
Proyecto de Innovación Educativa 2019/2020



Índice

1. Título.....	2
2. Resumen del proyecto.	2
3. Justificación del proyecto: fundamentación, antecedentes, oportunidad e importancia para el centro.	2
4. Objetivos específicos que se pretenden alcanzar.	7
5. Contenido del proyecto.	9
5.1. Contenidos	10
5.2. Contribución del proyecto de innovación a la adquisición de las competencias clave.	11
6. Actuaciones a realizar y calendario previsto de aplicación.....	12
6.1. ¿Cómo crear los grupos?	12
6.2. Temporalización	13
6.3. Proceso.	14
- Fase de diseño.....	14
- Fases de producción y postproducción.	14
- Fases de difusión y evaluación.	15
6.4. Algunas pautas para el profesorado.....	15
6.5. Algunas pautas para el alumnado.....	15
7. Recursos económicos y materiales.	17
8. Criterios e indicadores para evaluar el desarrollo del proyecto.	18



Proyecto de Innovación Educativa C.E.M. "Juan de Castro":

1. Título.

El Proyecto de Innovación Educativa a desarrollar en el Conservatorio Elemental de Música (CEM) "Juan de Castro" durante el curso 2019/2020 lleva por título: "¿Creamos nuestra música? *Yes, We Can*".

2. Resumen del proyecto (breve descripción de la innovación y aspectos más destacados de sus objetivos).

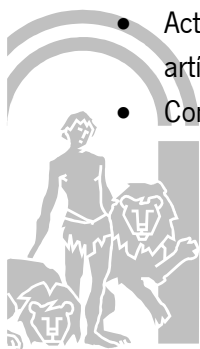
Consiste en el análisis, composición, edición y difusión de canciones musicales creadas por alumnado previamente distribuido en grupos heterogéneos (aprendizaje cooperativo). Esta actividad tiene un carácter eminentemente creativo. Para su realización se van a utilizar dispositivos móviles, aplicaciones y herramientas propias de la Web 2.0 relacionadas con el tratamiento del sonido y de la imagen. La metodología seguirá los pasos establecidos para la creación de medios: diseño, producción, postproducción y evaluación.

Creatividad, innovación, pensamiento crítico o resolución de problemas forman parte de las competencias vinculadas al desarrollo de este proyecto, el cual pretende que los estudiantes puedan desarrollar su pensamiento creativo, construir conocimientos y desarrollar productos y procesos innovadores usando las nuevas tecnologías. Para ello hemos de darle la posibilidad de: aplicar el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos; crear trabajos originales como medios de expresión personal o grupal; usar modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos; identificar tendencias y prever posibilidades.

3. Justificación del proyecto: fundamentación, antecedentes, oportunidad e importancia para el centro.

Las enseñanzas elementales de música, reguladas en el sistema educativo andaluz por el [*Decreto 17/2009, de 20 de enero*](#), tienen como finalidad proporcionar al alumnado una formación artística de calidad y garantizar el conocimiento básico de la música, desarrollando en el alumnado las capacidades siguientes:

- Appreciar la importancia de la música como lenguaje artístico y medio de expresión cultural de los pueblos y de las personas.
- Conocer y valorar el patrimonio musical de Andalucía, con especial atención a la música flamenca.
- Interpretar y practicar la música con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación y realización personal.
- Desarrollar los hábitos de trabajo individual y de grupo, de esfuerzo y de responsabilidad, que supone el aprendizaje de la música.
- Desarrollar la concentración y la audición como condiciones necesarias para la práctica e interpretación de la música.
- Participar en agrupaciones vocales e instrumentales, integrándose equilibradamente en el conjunto.
- Actuar en público, con seguridad en sí mismo y comprender la función comunicativa de la interpretación artística.
- Conocer y comprender las diferentes tendencias artísticas y culturales de nuestra época.



Además, las enseñanzas elementales de música deben contribuir a desarrollar las capacidades generales y valores cívicos propios del sistema educativo y favorecer la participación en actividades artísticas y culturales que permitan vivir la experiencia de transmitir el goce de la música.

Todo currículo se plantea con la finalidad de servir al desarrollo y socialización del grupo de estudiantes al que va dirigido. Es la elección de sus finalidades lo que proporciona la razón fundamental para una determinada planificación y desarrollo de estrategias de enseñanza y aprendizaje y evaluación que ayuden a su coherencia. Así, el currículo de las enseñanzas elementales de música se orienta a:

- Priorizar la comprensión de la música y del movimiento, así como los conocimientos básicos del lenguaje musical y la práctica de la música en grupo.
- Fomentar el hábito de la audición musical y la asistencia a representaciones o a manifestaciones artísticas.
- Favorecer la elaboración de propuestas pedagógicas por los centros, desarrollando metodologías que se adapten a las necesidades formativas del alumnado, tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje y favorezcan la capacidad del alumnado de aprender por sí mismo.

A este respecto, nuestro centro docente cuenta con autonomía pedagógica y de organización para adoptar modelos de funcionamiento propios y poder así para desarrollar y concretar el currículo, adaptándolo a las necesidades de nuestro alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que convivimos. Los programas educativos que el conservatorio desarrolla dan prioridad al desarrollo de las aptitudes rítmicas y auditivas de las personas, fomentando tanto su creatividad como su capacidad de acción y transformación de los conocimientos. Por tanto, nuestro conservatorio, en el ejercicio de su autonomía, propone desarrollar el proyecto de innovación educativa "¿Creamos nuestra música? *Yes, We Can!*", adoptando planes de trabajo, formas de organización, agrupamientos del alumnado y/o ampliación del horario escolar para poder llevarlo a buen término.

Las nociones musicales que recibimos en otro tiempo eran lo más parecido a la matemática. Conceptos muy establecidos, bien determinados e inamovibles. La creación musical era privilegio de unos pocos. En la actualidad, la educación musical se considera un concepto clave en el desarrollo humano integral, se le atribuye un papel como área fundamental y una determinada influencia en la adquisición de destrezas relacionadas, entre otras, con el lenguaje o la matemática. La música, conectada con la creatividad, contribuye a la construcción del pensamiento. En este mundo orientado a la productividad, el aprendizaje y la práctica de la música no sólo aumentarían nuestra capacidad íntima de disfrute estético, sino que tendría gran utilidad, incluso ciudadana. Para empezar, el músico tiene que mirar dentro de sí, un ejercicio de buceo en las profundidades del alma y en esa suerte de espacio comprimido de solidaridad que es el concierto y la interpretación en agrupaciones musicales. Hoy, que tanto se habla de competencias, destrezas y habilidades en el *Espacio Europeo de Educación Superior*, tenemos en la música un punto de reflexión, actitud y sensibilidad que conecta perfectamente con el espíritu creativo. A través de la música podemos trabajar la sintonía, base de la convivencia, y la proporción, base de la justicia. La música, como lenguaje universal, nos proyecta hacia una globalidad sin fronteras culturales.



En los últimos años hemos venido asistiendo a un intenso debate sobre los retos que el siglo XXI ha impuesto a la educación y la necesidad de redefinir sus objetivos y los medios empleados para alcanzarlos. Sin duda, vivimos inmersos en una revolución que demanda más creatividad y nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje. En el núcleo de esta revolución, a la que algunos se refieren como la tercera revolución industrial, están las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). El impacto de las TIC en la sociedad repercute directamente en los centros educativos, en gran medida porque estas tecnologías derrumban los muros del aula y propician nuevos canales y ambientes de aprendizaje que ya no dependen exclusivamente de las enseñanzas escolares. Los medios audiovisuales, los ordenadores y las redes se han convertido para muchas personas en los principales recursos para informarse, comunicarse, relacionarse o crear. De hecho, cada vez son más los niños y niñas, jóvenes y adultos que están encontrando maneras de explorar su creatividad fuera del ámbito de la educación formal mediante el uso de estas tecnologías. Este interés y entusiasmo debería ser aprovechado en el contexto de un sistema educativo que demanda, cada vez más, el desarrollo de ciudadanas y ciudadanos creativos y competentes para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación.

Las tecnologías constituyen un valioso recurso que, mediante un uso adecuado, puede favorecer el aprendizaje creativo, colaborativo y cooperativo. Desde el uso de los *smartphones* para enviar textos, imágenes y sonido hasta la producción de vídeos digitales o la creación musical, las tecnologías abren numerosas oportunidades en diversas áreas de la experiencia creativa, posibilitando a los usuarios hacer cosas que no podrían realizarse con la misma eficacia (o, quizá, no podrían realizarse en absoluto) usando otras herramientas. En gran medida, estas oportunidades se derivan de la simplificación del software y de gran parte de los recursos digitales usados en Internet, del abaratamiento de las tecnologías y, consecuentemente, de su democratización.

La unión de gran cantidad de aparatos en unos pocos dispositivos (el ordenador y sus periféricos), la simplificación del software y el desarrollo de la Web 2.0, los dispositivos móviles y sus aplicaciones (apps), que, como antes hemos señalado, proporciona soluciones tecnológicas ideadas para facilitar su uso, unidos a la reducción de costes, han llevado a que prácticamente cualquier usuario pueda hacer sus propias creaciones sin necesidad de contar con demasiados conocimientos específicos. Ahora bien, es necesario apuntar que no es el acceso a los recursos tecnológicos lo que promueve la creatividad, sino el desarrollo de tareas que permitan activar los recursos creativos del alumnado; es decir, el impulso de tareas que inviten a descubrir problemas, hacer suposiciones o formular hipótesis, buscar soluciones, manipular y experimentar con distintos materiales y recursos, relacionar de diferentes maneras elementos ya existentes, plantear nuevas alternativas, colaborar con otros en la realización de proyectos o comunicar el resultado del propio trabajo.

Otra actividad que desarrolla competencias relacionadas con la creatividad, cooperación y colaboración tiene que ver con la denominada *cultura del remix*. La *cultura remix* es una sociedad que permite y fomenta las obras derivadas de la combinación o edición de materiales existentes para generar un nuevo producto. Una *cultura remix* sería, en principio, permisiva hacia los esfuerzos de mejorar, cambiar, integrar o, dicho de otra forma, remezclar obras protegidas por derechos de propiedad intelectual. Las prácticas de *remix digital*



constituyen una de las formas de creación más interesantes para los jóvenes. Lankshear y Knobel ⁽⁴⁾ mencionan una serie de ejemplos de prácticas de *remix digital*:

“...remix de clips de películas para crear “falsos” avances de películas hipotéticas; poner la música remezclada elegida en fragmentos de películas, sincronizándola con la acción visual; grabar una serie de dibujos anime y editarlos después en sincronía con una banda sonora conocida; mezclar imágenes ‘encontradas’ con imágenes originales con el fin de expresar un tema o idea (con texto añadido o no), y mezclar imágenes, animaciones y textos para crear caricaturas (incluyendo caricaturas y animaciones políticas), por nombrar sólo algunos”.

⁽⁴⁾ Lankshear, C.; Knobel, M. (2008). *Nuevos alfabetismos. Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula*, p. 113. Madrid: Ediciones Morata.

De otra parte, nuestro centro educativo participa en el Programa de Digitalización de Centros (PRODIG) asumiendo el objetivo de convertir al conservatorio en una organización educativa digitalmente competente, que incorpora a su proyecto educativo medidas de transformación digital encaminadas a la mejora de los procesos, tanto en los ámbitos de enseñanza-aprendizaje y organizativos como de comunicación e información. Este objetivo principal se construye en base a otros tantos específicos:

- Impulsar la innovación educativa para introducir cambios en los procesos de enseñanza-aprendizaje, encaminados a la integración y uso eficaz e inclusivo de las tecnologías de aprendizaje digital.
- Fomentar el uso positivo de las tecnologías digitales del aprendizaje como herramientas y prácticas habituales para el desarrollo de competencias clave en el alumnado.
- Promover el uso de recursos educativos abiertos y entornos virtuales de aprendizaje.
- Facilitar el uso de metodologías activas que fomentan el trabajo cooperativo y colaborativo.
- Desarrollar la competencia digital de profesorado y alumnado.
- Vincular a las familias con el desarrollo de la competencia digital del alumnado.
- Incardinar las actuaciones propuestas en el programa en las programaciones didácticas y en los proyectos educativos de los centros.

Como apuntábamos anteriormente, creatividad, innovación, pensamiento crítico o resolución de problemas forman parte de las competencias vinculadas al desarrollo de este proyecto, el cual pretende que alumnas y alumnos puedan desarrollar su pensamiento creativo, construir conocimientos y desarrollar productos y procesos innovadores usando las nuevas tecnologías, ofreciéndoles la oportunidad de:

- Aplicar el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos;
- Crear trabajos originales como medios de expresión personal o grupal;
- Usar modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos; e
- Identificar tendencias y prever posibilidades.

Mientras trabajan en la actividad los estudiantes usan habilidades del pensamiento crítico para planificar y desarrollar propuestas, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones informadas usando herramientas y recursos digitales apropiados. Otras competencias, como las de investigación y manejo de la información y comunicación y colaboración, son igualmente importantes en este contexto de aprendizaje



creativo. De hecho, la creatividad mediada por recursos tecnológicos se convierte, en gran medida, en un proceso social en el que muchas de las producciones dependen del intercambio de ideas y del trabajo cooperativo.

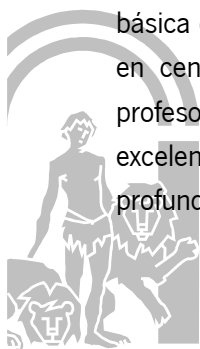
La tarea de enseñar supone un aprendizaje permanente. Los cambios en las condiciones sociales, en las actitudes del alumnado, en el desarrollo científico y tecnológico plantean, a su vez, modificaciones continuas en la manera de organizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. La detección de necesidades formativas del profesorado participante en este proyecto se orientará a dar una respuesta contextualizada a estos cambios mediante el desarrollo de las competencias digitales del profesorado y, por ende, también de su seguridad y satisfacción profesional, de cara a la mejora de las prácticas educativas.

El proceso de autorreflexión previo en la redacción de este proyecto nos ha ayudado a abrir un diálogo dentro del centro educativo sobre posibles ámbitos de mejora. No todas las necesidades formativas son evidentes a partir de los procesos de autoevaluación realizados durante cada curso escolar. Existen también otras necesidades de formación no tan explícitas, como lo demuestra el hecho de que un porcentaje importante de las actitudes negativas hacia los cambios en la educación se explican por la dificultad que encuentra el profesorado para hacer frente a dichos cambios.

Trabajar desde el modelo de formación del profesorado por el que se apuesta en el *III Plan Andaluz de Formación* necesita como condición "sine qua non" romper el aislamiento que tradicionalmente ha caracterizado a la profesión docente, promoviendo la mejora de las escuelas como organización educativa. Para ello, es necesaria la transformación de la cultura organizativa compartimentada de los centros en una cultura de colegialidad y trabajo compartido. Al tiempo, este modelo de formación del profesorado ofrece nuevas formas de intervención en el conservatorio aportando las siguientes pautas:

- Es el profesorado quien planteará la demanda, lo que supone poder negociar el marco de intervención y los compromisos a adquirir por parte de los docentes y de la figura de la persona asesora.
- La demanda implica una evaluación sobre la propia práctica, pudiéndose intervenir sobre ella directamente (investigación-acción).
- La intervención parte de una necesidad sentida por una o un docente o grupo de docentes, pudiendo ser orientada hacia un proyecto de trabajo concreto, evitando la dispersión.
- La intervención puede ser incardinada dentro del marco que ofrece el plan de actuación de la formación del profesorado a través de los centros del profesorado.

La formación específica necesaria para la implementación de este proyecto redundará en la competencia digital del profesorado, y posee una importancia capital en la vida del centro, siendo éste la unidad básica de cambio, innovación y mejora. Por ello, se otorgará un papel especialmente relevante a la formación en centro y a la autoformación, como estrategias específicas para estimular el trabajo cooperativo del profesorado. El conservatorio, como centro educativo, debe convertirse en el espacio de formación por excelencia, a través de un trabajo cooperativo, integrado, diversificado y en equipo. Por esto, hay que seguir profundizando en las estrategias necesarias que permitan perfeccionar la intervención en el Conservatorio para



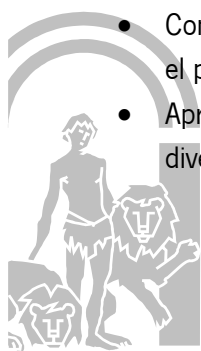
impulsar, asesorar y colaborar y convertir al centro educativo en un entorno de aprendizaje dirigido a mejorar la realidad educativa del mismo.

Las acciones formativas estarán basadas preferentemente en el análisis, la reflexión y la mejora de la competencia digital docente, que redunde en la integración y aplicación de las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula, en la organización y funcionamiento del centro, y en los procesos de información y comunicación, a través de metodologías activas, de investigación y acción, con implicación directa de todos los participantes en ellas. De este modo, la formación específica para el desarrollo de este proyecto de innovación educativa se planifica como un conjunto de espacios para la reflexión sobre la práctica, y no meramente como una actualización de contenidos científicos o didácticos en cursos que se imparten a docentes y que luego no pueden transformar esos conocimientos en cambios reales en nuestro centro. Las estrategias de formación partirán de la situación real en la que nos encontramos y tendrá en cuenta tanto las funciones que debe desarrollar el profesorado para mejorar su competencia digital como los resultados y el rendimiento académico del alumnado del centro.

4. Objetivos específicos que se pretenden alcanzar.

Relacionados con el desarrollo del proyecto de innovación educativa:

- Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- Concebir el conocimiento científico como un saber integrado que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.



Relacionados con la integración de las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza aprendizaje:

- Adoptar metodologías activas facilitadas por el uso de las TIC (Aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, trabajo colaborativo...).
- Utilizar estrategias didácticas facilitadas por las TIC, que sean flexibles, atractivas (creación musical, creación audiovisual, programación...), que tengan en cuenta las expectativas e intereses del alumnado, así como su diversidad y que faciliten su creatividad.
- Integrar en las programaciones contenidos relativos a la concienciación, riesgos y normas para tener un comportamiento responsable en entornos en línea, así como normas de la propiedad intelectual y de copyright, cuando se utilice, recombine o cree contenido digital.
- Diagnosticar la competencia digital de alumnado y profesorado.
- Desarrollar y evaluar la competencia digital del alumnado a través de todo el currículo, incluyendo en las programaciones indicadores para la evaluación de esta competencia.
- Promover la autoevaluación y la evaluación entre iguales, e integrar esta práctica mediante el uso habitual de portfolios de evaluación y otras tecnologías de aprendizaje digital.
- Desarrollar en el alumnado destrezas sociales y emocionales, y promover la aplicación de dichas destrezas en entornos digitales y en línea (mostrar empatía y toma de decisiones responsables).
- Fomentar en el alumnado el rol de diseñador de su proceso de enseñanza aprendizaje.

Relacionados con las enseñanzas básicas de música impartidas en el segundo ciclo:

- Utilizar de forma autónoma diversas fuentes de información medios audiovisuales, internet, textos, partituras y otros recursos gráficos-para el conocimiento y disfrute de la música.
- Conocer y utilizar diferentes medios audiovisuales y tecnologías de la información y la comunicación como recursos para la producción musical, valorando su contribución a las distintas actividades musicales y al aprendizaje autónomo de la música.
- Utilizar la voz, el cuerpo, objetos, instrumentos y recursos tecnológicos para expresar ideas y sentimientos, enriqueciendo las propias posibilidades de comunicación y respetando otras formas distintas de expresión.
- Desarrollar y aplicar diversas habilidades y técnicas que posibiliten la interpretación (vocal, instrumental y de movimiento y danza) y la creación musical, tanto individuales como en grupo.
- Escuchar una amplia variedad de obras, de distintos estilos, géneros, tendencias y culturas musicales, apreciando su valor como fuente de conocimiento, enriquecimiento intercultural y placer personal e interesándose por ampliar y diversificar las preferencias musicales propias.
- Reconocer las características de diferentes obras musicales como ejemplos de la creación artística y del patrimonio cultural, reconociendo sus intenciones y funciones y aplicando la terminología apropiada para describirlas y valorarlas críticamente.
- Participar en la organización y realización de actividades musicales desarrolladas en diferentes contextos, con respeto y disposición para superar estereotipos y prejuicios, tomando conciencia, como miembro de un grupo, del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los demás.
- Comprender y apreciar las relaciones entre el lenguaje musical y otros lenguajes y ámbitos de conocimiento, así como la función y significado de la música en diferentes producciones artísticas y audiovisuales y en los medios de comunicación.



5. Contenido del proyecto.

El proyecto de innovación educativa consiste en el análisis, composición, edición y difusión de canciones o temas musicales con letra utilizando herramientas propias de la Web 2.0 y software para dispositivos móviles (apps). Está dirigido a alumnado matriculado en el Ciclo 2º de Enseñanzas Básicas de Música. La metodología a emplear en el desarrollo del proyecto seguirá los pasos establecidos para la creación de medios: diseño, producción, postproducción y evaluación. Para el análisis de estructuras musicales, armónicas y melódicas, y su posterior edición y grabación se utilizarán canciones o temas musicales de otros artistas. El estilo musical será libre: *pop, rock, lírico, clásico, flamenco, rap, dance, hip-hop, lounge, etc.*

La música, como bien cultural y como lenguaje y medio de comunicación no verbal, constituye un elemento con un valor incuestionable en la vida de las personas. En la actualidad, vivimos en un contacto permanente con la música, sin duda, el arte más poderosamente masivo de nuestro tiempo. El desarrollo tecnológico ha ido modificando considerablemente los referentes musicales de la sociedad por la posibilidad de una escucha simultánea de toda la producción musical mundial a través de los discos, la radio, la televisión, los juegos electrónicos, el cine, la publicidad, Internet, etc. Ese mismo desarrollo tecnológico ha abierto, a su vez, nuevos cauces para la interpretación y la creación musical tanto de músicos profesionales como de cualquier persona interesada en hacer música.

Desde esta perspectiva, se pretende establecer puntos de contacto entre el mundo exterior y la música que se aprende en las aulas, estableciendo los cauces necesarios para estimular en el alumnado el desarrollo de la percepción, la sensibilidad estética, la expresión creativa y la reflexión crítica, llegando a un grado de autonomía tal que posibilite la participación activa e informada en diferentes actividades vinculadas con la audición, la interpretación y la creación musical.

En el campo de la creación musical, refiriéndonos a la grabación y edición de música en los últimos treinta años, se ha producido una transformación tecnológica y social patente. La industria musical se ha visto forzada a adaptarse al continuo avance de la sociedad del conocimiento y de las nuevas tecnologías. Los jóvenes con inquietudes musicales en la década de los setenta, ochenta, incluso noventa, debían superar determinadas etapas y pasar por una serie de filtros para poder sacar sus composiciones al mercado, para darse a conocer:

- Grabación de maqueta en cassette –en directo o por pistas-.
- Envío del producto a radios, discográficas, medios, prensa.
- Firmar contrato si eres seleccionado con una discográfica para realizar una grabación más profesional, lo que implica por una parte, cesión de derechos de autor para la distribución del producto (entre un 15% y un 25%), y por otra, adaptar música y letra a las exigencias de producción de intereses comerciales de tus patrocinadores.

Hoy día, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ponen a nuestra disposición una serie de herramientas, gratuitas o de precio asequible, de fácil manejo, con las que podemos escuchar música, crearla, transformarla, editarla y difundirla. Existen ejemplos de grupos de adolescentes que colgaron alguna



de sus composiciones musicales en YouTube y, gracias al éxito obtenido en la red, acabaron firmando contrato con una gran multinacional y ofreciendo conciertos por los Estados Unidos de América y por Europa.

5.1. Contenidos.

Para alcanzar los objetivos específicos propuestos en el apartado anterior trabajaremos con el alumnado los siguientes contenidos agrupados en tres bloques:

Bloque 1. Audición y referentes musicales.

- La música como un elemento con una presencia constante en la vida de las personas: la audición de música en la vida cotidiana, en los espectáculos y en los medios audiovisuales.
- Audición, reconocimiento, análisis y comparación de músicas de diferentes géneros y estilos.
- Utilización de distintas fuentes de información para obtener referencias sobre músicas de diferentes épocas y culturas, incluidas las actuales, y sobre la oferta de conciertos y otras manifestaciones musicales en vivo y divulgadas a través de los medios de comunicación.
- La música en los medios de comunicación. Factores que influyen en las preferencias y las modas musicales.
- La crítica como medio de información y valoración del hecho musical. Análisis de críticas musicales y uso de un vocabulario apropiado para la elaboración de críticas orales y escritas sobre la música escuchada.
- La edición, la comercialización y la difusión de la música. Nuevas modalidades de distribución de la música y sus consecuencias para los profesionales de la música y la industria musical.
- Interés, respeto y curiosidad por la diversidad de propuestas musicales, así como por los gustos musicales de otras personas.
- Rigor en la utilización de un vocabulario adecuado para describir la música.

Bloque 2. La práctica musical.

- Práctica y aplicación de habilidades técnicas en grado creciente de complejidad y concertación con las otras partes del conjunto en la interpretación vocal e instrumental y en el movimiento y la danza.
- Utilización de diferentes técnicas, recursos y procedimientos compositivos en la improvisación, la elaboración de arreglos y la creación de piezas musicales.
- Planificación, ensayo, interpretación, dirección y evaluación de representaciones musicales en el aula y en otros espacios y contextos.
- Ámbitos profesionales de la música. Identificación y descripción de las distintas facetas y especialidades en el trabajo de los músicos.
- Perseverancia en la práctica de habilidades técnicas que permitan mejorar la interpretación individual y en grupo y la creación musical.

Bloque 3. Música y tecnologías.

- El papel de las tecnologías en la música. Transformación de valores, hábitos, consumo y gusto musical como consecuencia de los avances tecnológicos de las últimas décadas.
- Utilización de dispositivos electrónicos, recursos de internet y «software» musical de distintas características para el entrenamiento auditivo, la escucha, la interpretación y la creación musical.



- Aplicación de diferentes técnicas de grabación, analógica y digital, para registrar las creaciones propias, las interpretaciones realizadas en el contexto del aula y otros mensajes musicales.
- Análisis de las funciones de la música en distintas producciones audiovisuales: publicidad, televisión, cine, videojuegos, etc.
- Valoración crítica de la utilización de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación como recursos para la creación, la interpretación, el registro y la difusión de producciones sonoras y audiovisuales.

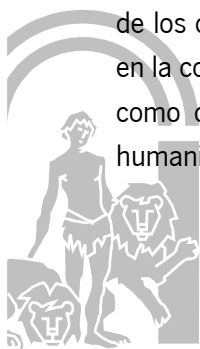
5.2. Contribución del proyecto de innovación a la adquisición de las competencias clave.

El proyecto de innovación educativa que proponemos contribuye de forma directa a la adquisición de la *conciencia y expresiones culturales* en todos los aspectos que la configuran. Fomenta la capacidad de apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y musicales, a través de experiencias perceptivas y expresivas y del conocimiento de músicas de diferentes culturas, épocas y estilos. Puede potenciar así, actitudes abiertas y respetuosas y ofrecer elementos para la elaboración de juicios fundamentados respecto a las distintas manifestaciones musicales, estableciendo conexiones con otros lenguajes artísticos y con los contextos social e histórico a los que se circunscribe cada obra.

La orientación de las enseñanzas musicales, en las que la expresión juega un papel importante, permite adquirir habilidades para expresar ideas, experiencias o sentimientos de forma creativa, especialmente presentes en contenidos relacionados con la interpretación, la improvisación y la composición, tanto individual como colectiva, que a su vez estimulan la imaginación y la creatividad. Por otra parte, una mejor comprensión del hecho musical permite su consideración como fuente de placer y enriquecimiento personal.

Colabora al desarrollo del *sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*, mediante el trabajo colaborativo y la habilidad para planificar y gestionar proyectos. La interpretación y la composición son dos claros ejemplos de actividades que requieren de una planificación previa y de la toma de decisiones para obtener los resultados deseados. Por otra parte, en aquellas actividades relacionadas especialmente con la interpretación musical, se desarrollan capacidades y habilidades tales como la perseverancia, la responsabilidad, la autocrítica y la autoestima, siendo éstos, factores clave para la adquisición de esta competencia.

La música contribuye también a la *competencia social y cívica*. La participación en actividades musicales de distinta índole, especialmente las relacionadas con la interpretación y creación colectiva que requieren de un trabajo cooperativo, colabora en la adquisición de habilidades para relacionarse con los demás. La participación en experiencias musicales colectivas da la oportunidad de expresar ideas propias, valorar las de los demás y coordinar las propias acciones con las de los otros integrantes del grupo responsabilizándose en la consecución de un resultado. La toma de contacto con una amplia variedad de músicas, tanto del pasado como del presente, favorece la comprensión de diferentes culturas y de su aportación al progreso de la humanidad y con ello la valoración de los demás y los rasgos de la sociedad en que se vive.



La música también contribuye de manera directa al desarrollo de la *competencia digital*. El uso de los recursos tecnológicos en el campo de la música posibilita el conocimiento y dominio básico del «hardware» y el «software» musical, los distintos formatos de sonido y de audio digital o las técnicas de tratamiento y grabación del sonido relacionados, entre otros, con la producción de mensajes musicales, audiovisuales y multimedia. Favorece, asimismo, su aprovechamiento como herramienta para los procesos de autoaprendizaje y su posible integración en las actividades de ocio. Además, la obtención de información musical requiere de destrezas relacionadas con el tratamiento de la información aunque desde esta materia, merece especial consideración el uso de productos musicales y su relación con la distribución y los derechos de autor.

La música también contribuye al desarrollo de la *competencia para aprender a aprender*, potenciando capacidades y destrezas fundamentales para el aprendizaje guiado y autónomo como la atención, la concentración y la memoria, al tiempo que desarrolla el sentido del orden y del análisis. Por una parte, la audición musical necesita una escucha reiterada para llegar a conocer una obra, reconocerla, identificar sus elementos y «apropiarse» de la misma. Por otra, todas aquellas actividades de interpretación musical y de entrenamiento auditivo requieren de la toma de conciencia sobre las propias posibilidades, la utilización de distintas estrategias de aprendizaje, la gestión y control eficaz de los propios procesos. En todos estos casos, es necesaria una motivación prolongada para alcanzar los objetivos propuestos desde la autoconfianza en el éxito del propio aprendizaje.

Respecto a la *competencia en comunicación lingüística* la música contribuye, al igual que otras áreas, a enriquecer los intercambios comunicativos y a la adquisición y uso de un vocabulario musical básico. También colabora a la integración del lenguaje musical y el lenguaje verbal, y a la valoración del enriquecimiento que dicha interacción genera.

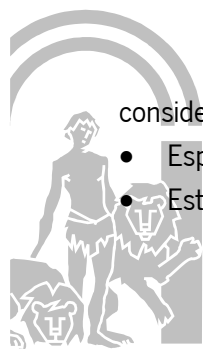
6. Actuaciones a realizar y calendario previsto de aplicación.

6.1. ¿Cómo crear los grupos?

Para establecer los agrupamientos (entre tres y seis alumnas o alumnos) seguiremos las estrategias del aprendizaje cooperativo, es decir, tendremos en cuenta la edad del alumnado, el perfil de los y las componentes del grupo, la utilización de roles de equipo y una buena cohesión de grupo. Asimismo, dependerá de los recursos y materiales con los que contemos, del tiempo disponible y de la complejidad de las canciones o temas musicales a trabajar. Con esta metodología pretendemos crear grupos en la que se den las siguientes condiciones: interdependencia positiva, responsabilidad individual, habilidades cooperativas directamente enseñadas, liderazgo compartido y reparto de responsabilidades, contribución de todos los miembros al éxito del equipo, observación y *feedback* por parte del profesor al equipo que trabaja de forma cooperativa dentro de la clase, y revisión por parte del grupo de su funcionamiento con propuestas de mejora.

Para que el aprendizaje cooperativo sea efectivo, el profesorado implicado en el proyecto debe considerar los siguientes pasos para la planificación, estructuración y manejo de las actividades:

- Especificar los objetivos de actuación a realizar.
- Establecer con prioridad la forma en que se conformarán los grupos de trabajo.



- Explicar, con claridad, al alumnado la actividad de aprendizaje que se persigue y la interrelación grupal deseada.
- Supervisar, en forma continua, la efectividad de los grupos de aprendizaje cooperativo e intervenir para enseñar destrezas de colaboración y asistir en el aprendizaje académico cuando se considere necesario.
- Evaluar los logros del alumnado y participar en la discusión del grupo sobre la forma en que colaboraron.

6.2. Temporalización.

Se propone desarrollar el proyecto educativo a lo largo de un curso escolar, con la siguiente secuenciación:

Actuaciones	Temporalización
Presentación del proyecto.	Septiembre-octubre de 2019
Establecer grupos para trabajo cooperativo	Septiembre-octubre de 2019
Puesta en común: cada grupo define el estilo musical en el que trabajará.	Octubre de 2019
Exposición por parte del profesor del esquema o pautas de trabajo.	Octubre de 2019
Entrega de material. Banco de recursos.	Octubre de 2019
Manejo de la tecnología necesaria para el desarrollo de la tarea.	De octubre de 2019 a junio de 2020
Exposición de cada grupo del proyecto de canción en el que van a trabajar.	Noviembre de 2020
Debate: letra o música. ¿Qué fue antes, el huevo o la gallina? Importancia del lenguaje y la música como medio de expresión.	Noviembre de 2020
Estructura de la forma musical.	De octubre de 2019 a junio de 2020
Análisis de la letra: mensaje con contenido o utilización de palabras y de la voz como un elemento más de la música.	Diciembre de 2019
Trabajo con los profesores: orientación, dudas, y asesoramiento del profesor/a con cada grupo.	De octubre de 2019 a junio de 2020
Presentación a los grupos del resultado. Escuchamos la opinión de los alumnos para mejorar.	
Análisis y edición de música: arreglos, mezcla, postproducción, masterización.	De octubre de 2019 a junio de 2020
Grabación en soporte CD.	Mayo a junio de 2020
Diseño de portada o carátula.	Mayo a junio de 2020
Presentación de composiciones. Valoración propia y del resto de grupos.	Junio de 2020



6.3. Proceso:

Como apuntamos anteriormente, antes de la fase de diseño, se establecerán los grupos de trabajo con un mínimo y un máximo de 3 y 6 integrantes, respectivamente. Cada miembro del grupo desempeñará un rol específico y su formación y funcionamiento seguirán los principios que rigen el aprendizaje cooperativo: heterogeneidad en su composición, interdependencia positiva, responsabilidad individual, objetivos comunes, inclusión, reflexión y evaluación.

Fase de diseño:

- Selección del estilo musical y los contenidos sobre los que versará la letra de la composición.
- Determinación del medio en que se concretará la composición: mp3, CD, WAV, podcast...
- Revisión de materiales similares: escucha atenta de canciones de estilo similar y análisis de su estructura, ritmo, melodía, arreglos e instrumentación.
- Determinación de los recursos a emplear: apps, software, ordenadores o dispositivos móviles.
- Asignación de tareas dentro del equipo: compositores de la música, creadores de la letra, técnicos en producción y postproducción, diseñadores de la carátula o portada para el CD...
- Plan y temporalización: el proyecto de innovación educativa se desarrollará en diferentes aulas del conservatorio a lo largo de todo un curso escolar. El alumnado, con la orientación del profesorado, deberá concretar los diversos momentos en los que tiene previsto llevar a cabo el análisis y edición musical de la canción escogida y si es necesario continuar el trabajo fuera del aula, en casa de alguno o alguna de ellas.
- Guionización o secuenciación organizada de la información elaborada hasta el momento en un documento que sirva de guía y en el que se vayan anotando los logros y dificultades encontradas en su realización, a modo de portfolio educativo.

Fases de producción y postproducción:

- En la fase de producción se desarrollarán todas las acciones planificadas en el diseño, el nombre del grupo y de la canción, la grabación de la música y de la letra, la creación de imágenes y diseño para la carátula de la composición:
 - Se escribirá la letra utilizando un procesador de texto.
 - Se crearán las bases rítmicas, patrones, secuencias y la estructura de la canción utilizando aplicaciones móviles o software como *Cubase*, *Figure*, *Reactable Mobile* y *Garageband*, diseñados para iPad y/o para ordenador personal con una interfaz intuitiva y de fácil manejo.
 - Se pueden añadir arreglos con instrumentos como guitarras, sintetizadores a través de micrófonos, MIDI o adaptadores para la interfaz en el iPad.
 - Se grabará la voz con la letra de la canción
 - Se diseñará una portada, a modo de carátula de CD, para la canción.
- En la fase de postproducción uno de los pasos fundamentales es la edición, que es el proceso mediante el cual se seleccionan, ordenan y acoplan los patrones rítmicos y melódicos de la canción, de acuerdo al orden establecido en el guion. En esta fase podrán efectuarse determinados arreglos y correcciones no previstos en la fase de producción:
 - Las bases rítmicas, la voz, los patrones, *loops* y arreglos se pueden editar y mezclar utilizando aplicaciones y software como *Garageband* y *Cubase*



- Se puede también transcribir la música de la canción a partitura con programas como *MusicTime* o *Sibelius*.
- Una vez terminada se plasmará la canción en el soporte elegido: mp3, ACC, WAV, CD.

Fases de difusión y evaluación:

- El resultado final deberá alojarse en la página web del centro educativo, en un blog creado conjuntamente por el profesorado y el alumnado específicamente para esta actividad y subirse a YouTube en un cuenta creada por el profesorado.
- Cada grupo de alumnos y alumnas deberá evaluar su trabajo y el trabajo del resto de grupos, debiendo hacer referencia indistintamente a aspectos positivos y negativos.

6.4. Algunas pautas para el profesorado:

- Trabajar con el alumnado estructura y forma musical de una canción.
- Enseñar a utilizar los programas necesarios de creación, grabación y edición musical.
- Guiar al alumnado a lo largo del proceso, resolviendo dudas.
- Evaluar los trabajos, el proceso y su práctica.

6.5. Algunas pautas para el alumnado:

- La letra de la canción.

Se empieza a pensar y a escribir la canción. ¿De qué tema se quiere hablar? ¿Cómo se cantará, con melodía o recitando al estilo de la música de rap? También puede ser una narración con una música de fondo.

Cada grupo ha de ponerse de acuerdo y aprender a encontrar el consenso en las ideas que van surgiendo, porque todas son interesantes, para elegir la que más les guste.

Las ideas se irán apuntando con lápiz y papel. Seguidamente cuando se llegue a un acuerdo, se escribirá la letra y se dividirá en dos partes: el estribillo y la estrofa. La letra del estribillo siempre se va repitiendo y la letra de la estrofa es diferente cada vez que se vuelve a cantar. Una vez se tenga a punto, se escribirá en procesador de texto la canción con la letra definitiva.

- El turno de los compositores.

Ahora se han de organizar los compositores. Se trabajará con los programas antes referenciados. Se escucharán patrones de ritmo y de melodía ya elaborados para escogerlos para nuestra composición, reelaborarlos, transformarlos, copiarlos con otra instrumentación, etc., para conseguir el estilo musical elegido en el diseño.

El programa *Sibelius* es un editor de Música que nos permitirá imprimir la partitura escrita y escribir la letra de la canción bajo el pentagrama.

Se pueden crear sonidos nuevos, mediante la técnica del sampler, capturando sonidos con el micrófono, ruidos o con algún instrumento construido.

Se puede completar la canción añadiendo instrumentos acústicos: guitarras, percusión, instrumentos de viento, coros, etc.

- Grabación de la música, ritmo, percusión y voz de la canción.



Para ello emplearemos el programa *Cubase* o *Garageband*. La ayuda que incluye el programa nos puede guiar para comprender sus características y cómo utilizarlo. Previamente se habrá dedicado una sesión con los profesores de música e informática para manejar adecuadamente esta herramienta.

Utilizaremos un micrófono para la voz y los instrumentos acústicos, loops o ritmos elegidos del banco de sonido, percusión propia. Es posible que algún chico o chica disponga de otros instrumentos y sepa tocarlos: guitarras, bajos, trompeta, etc...

Es aconsejable configurar la grabación con una frecuencia de muestreo de 44.100 Hz y de 256kbs/seg. El programa guarda el archivo musical con una extensión propia, lo que quiere decir que sólo se puede escuchar a través del mismo. Por ello, cuando se termine la canción se exportará a un archivo genérico: WAV o MP3.

- Tostamos en CD.

Utilizamos un programa de grabación de CD,s como *Nero* o *Easy Creator* para pasar el archivo MP3 a un soporte físico con el nombre del grupo y el de la canción.

Diseñamos una portada o carátula para el CD.

Imprimimos la partitura de la canción con la letra.



7. Recursos económicos y materiales.

El conservatorio cuenta con algún ordenador de sobremesa apto para la edición musical y audiovisual. Asimismo, dispone de una pantalla de televisión y de instrumentos acústicos (piano, trompeta, saxofón, clarinete, violín, viola, violonchelo y saxofón). Los materiales y recursos que solicitamos para el desarrollo del proyecto de innovación y su importe se consignan en la siguiente tabla:

Aplicación / Instrumento / Software / Hardware	Descripción	Precio en euros
Cubase Elements 10	Sistema de producción completo para grabación, edición y mezcla de pistas audio y MIDI.	67,00
Sequel 3	Banco de sonidos / loops	50,00
Focusrite Scarlett 2i4 2nd Gen	Interfaz de audio USB 2.0	159,00
Yamaha - HS5	Monitor de estudio biamplificado	175,00
Rode NT1A	Micrófono de diafragma	145,00
Samson C01U Pro	Micrófono de condensador USB	79,00
Apple iPad 9,7 pulgadas, 128 GB	Tableta	439,00
Sony MDR-7506	Auriculares cerrados para pre-escucha	98,00
Samson SR850	Auriculares abiertos (o semi-abiertos) para mezclar	40,00
Novation Impulse 61	Teclado controlador MIDI	275,00
Mogees	Sensor de vibración	139,00
Adaptador Lightning de Apple	Cable USB	35,00
Tascam iXR Audio	Interface de audio para iPad	144,00
Native Instruments Maschine Mikro MK3	Caja de ritmos	250,00
KORG iKaossilator	Aplicación móvil	22,00
KORG ELECTRIBE Wave	Aplicación móvil	33,00
KORG iWAVESTATION	Aplicación móvil	33,00
Reactable mobile	Aplicación móvil	11,00
Total		2.194,00



8. Criterios e indicadores para evaluar el desarrollo del proyecto y el logro de los objetivos propuestos así como su incidencia en el centro. Previsiones de consolidación en el futuro de las mejoras introducidas, una vez finalizado el proyecto.

La propuesta de este proyecto de innovación nace con vocación de continuidad y, por tanto, de aplicación a los cursos escolares posteriores al 2019/2020. Planificar, desarrollar e ir haciendo un seguimiento continuo de este proyecto presupone una figura docente reflexiva, con un bagaje cultural y pedagógico importante para poder organizar un ambiente y un clima de aprendizaje en coherencia con la filosofía que subyace a este tipo de planteamiento innovador. Trabajar en este tipo de proyectos conlleva que el profesorado sepa aprovechar los errores de los estudiantes para revisar el trabajo realizado y crear las condiciones para que estos puedan detectar sus propios errores y aprender a subsanarlos. Una figura docente semejante es capaz de estimular la colaboración y participación de todos en el aula/grupo; sabe respetar los diferentes ritmos de aprendizaje; detectar los intereses o temas que puedan problematizar al alumnado; garantizar el derecho de cada alumna y alumno a ser escuchado, respetado y valorado; puede modular los estímulos, propuestas, procedimientos y actividades que se plantean en esa dinámica cotidiana de enseñanza y aprendizaje que se produce en las aulas.

Para la evaluación del desarrollo del proyecto y el logro de los objetivos propuestos utilizaremos los siguientes criterios de evaluación:

- *Elaborar un arreglo para una pieza musical a partir de la transformación de distintos parámetros (timbre, número de voces, forma, etc.) en un fichero MIDI, utilizando un secuenciador o un editor de partituras.* Con este criterio se intenta evaluar la capacidad del alumnado para utilizar diferentes recursos informáticos al servicio de la creación musical. Se trata de valorar la aplicación de las técnicas básicas necesarias para utilizar algunos de los recursos tecnológicos al servicio de la música y la autonomía del alumnado para tomar decisiones en el proceso de creación.
- *Explicar los procesos básicos de creación, edición y difusión musical considerando la intervención de distintos profesionales.* Este criterio pretende evaluar el conocimiento del alumnado sobre el proceso seguido en distintas producciones musicales (discos, programas de radio y televisión, cine, etc.) y el papel jugado en cada una de las fases del proceso por los diferentes profesionales que intervienen.
- *Exponer de forma crítica la opinión personal respecto a distintas músicas y eventos musicales, argumentándola en relación a la información obtenida en distintas fuentes: libros, publicidad, programas de conciertos, críticas, etc.* Este criterio pretende evaluar la capacidad para expresar una opinión fundamentada respecto a una obra o un espectáculo musical, así como la habilidad para comunicar de forma oral o escrita y argumentar correctamente las propias ideas apoyándose en la utilización de diferentes fuentes documentales.
- *Participar activamente en algunas de las tareas necesarias para la celebración de actividades musicales en el centro: planificación, ensayo, interpretación, difusión, etc.* A través de este criterio se pretende valorar el conocimiento del alumnado de los pasos que se han de seguir en la organización y puesta en marcha de un proyecto musical, su iniciativa y su interés por la búsqueda de soluciones ante los problemas que puedan surgir.



- *Ensayar e interpretar, en pequeño grupo, una pieza vocal o instrumental aprendidas de memoria a través de la audición u observación de grabaciones de audio y vídeo o mediante la lectura de partituras y otros recursos gráficos.* Con este criterio se trata de comprobar la autonomía del alumnado y su disposición y colaboración con otros miembros del grupo, siguiendo los pasos necesarios e introduciendo las medidas correctivas adecuadas para lograr un resultado acorde con sus propias posibilidades.
- *Explicar algunas de las funciones que cumple la música en la vida de las personas y en la sociedad.* Con este criterio se pretende evaluar el conocimiento del alumnado acerca del papel de la música en situaciones y contextos diversos: actos de la vida cotidiana, espectáculos, medios de comunicación, etc.

Para la autoevaluación y evaluación entre pares de las actuaciones desarrolladas por los distintos grupos de alumnado conformados, en los aspectos musicales, se facilitará el siguiente baremo, a modo de orientación:

- Selección y asimilación de toda la información:
 - Justo: 1 punto. Han tenido dificultades para seleccionar el material.
 - Correcto: 2 puntos. Les ha costado comprender que se pedía y han presentado una selección incompleta.
 - Buena: 3 puntos. Demuestran haber comprendido la información, y la han seleccionado correctamente.
 - Excelente: 4 puntos. Demuestran haber comprendido toda la información y han hecho una selección muy clara. La han presentado a tiempo.
- Redacción coherente de la letra.
 - Justo: 1 punto. Es una letra con poca lógica, no se aprecia el estribillo, es repetitiva, y el vocabulario es pobre.
 - Correcto: 2 puntos. El Tema de la letra tiene lógica, pero está mal redactada.
 - Buena: 3 puntos. No se aprecia claramente la estrofa y el estribillo.
 - Excelente: 4 puntos. El tema de la letra se entiende. La redacción es correcta y el vocabulario es rico. La estrofa y el estribillo están claros.
- Escritura musical correcta sobre pentagrama.
 - Justo: 1 punto. Las notas y los valores rítmicos no se corresponden.
 - Correcto: 2 puntos. El acento de las palabras no corresponden al tiempo fuerte del compás.
 - Buena: 3 puntos. Las notas son correctas, pero el ritmo no concuerda con la letra.
 - Excelente: 4 puntos. Las notas, el ritmo, el compás y la letra se corresponden a la canción.
- Grabación de la canción a 22.050 Hz, y 8bits, Mono
 - Justo: 1 punto. Se ha grabado en MONO.
 - Correcto: 2 puntos. Los efectos no dejan escuchar la letra.
 - Buena: 3 puntos. No se ha hecho correcta la compresión del archivo musical.
 - Excelente: 4 puntos. Grabación de la canción con los parámetros óptimos.



En cuanto al trabajo cooperativo, se evaluará según:

- Cooperación
 - Correcto: 1 punto. Han participado aportando ideas.
 - Bien: 2 puntos. Han hecho observaciones muy interesantes
 - Excelente: 3 puntos. Han participado muy activamente, aportando ideas, haciendo observaciones muy interesantes para conseguir unos resultados óptimos.
- Responsabilidad individual.
 - Correcto: 1 punto. Han hecho la parte de trabajo individual.
 - Bien: 2 puntos. Han hecho la parte de trabajo individual y han buscado el consenso.
 - Excelente: 3 puntos. Han hecho la parte de trabajo individual y han buscado el consenso, han aceptado sugerencias enriqueciéndose en conjunto.
- Dinámica de grupo.
 - Correcto: 1 punto. Han conseguido agruparse en cada momento como se les pedía.
 - Bien: 2 puntos. Se han adaptado muy fácilmente a los cambios que se les ha propuesto.
 - Excelente: 3 puntos. Se han agrupado como se les pedía en diferentes actividades y han propuesto cambios en el conjunto de su iniciativa.
- Resolución de conflictos.
 - Correcto: 1 punto. Han superado las situaciones discordantes.
 - Bien: 2 puntos. Han aprendido a escuchar sus propias ideas.
 - Excelente: 3 puntos. Han aprendido a escucharse y han sabido argumentar criterios nuevos.
- Criterios de organización del material.
 - Correcto: 1 punto. Han organizado el material siguiendo los criterios propuestos.
 - Bien: 2 puntos. Han organizado el material ordenadamente.
 - Excelente: 3 puntos. Han organizado el material aportando imaginación. consiguiendo un producto original.

