructivo, habrá que seleccionar los recursos necesarios en cuanto a instrumental, partituras, medios digitales, y el uso de lenguaje convencional o no convencional, entre otros.

Las diferentes manifestaciones se deben realizar de forma individual y grupal mediante actuaciones que permitan el desarrollo de las habilidades técnicas e interpretativas del alumnado, teniendo en cuenta la mejora de las capacidades, la autoestima, la autoconfianza y el control de las emociones, favoreciendo así su educación integral.

2.4. Competencia específica 4

Crear proyectos musicales e interdisciplinares, siguiendo las fases de elaboración e identificando las profesiones vinculadas, mostrando interés e iniciativa; y valorar tanto el proceso como el resultado.

2.4.1. Descripción de la competencia

La creación de proyectos musicales e interdisciplinares supone la integración de conocimientos de la materia de Música, de otras materias y del uso de los diferentes recursos disponibles. Para esta creación, el alumnado debe seguir las fases propias de diseño, de planificación y de elaboración de diferentes proyectos. Al mismo tiempo, y desde una perspectiva igualitaria, debe conocer las distintas profesiones que intervienen en los proyectos, en su desarrollo y en los diferentes ámbitos relacionados con la industria y la práctica musical

Este proceso permite promover el interés y la iniciativa en el alumnado con el fin de favorecer la participación activa y desarrollar los procesos de elaboración, de producción y de participación en el resultado final, así como su difusión.

2.5. Competencia específica 5

Utilizar recursos digitales para la escucha, la interpretación, la investigación, la sonorización, la creación y la difusión de proyectos artísticos, así como para la edición de sonido e imagen de forma crítica y responsable, aplicando la normativa vigente.

2.5.1. Descripción de la competencia

La tecnología digital está presente en todos los ámbitos de la vida, incluida la educación formal, por lo que es necesario aprender a utilizar recursos digitales en los diferentes aspectos trabajados en la materia.

La incorporación de las tecnologías a los procesos de escucha, interpretación, investigación,

sonorización y creación incluye el uso de aplicaciones, webs y programas que contribuyen al desarrollo de la competencia digital, lo que fomenta en todo momento la difusión de los proyectos artísticos realizados en el aula y/o centro.

Al mismo tiempo, se deben utilizar recursos diversos que permitan la edición de sonido e imagen, recursos estos necesarios para dar cobertura a diferentes propuestas de elaboración de proyectos artísticos.

Esta utilización de los recursos digitales implica la valoración y discriminación de la información disponible desde una posición crítica y responsable, atendiendo en todo momento a la normativa vigente en cuanto a protección de datos y derechos de propiedad intelectual, y escogiendo las licencias de uso pertinentes.

3. Saberes básicos

3.1. Introducción

Los saberes básicos de la materia de Música en 4º ESO se organizan en dos bloques en continuidad con la estructura adoptada en la Educación Primaria y en los dos primeros cursos de la Educación Secundaria Obligatoria.

El bloque 1, Percepción y análisis, incluye un conjunto de saberes que se trabajan desde la vertiente perceptiva del sonido y su correspondiente análisis. El bloque se divide en dos subbloques: 1.1. Contextos musicales y culturales y 1.2. Elementos estructurales y técnicos.

El bloque 2, Interpretación y creación, hace referencia al uso de lenguaje musical y otros lenguajes para la improvisación, la interpretación, la sonorización, la experimentación y la creación. Estos saberes se presentan en dos subbloques: 2.1. Expresión individual y colectiva, y 2.2. Proyectos artísticos.

3.2. Bloque 1. Percepción y análisis

SB. 1.1. Contextos musicales y culturales (CE1, CE2)
G.1. Obras e intérpretes
<ul style="list-style-type: none"> • Evolución de la música y de la danza en España. Características y obras de estilos y periodos históricos diferentes desde los inicios hasta la actualidad. • Mitos, estereotipos y roles de género transmitidos a través de la música y la danza. Profesiones musicales desde una perspectiva igualitaria. • Compositoras y compositores de estilos y épocas diferentes. • Intérpretes y grupos de la actualidad: actuaciones en vivo y registradas por medios audiovisuales.
G2. Patrimonio musical
<ul style="list-style-type: none"> • Músicas y danzas de diversas culturas del mundo: características, funciones e influencias en otros estilos musicales. • La música tradicional y en la actualidad de la Comunidad Valenciana. Evolución, repertorio, danzas, estilos, eventos y manifestaciones. • Música popular urbana y contemporánea. • La evolución del sonido y la música en los medios audiovisuales y tecnologías digitales. • La música y su relación con otras artes y lenguajes. La música en el cine.
G3. Géneros musicales, escénicos y audiovisuales
<ul style="list-style-type: none"> • La música en las artes escénicas y audiovisuales: teatro, danza, ópera, teatro musical, cine y videodanza.

- La evolución de los géneros de la música y la danza en España.

G4. La voz y los instrumentos. Agrupaciones

- Instrumentos y agrupaciones vocales e instrumentales representativas de músicas y danzas del mundo y de la música y la danza a lo largo de la historia en España.
- Organología de la música tradicional y en la actualidad de la Comunidad Valenciana.
- Instrumentos y formaciones en la música popular urbana y contemporánea.
- Instrumentos no convencionales desde una perspectiva de desarrollo sostenible.

G5. El consumo musical

- La música en los medios de comunicación.
- El consumo en la actualidad: aplicaciones, redes y plataformas digitales.
- La industria musical. Profesiones en la industria y en la práctica musical.
- Funciones sociales de la música en la actualidad.
- Silencio, sonido, ruido y escucha activa. Sensibilización y actitud crítica ante las agresiones acústicas y el consumo musical indiscriminado.

G6. Terminología y normas de comportamiento

- Terminología musical. Argumentación oral y escrita.
- Pautas de atención y comportamiento en la audición musical y ante diferentes propuestas artísticas. Actitud abierta y valorativa.

SB.1.2. Elementos estructurales y técnicos (CE1, CE2, CE5)

G1. Melodía y armonía

- Escalas y modos representativos en las músicas del mundo y en la música popular urbana.
- Función melódica en la música cinematográfica y en los medios de comunicación.
- Elementos melódicos en la música tradicional y actual de la Comunidad Valenciana.
- Tonalidades y modulaciones básicas.
- La armonía. Funciones armónicas. La rueda de acordes.
- Texturas musicales en los diferentes estilos estudiados.

G2. Estructura y forma

- Formas musicales utilizadas en los periodos, estilos y culturas.

G3. Recursos digitales y de las TIC relacionados con la percepción

- Aplicaciones, webs y programas de edición de partituras, grabación y edición de audio.

3.3. Bloque 2. Interpretación y creación

SB.2.1. Expresión individual y colectiva (CE3, CE4)
G1. Interpretación y técnica vocal e instrumental
<ul style="list-style-type: none"> • Técnica y repertorio vocal, instrumental y corporal. • Obras representativas de las músicas y danzas del mundo, de la música y danza histórica en España y de la música tradicional y actual de la Comunidad Valenciana. • Repertorio de música popular urbana, música cinematográfica y en los medios de comunicación. • Progresiones básicas de acordes.
G2. Cuidado instrumental
<ul style="list-style-type: none"> • El cuidado y mantenimiento de los instrumentos musicales. • La construcción de instrumentos no convencionales desde una perspectiva de desarrollo sostenible.
G3. Creación e improvisación.
<ul style="list-style-type: none"> • El texto de la canción: la creación de textos y la musicalización. • Técnicas para la improvisación guiada y libre en propuestas vocales, instrumentales o multidisciplinares. • Sonorización de audiovisuales, imágenes y textos. • Pautas de creación musical guiada de melodías sencillas con acompañamientos básicos.
G4. La notación musical
<ul style="list-style-type: none"> • Notación musical convencional y representaciones gráficas no convencionales aplicados a la interpretación.
G5. El cuerpo como medio de expresión
<ul style="list-style-type: none"> • Técnica corporal. • Percusión con objetos sonoros. La percusión corporal. • Pautas para la creación e improvisación de coreografías. • Danzas del mundo y danzas históricas y tradicionales en España. • Bailes de música popular, urbana y contemporánea.

SB.2.2. Proyectos artísticos (CE3, CE4, CE5)
G1. Planificación
<ul style="list-style-type: none"> • Fases de un proyecto artístico musical e interdisciplinar. • Ámbitos artísticos y profesionales que intervienen en los proyectos y/o sus fases. • Estrategias de búsqueda, selección y reelaboración de información de calidad.
G2. Producción artística
<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos basados en la voz, los instrumentos y la expresión corporal, utilizando los elementos del lenguaje musical convencional y no convencional.
G3. Artes escénicas

<ul style="list-style-type: none"> • Elementos estructurales y técnicos de las artes escénicas.
G4. Tecnología para la producción musical
<ul style="list-style-type: none"> • Recursos digitales y de las TIC aplicadas a la elaboración de proyectos artísticos. • Aplicaciones, webs y programas de edición de partituras, grabación y edición de sonido. • Licencias de uso, autoría y protección de datos. Planteamientos y hábitos de consumo éticos y responsables.
G5. Actitud
<ul style="list-style-type: none"> • Pautas de atención y comportamiento en la participación en los diferentes proyectos artísticos. • El control de las emociones en la mejora de la interpretación en público.

4. Criterios de evaluación

Competencia específica 1

Identificar propuestas musicales corporales y multidisciplinares en los diferentes contextos de creación, reconociendo su función cultural y social, a través de la percepción activa, con sentido crítico y actitud abierta y respetuosa.

- CE1.1. Seleccionar propuestas musicales, corporales y multidisciplinares en diferentes contextos a partir de la percepción activa, reconociendo sus funciones culturales y sociales.
- CE1.2. Elaborar juicios críticos acerca de las funciones de las propuestas musicales, corporales y multidisciplinares, utilizando una terminología adecuada y con actitud abierta y respetuosa.
- CE1.3. Apreciar las diferentes músicas en su contexto, reconociendo sus funciones y la importancia en el momento en que se producen.

Competencia específica 2

Analizar los elementos estructurales y técnicos de diferentes manifestaciones musicales, expresar opiniones de forma crítica y creativa, valorando los gustos e identidades musicales de los demás.

- CE2.1. Identificar los elementos estructurales y técnicos de las diferentes manifestaciones musicales, respetando los diferentes gustos y valorando la identidad musical individual y del grupo.
- CE2.2. Expresar, de forma crítica y creativa, opiniones sobre las diferentes manifestaciones artísticas de forma oral y escrita, utilizando la terminología adecuada.
- CE2.3. Aplicar soluciones a las agresiones acústicas del entorno próximo mediante el análisis, la reflexión y la sensibilización.

Competencia específica 3

Construir propuestas musicales basadas en la interpretación, la improvisación, la sonorización y la experimentación con el sonido, el cuerpo y los medios digitales; seleccionar los recursos necesarios; y desarrollar habilidades técnicas y de autoconfianza.

- CE3.1. Interpretar propuestas musicales, utilizando los elementos del sonido, el cuerpo y los medios digitales, favoreciendo la mejora de las habilidades técnicas y personales y enriqueciendo la propia identidad y la del grupo.
- CE3.2. Crear propuestas musicales mediante improvisaciones, favorecer el respeto, la empatía y la cohesión grupal.
- CE3.3. Experimentar con las posibilidades expresivas y comunicativas del sonido mediante la sonorización, seleccionar los recursos necesarios y favorecer la autoconfianza y la autoestima.

- CE3.4. Expresar ideas, sentimientos y emociones acerca de las propuestas realizadas, mostrando respeto ante las manifestaciones realizadas.

Competencia específica 4

Crear proyectos musicales e interdisciplinares, siguiendo las fases de elaboración e identificar las profesiones vinculadas, mostrar interés e iniciativa y valorar tanto el proceso como el resultado.

- CE4.1. Planificar proyectos musicales e interdisciplinares, especificando las distintas fases y valorando las diferentes profesiones que intervienen.
- CE4.2. Crear proyectos musicales e interdisciplinares, prestando atención tanto al proceso como el producto y valorar los resultados.
- CE4.3. Aplicar los conocimientos adquiridos en diferentes disciplinas en la creación de proyectos artísticos, mostrando interés e iniciativa.

Competencia específica 5

Utilizar recursos digitales para la escucha, la interpretación, la investigación, la sonorización, la creación y la difusión de proyectos artísticos, así como para la edición de sonido e imagen, de forma crítica y responsable, aplicando la normativa vigente.

- CE5.1. Seleccionar información y recursos en diferentes aplicaciones, webs y plataformas digitales de forma contrastada, valorando la información que presentan de forma crítica y responsable.
- CE5.2. Utilizar recursos digitales y de las TIC para la edición, la grabación y la reproducción del sonido e imagen, así como en los procesos de percepción, interpretación, investigación, creación y difusión de los proyectos musicales e interdisciplinares realizados.
- CE5.3. Ejercer un consumo digital responsable en las diferentes fases de los proyectos artísticos, respetando las licencias de uso y la normativa vigente de protección de datos y autoría.