

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## BC 1º BACHILLERATO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA - PRÁCTICA MUSICAL Y ESPECTÁCULO

Práctica Musical y Espectáculo - 1º Bachillerato de Ciencias y Tecnología

I.E.S. Batalla de Clavijo (26003441) 2023/2024

### Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 08-09-2023

Finalización aproximada: 20-06-2024

### Jefe del departamento responsable de la programación

Francisco Javi Rodríguez Montero

### Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Paloma Pérez Castillo
- Francisco Javi Rodríguez Montero

## PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se buscará atender en lo posible a las circunstancias personales del alumnado y al contexto en que se desenvuelve su educación adaptando el tiempo y el tipo de pruebas, ejercicios y actividades según necesidades.

Para alumnos que tengan diagnosticado algún tipo de problema diagnosticado se seguirán los consejos del departamento de Orientación en cuanto a tiempo para realizar las pruebas, formato del controles y se valorará de manera especial las actividades de clase – casa

## ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Durante el presente curso esta materia NO tiene alumnado con la materia pendiente de superar.

## LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

Nombre	ISBN
NO HAY LIBRO	

## ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
Espectáculo Halloween	31/10/2023	31/10/2023
Participaremos en la celebración de Halloween en el centro junto a alumnado de otros cursos		
Jazz en los IES	08/11/2023	08/11/2023
Asistencia a jazz session a celebrar en el centro por el grupo JazzRioja		
Cantando la Navidad	20/12/2023	20/12/2023
Salida visitar los colegios cercanos a representar temas musicales navideños.		
Concierto Bvocal	29/02/2024	29/02/2024
Asistencia a concierto de grupo de musica a capella Bvocal		
Musical Cabaret	23/03/2024	23/03/2024
Asistencia a representación del espectáculo creado/ montado por alumnado de 2º bachillerato del centro		
Musiqueando 2024	25/04/2024	25/04/2024
Celebración de la jornada de Musiqueando, reivindicación de las enseñanzas de música. Participando junto al alumnado del CEIP cercano.		

## UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las

denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

<b>Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:</b>	
<b>Observación sistemática:</b>	<b>20,83%</b>
<b>Presentación de un producto:</b>	<b>31,88%</b>
<b>Composición y/o ensayo:</b>	<b>36,53%</b>
<b>Trabajo monográfico o de investigación:</b>	<b>10,76%</b>

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Práctica Musical y Espectáculo de 1º Bachillerato de Ciencias y Tecnología). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así como el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

<b>Comienzo aprox.</b>	<b>Nombre de la unidad de programación (UP)</b>	<b>Periodos</b>
12-09-2022	1.- Integrando elementos de la Música	18
20-10-2022	2.- Fases de un proyecto. Preparación de espectáculo Inevitable y Navidad.	18
09-01-2023	3.- Podcast de radio. Luz negra / Creamos nuestra canción	22
17-03-2023	4.- Espectáculo final.	20

# 1.- INTEGRANDO ELEMENTOS DE LA MÚSICA (18 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

## RITMO Y SONIDO

### Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Trabajaremos aspectos básicos de la Música como Ritmo y Melodía, que nos permitan participar musicalmente en distintas actividades planteadas en el curso.

#### SABERES BÁSICOS

A. Interpretación, improvisación y creación musical.

- Educación auditiva aplicada a la producción y edición: reconocimiento de los elementos musicales - Actos expresivos: expresión corporal, gestual, oral y rítmico-musical.
- Composición e improvisación (rítmica, melódica y armónica).

B. Música y espectáculo.

- Interpretación, improvisación y creación de obras musicales como medio de comunicación y expresión de emociones.
- Uso de las nuevas tecnologías para la creación, realización y difusión del espectáculo musical.

METODOLOGÍAS Utilizaremos de juegos y práctica de patrones rítmicos y la grabación de fragmentos melódicos en los que desarrollar habilidades de canto y acompañamiento rítmico.

### Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Grabar patrones rítmicos y melódicos usando dispositivos / herramientas digitales

### Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 1.- Interpretar, improvisar y crear música a través de la práctica vocal, instrumental y corporal, así como con el uso de diferentes herramientas digitales, para vivenciar la expresión de emociones.
- 4.- Ejecutar propuestas musicales sencillas a través de la voz, del cuerpo o de instrumentos musicales fomentando la autonomía en la interpretación del lenguaje musical para poner en práctica la formulación sonora de las funciones y relaciones entre sus diversos elementos.

### En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Voz y ritmo me acompañan

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

<b>Tipo</b>	<b>Nombre</b>	<b>Criterios evaluados (peso)</b>
Observación sistemática	Cantar y acompañar	1.2.- Interpretar e improvisar a través de la voz, los instrumentos o el cuerpo obras musicales de distintos géneros, estilos o periodos artísticos transmitiendo el mensaje emocional de las mismas. <b>(1)</b> 4.1.- Imitar modelos rítmicos y melódicos con la voz, el cuerpo o los instrumentos, demostrando capacidad para coordinar la realización físico-motriz con la reproducción sonora del discurso musical. <b>(1)</b> 4.3.- Improvisar breves ideas musicales partiendo de determinados condicionantes en relación con los diversos elementos del lenguaje musical. <b>(1)</b>

## 2.- FASES DE UN PROYECTO. PREPARACIÓN DE ESPECTÁCULO INEVITABLE Y NAVIDAD. (18 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

### FASES DE CREACIÓN DE UN ESPECTÁCULO

#### Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Teoría sobre las diferentes fases que consta un espectáculo. Se llevará a cabo una práctica con puesta en escena para lo que se aprovechan festividades señaladas tal como Halloween así como las navideñas para realizar una performance o actuación pública.

La actuación de Halloween se preparó junto a los compañeros de Infantil y en Navidad se fue a los colegios cercanos al instituto.

#### SABERES BÁSICOS

A. Interpretación, improvisación y creación musical.

- Composición e improvisación (rítmica, melódica y armónica)
- Actos expresivos: expresión corporal, gestual, oral y rítmico-musical.

B. Música y espectáculo.

- Interpretación, improvisación y creación de obras musicales como medio de comunicación y expresión de emociones.
- Elementos propios de un espectáculo: música, escenografía, vestuario, puesta en escena, iluminación, intérpretes, lugar de representación
- Diseño, producción y representación de un espectáculo musical/escénico.

#### METODOLOGÍAS

Se buscará de propiciar una metodología práctica, por medio de la participación e iniciativa de los alumnos y alumnas guiados por los profesores y profesoras en la realización de proyectos y actividades interdisciplinares con otras áreas el mismo Bachillerato. Serán el alumnado el encargado de diseñar - organizar - ensayar las distintas actividades propuestas.

El diseño de un proyecto de trabajo escrito servirá como medio de reflexión del proceso en sí mismo.

#### Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Actuación de Halloween y de Navidad. Entrega de proyecto de trabajo.

#### Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 1.- Interpretar, improvisar y crear música a través de la práctica vocal, instrumental y corporal, así como con el uso de diferentes herramientas digitales, para vivenciar la expresión de emociones.
- 2.- Conocer, analizar y llevar a la práctica los elementos propios de un espectáculo musical, participando en su creación e interpretación, para diseñar un proyecto escénico/performativo que responda a un fin determinado.
- 3.- Crear propuestas musicales, de forma individual o grupal, a través de la voz, diferentes instrumentos, el cuerpo y el soporte de distintas herramientas tecnológicas, para potenciar la creatividad e identificar de forma inclusiva las oportunidades de desarrollo personal, social y económico.
- 5.- Planificar todas las fases de una producción escénica/performativa, con conocimiento de las intencionalidades y medios dramáticos, expresivos y plásticos a utilizar, para diseñar un proyecto final, fruto de un trabajo colaborativo.

6.- Representar ante el público una producción escénica/performativa, considerando todas las oportunidades sociales y económicas que se derivan de ella, para establecer una comunicación inclusiva y cohesionadora con los espectadores.

**En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:**

Nombre de la actividad

Halloween en el IES

Trabajo teórico sobre la creación de un espectáculo. Representación del espectáculo en Halloween. Trabajo monográfico sobre dicha realización.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Proyecto de Actividad	2.1.- Describir los elementos necesarios para la puesta en marcha de un espectáculo expresando la importancia del papel que desempeña cada uno de ellos y su función dentro del conjunto, valorando la interrelación que supone la confluencia de varias manifestaciones artísticas para la creación del mismo. <b>(1)</b> 5.1.- Definir los elementos dramáticos, expresivos y plásticos necesarios para la propuesta a realizar, buscando su adecuación al fin establecido, con creatividad y sentido colaborativo. <b>(1)</b> 5.2.- Diseñar las fases de un proyecto escénico/performativo sencillo, coherente con las intencionalidades acordadas, favoreciendo el trabajo colaborativo. <b>(1)</b>
Composición y/o ensayo	Perfomance	1.3.- Crear proyectos musicales con editores de audio, vídeo u otra herramienta digital con una finalidad expresiva transmitiendo las propias emociones. <b>(2)</b> 3.1.- Crear y producir propuestas musicales, utilizando herramientas digitales para el desarrollo de materiales audiovisuales. <b>(1)</b> 5.2.- Diseñar las fases de un proyecto escénico/performativo sencillo, coherente con las intencionalidades acordadas, favoreciendo el trabajo colaborativo. <b>(3)</b> 6.1.- Representar un proyecto escénico/performativo sencillo, buscando la cohesión social y la inclusión de todos los asistentes y participantes. <b>(2)</b>

### 3.- PODCAST DE RADIO. LUZ NEGRA / CREAMOS NUESTRA CANCIÓN (22 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

#### TRABAJANDO JUNTOS PARA CREAR.

##### Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Se plantean diversos proyectos en los que decide el alumnado. El trabajo colaborativo, reparto de roles y funciones así como de las diversas partes que conlleva un montaje son el reto al que enfrentarse y trabajar

El primer proyecto consiste en la creación de un programa de radio. Cada grupo elige el tema y graba su voz y sus canciones combinando estilos musicales y utilizando herramientas digitales.

El segundo proyecto es la elaboración / teatralización de cuentos inventados por los alumnos. Para ello será necesaria la creación de materiales para visualizar en la escena y su puesta en escena a través de luz negra. La preparación de ensayos para ver posiciones y colocaciones. Aprender a colocar los materiales para que el espectáculo cobre vida. Dramatizar la escena

#### SABERES BÁSICOS

A. Interpretación, improvisación y creación musical.

- Diseño, interpretación y grabación de música para uso audiovisual y escénico
- Actos expresivos: expresión corporal, gestual, oral y rítmico-musical.

B. Música y espectáculo.

- Elementos propios de un espectáculo: música, escenografía, vestuario, puesta en escena, iluminación, intérpretes, espacios...
- Uso de las nuevas tecnologías para la creación, realización y difusión del espectáculo musical.
- Diseño, producción y representación de un espectáculo musical/escénico.

C. Producción musical.

- Profesiones de la música: composición, interpretación, dirección, arreglos, ingeniería de sonido, producción y edición musical.

**METODOLOGÍAS** Se basará en la práctica y vivencia al diseñar y representar proyectos así como colaborativa al buscar la cooperación entre alumno/as. Se buscará de propiciar una metodología práctica, por medio de la participación e iniciativa de los alumnos y alumnas guiados por los profesores y profesoras en la realización de proyectos y actividades interdisciplinares con otras áreas el mismo Bachillerato. Serán el alumnado el encargado de diseñar - organizar - ensayar las distintas actividades propuestas. El diseño de un proyecto de trabajo escrito servirá como medio de reflexión del proceso en sí mismo.

##### Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Entrega del producto, podcast de radio y actuación escénica.

##### Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Interpretar, improvisar y crear música a través de la práctica vocal, instrumental y corporal, así como con el

uso de diferentes herramientas digitales, para vivenciar la expresión de emociones.

2.- Conocer, analizar y llevar a la práctica los elementos propios de un espectáculo musical, participando en su creación e interpretación, para diseñar un proyecto escénico/performativo que responda a un fin determinado.

3.- Crear propuestas musicales, de forma individual o grupal, a través de la voz, diferentes instrumentos, el cuerpo y el soporte de distintas herramientas tecnológicas, para potenciar la creatividad e identificar de forma inclusiva las oportunidades de desarrollo personal, social y económico.

4.- Ejecutar propuestas musicales sencillas a través de la voz, del cuerpo o de instrumentos musicales fomentando la autonomía en la interpretación del lenguaje musical para poner en práctica la formulación sonora de las funciones y relaciones entre sus diversos elementos.

5.- Planificar todas las fases de una producción escénica/performativa, con conocimiento de las intencionalidades y medios dramáticos, expresivos y plásticos a utilizar, para diseñar un proyecto final, fruto de un trabajo colaborativo.

6.- Representar ante el público una producción escénica/performativa, considerando todas las oportunidades sociales y económicas que se derivan de ella, para establecer una comunicación inclusiva y cohesionadora con los espectadores.

#### En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Programa de radio / Escribo mi cuento.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Composición y/o ensayo	Podcast Radio	<p>1.3.- Crear proyectos musicales con editores de audio, vídeo u otra herramienta digital con una finalidad expresiva transmitiendo las propias emociones. <b>(2)</b></p> <p>2.2.- Participar en la creación, realización e interpretación de espectáculos musicales, así como en su producción, gestión y difusión, mostrando actitud abierta, respetuosa y colaborativa. <b>(1)</b></p> <p>3.1.- Crear y producir propuestas musicales, utilizando herramientas digitales para el desarrollo de materiales audiovisuales. <b>(1)</b></p> <p>5.1.- Definir los elementos dramáticos, expresivos y plásticos necesarios para la propuesta a realizar, buscando su adecuación al fin establecido, con creatividad y sentido colaborativo. <b>(1)</b></p> <p>5.2.- Diseñar las fases de un proyecto escénico/performativo sencillo, coherente con las intencionalidades acordadas, favoreciendo el trabajo colaborativo. <b>(1)</b></p> <p>6.1.- Representar un proyecto escénico/performativo sencillo, buscando la cohesión social y la inclusión de todos los asistentes y participantes. <b>(1)</b></p>

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Escribo mi cuento	<p>1.2.- Interpretar e improvisar a través de la voz, los instrumentos o el cuerpo obras musicales de distintos géneros, estilos o periodos artísticos transmitiendo el mensaje emocional de las mismas. <b>(1)</b></p> <p>1.3.- Crear proyectos musicales con editores de audio, vídeo u otra herramienta digital con una finalidad expresiva transmitiendo las propias emociones. <b>(1)</b></p> <p>2.2.- Participar en la creación, realización e interpretación de espectáculos musicales, así como en su producción, gestión y difusión, mostrando actitud abierta, respetuosa y colaborativa. <b>(2)</b></p> <p>3.1.- Crear y producir propuestas musicales, utilizando herramientas digitales para el desarrollo de materiales audiovisuales. <b>(1)</b></p> <p>5.1.- Definir los elementos dramáticos, expresivos y plásticos necesarios para la propuesta a realizar, buscando su adecuación al fin establecido, con creatividad y sentido colaborativo. <b>(1)</b></p>

## 4.- ESPECTÁCULO FINAL. (20 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

### PREPARO MI ESPECTÁCULO FINAL.

#### Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Los alumnos deben utilizar todo lo aprendido para diseñar el espectáculo y crear todas sus fases. Para ello se han de planificar las distintas fases del proceso creativo y llegar al producto final. Se plantean distintos enfoques: Teatro musical /Concierto, Coreografía,...

#### SABERES BÁSICOS

A. Interpretación, improvisación y creación musical.

- Diseño, interpretación y grabación de música para uso audiovisual y escénico.

- Actos expresivos: expresión corporal, gestual, oral y rítmico-musical. B. Música y espectáculo.

- Elementos propios de un espectáculo: música, escenografía, vestuario, puesta en escena, iluminación, intérpretes, lugar de representación

- Diseño, producción y representación de un espectáculo musical/escénico.

C. Producción musical

- Producción musical en directo. Organización y dinámica de un espectáculo musical

METODOLOGÍAS La creación de cualquier espectáculo partirá de usar metodología colaborativa para el desarrollo de ideas en la que participen todos los alumno/as por igual (o dentro de sus capacidades). Se usará la Observación sistemática como medio de feed-back para corregir / mejorar sobre el proceso creativo y de ensayos el trabajo del grupo. El producto final será el espectáculo a representar.

#### Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Actuación en público, puede ser en distintos formatos: Luz Negra - Sombras Chinas - Marionetas - Escenas de Teatro - Actuación musical

#### Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

3.- Crear propuestas musicales, de forma individual o grupal, a través de la voz, diferentes instrumentos, el cuerpo y el soporte de distintas herramientas tecnológicas, para potenciar la creatividad e identificar de forma inclusiva las oportunidades de desarrollo personal, social y económico.

5.- Planificar todas las fases de una producción escénica/performativa, con conocimiento de las intencionalidades y medios dramáticos, expresivos y plásticos a utilizar, para diseñar un proyecto final, fruto de un trabajo colaborativo.

6.- Representar ante el público una producción escénica/performativa, considerando todas las oportunidades sociales y económicas que se derivan de ella, para establecer una comunicación inclusiva y cohesionadora con los espectadores.

#### En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Proceso creativo. Creamos materiales, incorporación de canciones, diseño, ensayos, planificación y puesta en escena.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Composición y/o ensayo	Proceso creativo	5.1.- Definir los elementos dramáticos, expresivos y plásticos necesarios para la propuesta a realizar, buscando su adecuación al fin establecido, con creatividad y sentido colaborativo. <b>(2)</b> 5.2.- Diseñar las fases de un proyecto escénico/performativo sencillo, coherente con las intencionalidades acordadas, favoreciendo el trabajo colaborativo. <b>(2)</b> 6.1.- Representar un proyecto escénico/performativo sencillo, buscando la cohesión social y la inclusión de todos los asistentes y participantes. <b>(3)</b>
Presentación de un producto	1, 2, 3... acción	3.1.- Crear y producir propuestas musicales, utilizando herramientas digitales para el desarrollo de materiales audiovisuales. <b>(1)</b> 3.2.- Elaborar composiciones vocales, instrumentales, coreográficas y multidisciplinares de forma individual y/o colaborativa, mostrando respeto a ideas, emociones y sentimientos del grupo. <b>(1)</b> 5.1.- Definir los elementos dramáticos, expresivos y plásticos necesarios para la propuesta a realizar, buscando su adecuación al fin establecido, con creatividad y sentido colaborativo. <b>(1)</b> 5.2.- Diseñar las fases de un proyecto escénico/performativo sencillo, coherente con las intencionalidades acordadas, favoreciendo el trabajo colaborativo. <b>(1)</b> 6.1.- Representar un proyecto escénico/performativo sencillo, buscando la cohesión social y la inclusión de todos los asistentes y participantes. <b>(2)</b>

# ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

## LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Práctica Musical y Espectáculo implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Cada una de estas competencias específicas contribuirá en parte a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

No obstante, es posible que su departamento considere que una competencia específica tenga más importancia que otras en la calificación final. Esta importancia la puede fijar introduciendo un "peso" a cada competencia específica; este peso se representa por un número asociado a dicha competencia. Cuanto mayor es el peso (el número asignado) mayor es la importancia de la competencia.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media ponderada de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Práctica Musical y Espectáculo.

Competencias específicas	Peso
<b>Práctica Musical y Espectáculo</b>	
1.- Interpretar, improvisar y crear música a través de la práctica vocal, instrumental y corporal, así como con el uso de diferentes herramientas digitales, para vivenciar la expresión de emociones.	1
2.- Conocer, analizar y llevar a la práctica los elementos propios de un espectáculo musical, participando en su creación e interpretación, para diseñar un proyecto escénico/performativo que responda a un fin determinado.	1
3.- Crear propuestas musicales, de forma individual o grupal, a través de la voz, diferentes instrumentos, el cuerpo y el soporte de distintas herramientas tecnológicas, para potenciar la creatividad e identificar de forma inclusiva las oportunidades de desarrollo personal, social y económico.	1
4.- Ejecutar propuestas musicales sencillas a través de la voz, del cuerpo o de instrumentos musicales fomentando la autonomía en la interpretación del lenguaje musical para poner en práctica la formulación sonora de las funciones y relaciones entre sus diversos elementos.	1
5.- Planificar todas las fases de una producción escénica/performativa, con conocimiento de las intencionalidades y medios dramáticos, expresivos y plásticos a utilizar, para diseñar un proyecto final, fruto de un trabajo colaborativo.	1
6.- Representar ante el público una producción escénica/performativa, considerando todas las oportunidades sociales y económicas que se derivan de ella, para establecer una comunicación inclusiva y cohesionadora con los espectadores.	1

La calificación de Práctica Musical y Espectáculo se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación Práctica Musical y Espectáculo =

$$\frac{CE1 \times 1 + CE2 \times 1 + CE3 \times 1 + CE4 \times 1 + CE5 \times 1 + CE6 \times 1}{1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,

En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

## PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el

alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

<b>Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados</b>	<b>Peso</b>
<b>1.- Interpretar, improvisar y crear música a través de la práctica vocal, instrumental y corporal, así como con el uso de diferentes herramientas digitales, para vivenciar la expresión de emociones.</b>	
1.1.- Valorar la música como el medio más apropiado para la expresión y comunicación de sentimientos a través de la escucha reflexiva y la interpretación de distintos fragmentos u obras musicales, identificando las emociones que transmiten.	1
1.2.- Interpretar e improvisar a través de la voz, los instrumentos o el cuerpo obras musicales de distintos géneros, estilos o periodos artísticos transmitiendo el mensaje emocional de las mismas.	1
1.3.- Crear proyectos musicales con editores de audio, vídeo u otra herramienta digital con una finalidad expresiva transmitiendo las propias emociones.	1
<b>2.- Conocer, analizar y llevar a la práctica los elementos propios de un espectáculo musical, participando en su creación e interpretación, para diseñar un proyecto escénico/performativo que responda a un fin determinado.</b>	
2.1.- Describir los elementos necesarios para la puesta en marcha de un espectáculo expresando la importancia del papel que desempeña cada uno de ellos y su función dentro del conjunto, valorando la interrelación que supone la confluencia de varias manifestaciones artísticas para la creación del mismo.	1
2.2.- Participar en la creación, realización e interpretación de espectáculos musicales, así como en su producción, gestión y difusión, mostrando actitud abierta, respetuosa y colaborativa.	1
<b>3.- Crear propuestas musicales, de forma individual o grupal, a través de la voz, diferentes instrumentos, el cuerpo y el soporte de distintas herramientas tecnológicas, para potenciar la creatividad e identificar de forma inclusiva las oportunidades de desarrollo personal, social y económico.</b>	
3.1.- Crear y producir propuestas musicales, utilizando herramientas digitales para el desarrollo de materiales audiovisuales.	1
3.2.- Elaborar composiciones vocales, instrumentales, coreográficas y multidisciplinares de forma individual y/o colaborativa, mostrando respeto a ideas, emociones y sentimientos del grupo.	1
<b>4.- Ejecutar propuestas musicales sencillas a través de la voz, del cuerpo o de instrumentos musicales fomentando la autonomía en la interpretación del lenguaje musical para poner en práctica la formulación sonora de las funciones y relaciones entre sus diversos elementos.</b>	
4.1.- Imitar modelos rítmicos y melódicos con la voz, el cuerpo o los instrumentos, demostrando capacidad para coordinar la realización físico-motriz con la reproducción sonora del discurso musical.	1
4.2.- Reproducir estructuras armónicas a diferentes alturas, desarrollándolas libremente a través de diversas fórmulas rítmicas	1
4.3.- Improvisar breves ideas musicales partiendo de determinados condicionantes en relación con los diversos elementos del lenguaje musical.	1
<b>5.- Planificar todas las fases de una producción escénica/performativa, con conocimiento de las intencionalidades y medios dramáticos, expresivos y plásticos a utilizar, para diseñar un proyecto final, fruto de un trabajo colaborativo.</b>	
5.1.- Definir los elementos dramáticos, expresivos y plásticos necesarios para la propuesta a realizar, buscando su adecuación al fin establecido, con creatividad y sentido colaborativo.	1
5.2.- Diseñar las fases de un proyecto escénico/performativo sencillo, coherente con las intencionalidades acordadas, favoreciendo el trabajo colaborativo.	1
<b>6.- Representar ante el público una producción escénica/performativa, considerando todas las oportunidades sociales y económicas que se derivan de ella, para establecer una comunicación inclusiva y cohesionadora con los espectadores.</b>	
6.1.- Representar un proyecto escénico/performativo sencillo, buscando la cohesión social y la inclusión de todos los asistentes y participantes.	1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 6 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE6 =

$$\frac{\text{CEV6.1} \times 1}{1}$$

En la anterior fórmula, CEV6.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 6.1, en general, CEV6.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".