



PROYECTO INTERDISCIPLINARIO

**PARTICIPANDO EN LA INDUSTRIA
DE LA MÚSICA**

(Música – Matemática)
3° y 4° Medio

Nombre del Proyecto	
Participando en la industria de la música	
Tipo de Proyecto	
<ul style="list-style-type: none"> - Interdisciplinario <p>Coordinar acciones entre las asignaturas de Matemática y Música, para potenciar la expresión, la creatividad y las habilidades de comunicación de los estudiantes de 3° y 4° medio en estas asignaturas.</p>	
Antecedentes	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Las condiciones de la enseñanza remota y el distanciamiento social que ha impuesto la pandemia por COVID 19, hace que todo el sistema educativo chileno se haya visto alterado en su normal funcionamiento y desarrollo del año escolar regular. ▪ Surge la necesidad de diseñar e implementar iniciativas pedagógicas innovadoras que permita dar cuenta de una enseñanza enfatizada en la Priorización Curricular que el Mineduc pone a disposición del sistema educativo, aunque la implementación de esta se mantiene con rangos de incertidumbre importantes. En este contexto se hace necesario, más que nunca, el trabajar de manera interdisciplinar, como una manera de optimizar los tiempos disponibles y la integralidad de los aprendizajes. ▪ La música es un medio pertinente para promover la expresividad y acompañar emocionalmente a los estudiantes, desde la experiencia en su diversidad de manifestaciones, hasta su inherente conexión con otras áreas del conocimiento, tal como las matemáticas, en relación al análisis de datos cuantitativos y cualitativos sobre el consumo de la música y sus características. 	
Problema central	
<ul style="list-style-type: none"> - Efecto negativo de la interrupción de clases presenciales en el desarrollo de las habilidades matemáticas y la expresión de emociones, sentimientos e ideas por medio de las artes musicales en los alumnos de 3º y 4º medio. 	
Propósito	
Coordinar acciones entre las asignaturas de Música y Matemática, para potenciar la expresión, la creatividad y las habilidades matemáticas de los estudiantes de 3° y 4° medio en estas asignaturas.	
Objetivos de Aprendizaje	
<p>Música</p> <p>3° medio Nivel 1</p> <p>OA 3: Interpretar repertorio personal y de músicos de diferentes estilos, en forma individual o en conjunto, considerando elementos característicos del estilo y un trabajo técnico coherente con los propósitos expresivos.</p>	<p>Matemática</p> <p>3° medio Nivel 1</p> <p>OA2 Tomar decisiones en situaciones de incerteza que involucren el análisis de datos estadísticos con medidas de dispersión y probabilidades condicionales.</p>

Proyecto Interdisciplinario Participando en la industria de la música

Música – Matemática

3° y 4° medio

3° medio Nivel 2

OA5 Argumentar juicios estéticos de obras musicales de diferentes estilos, considerando criterios estéticos, propósitos expresivos y aspectos contextuales.

4° Medio Nivel 1

OA 3: Interpretar repertorio personal y de músicos de diferentes estilos, en forma individual o en conjunto, considerando elementos característicos del estilo y un trabajo técnico coherente con los propósitos expresivos.

4° Medio Nivel 2

OA5 Argumentar juicios estéticos de obras musicales de diferentes estilos, considerando criterios estéticos, propósitos expresivos y aspectos contextuales.

4° medio Nivel 1

OA1 Fundamentar decisiones en el ámbito financiero y económico personal o comunitario, a partir de modelos que consideren porcentajes, tasas de interés e índices económicos.

Producto público

Simulación de encuentro de industria de la música, en el que se presenta un discurso y selección de música para un sello discográfico ficticio.

Habilidades y actitudes para el Siglo XXI

- Creatividad
- Comunicación
- Trabajo colaborativo

Recursos

Música

Las canciones más escuchadas en Spotify durante 2020:

<https://www.lavanguardia.com/musica/20201201/49839597232/diez-canciones-mas-escuchadas-2020-spotify-bad-bunny.html>

Géneros musicales más escuchados del último tiempo:

<https://pontuentrada.com/generos-musicales-mas-escuchados-del-momento/>

Características de las canciones más populares:

- Artículo explicativo de investigación:
<https://www.hispasonic.com/noticias/hace-cancion-sea-exito/43900>
- Mapa interactivo de las principales características de canciones populares:
<https://www8.gsb.columbia.edu/articles/projects/what-makes-a-hit/#explorer-intro>
- Tonalidades más utilizadas en el catálogo de canciones distribuidas por Spotify:
<https://industriamusical.es/las-tonalidades-mas-usadas-en-las-30-millones-de-canciones-de-spotify/>

Pitch en la industria de la música:

<https://industriamusical.es/45-segundos-el-tiempo-para-triunfar-con-tu-marca-personal-artistica/>

Matemática

Vídeo explicativo de concepto Probabilidad Condicional:

- <https://www.curriculumnacional.cl/estudiantes/Prueba-transitoria/Prueba-de-Transicion-de-Matematica-obligatoria-/Probabilidad-y-estadistica/138716:Estudia-para-la-PSU-Matematicas-Probabilidad-Condional>
- <https://youtu.be/rN6IWbanhy0>
- <https://youtu.be/dStF9z7tjZU>
- https://www.youtube.com/watch?v=GMb9z7jXQPE&ab_channel=CurriculumMineduc

Ejercicios Probabilidad Condicional:

Texto Matemática 3º y 4º Medio, Cuaderno de actividades Tomo 1, Lección N°2, páginas 9 y 10

- https://www.curriculumnacional.cl/estudiante/621/articles-145589_recurso_pdf.pdf

Puntaje Nacional, “Guía matemática: Probabilidad Condicionada”, páginas 1-10.

- <https://cdn.puntajenacional.cl/uploads/guia/8863782556840a23c45d5ca7e7523dfbe96ab39026e4e0e0bed.pdf>

Aprendo en Línea, Ruta de aprendizaje N° 01: “¿Cómo podemos tomar decisiones con un argumento sólido?”

- <https://www.curriculumnacional.cl/estudiantes/Formacion-General/Matematica-3-medio/FG-MATE-3M-OAC-02/212622:Ruta-de-aprendizaje-N-01-Como-podemos-tomar-decisiones-con-un-argumento-solido>

Ejercicios online:

- <https://www.superprof.es/apuntes/escolar/matematicas/probabilidades/combinatoria/problemas-de-probabilidad-condicionada.html>

Plataformas online para la elaboración de encuestas:

- Survio:

<https://www.survio.com/>

- Formularios Google:

https://www.google.com/intl/es-419_cl/forms/about/

Plataformas online para la elaboración de gráficos:

- Generador de gráficos:

<https://www.generadordegraficos.com/>

- Canva:

https://www.canva.com/es_es/graficos/

- Chartgo:

https://www.chartgo.com/index_es.jsp

Cronograma semanal

Etapas Para educación remota

*** En caso de tener problemas de conectividad, los estudiantes pueden realizar las actividades grupales de manera individual con el apoyo de su grupo familiar y conectándose con el curso o el profesor por los medios de que disponga.*

Etapa 1

En esta fase los estudiantes identifican el tipo de música más escuchado por el curso en el último tiempo como primer antecedente para la creación de un sello discográfico ficticio.

- El docente, mediante alguna plataforma de reunión virtual, pregunta a los estudiantes: ¿Qué tipo de música es el favorito del curso? ¿Cómo podemos averiguarlo? ¿Cuál creen ustedes que es?
- Los estudiantes contestan una rápida encuesta, enviada por el docente a través de un link (ver recursos), seleccionando los tres géneros y estilos musicales que más escuchan y mencionando tres artistas favoritos. Discuten los resultados dando sus impresiones.
- Los estudiantes calculan porcentajes con los resultados, tanto de los géneros musicales seleccionados, como de los artistas mencionados por el grupo.
- Los estudiantes analizan los porcentajes más altos, elaborando una descripción de los tipos de música seleccionados por mayor cantidad de personas. Realizan juicios estéticos considerando sus principales características, propósitos expresivos y contexto de origen. Registran sus análisis en su bitácora.
- El docente pregunta a los estudiantes: ¿existe alguna relación entre los estilos más escuchados? ¿existe una relación visible entre los tipos de música y artistas mencionados?
- El docente presenta las estadísticas de la música más escuchada en 2020 (ver recursos) y pide a las estudiantes que respondan la siguiente pregunta: ¿Qué relación hay entre los resultados del curso y las estadísticas de la música más escuchada durante 2020? Los estudiantes argumentan sus respuestas en relación al análisis anterior.

Etapa 2

En esta fase los estudiantes calculan probabilidades condicionadas a partir de los datos estudiados en la fase anterior.

- El docente invita a los estudiantes a ver un vídeo explicativo sobre la Probabilidad Condicional (ver recursos) y ejemplifica con otras situaciones.
- Los estudiantes resuelven diversas actividades sobre Probabilidad Condicional (ver recursos).
- Los estudiantes calculan probabilidad condicionada utilizando los resultados de la encuesta aplicada en la fase 1. Por ejemplo: (1) Probabilidad de escuchar artista A si escucha estilo B. (2) Probabilidad de escuchar estilo A si escucha artista B. (3) Probabilidad de escuchar artista A si escucha artista B.
- Los estudiantes analizan los resultados. Reflexionan sobre criterios estéticos de la música y la relación de las probabilidades. Asimismo, reflexionan sobre los diversos factores que condicionan la segmentación del público para distintos tipos de música, como los intereses, accesibilidad, edad, formatos, entre otras características. Comparten sus hallazgos con el grupo curso y docente. Registran sus conclusiones en su bitácora.

Etapa 3:

En esta fase los estudiantes crean sellos discográficos ficticios, que ofertarán música de acuerdo al tipo de público al que apuntan.

- Los estudiantes forman grupos de 4 o 5 personas y reunidos de manera virtual crean un sello discográfico ficticio, definiendo el público objetivo al que quieren llegar, de acuerdo a la música que ofertarán.
- Elaboran una encuesta para perfilar a los auditores ideales del sello, incluyendo preguntas relacionadas a intereses, tanto musicales como extramusicales, utilizando métodos tradicionales o aplicaciones tecnológicas (ver recursos). Diseñan una encuesta acerca de los gustos musicales, pero esta vez registrando características del público heterogéneo a encuestar, como edad, lugar de origen, gustos, entre otros.
- Los estudiantes tabulan sus resultados en forma manual o mediante alguna plataforma online de creación de gráficos (ver recursos). Analizan los resultados de su encuesta.
- Los estudiantes calculan probabilidades condicionales en relación a los gustos por los estilos musicales y artistas elegidos, tal como en la fase 2, pero adhieren cálculos que consideran características del público encuestado. Por

ejemplo: (1) Probabilidad de escuchar estilo A si persona encuestada tiene entre 25-30 años. (2) Probabilidad de escuchar artista A si persona encuestada escucha artista B. (3) Probabilidad de escuchar estilo A si persona encuestada proviene de X ciudad.

- De acuerdo al análisis realizado, construyen perfiles de auditores con el propósito de definir estrategias comunicativas del sello (lenguaje, medios de comunicación donde deben estar presentes, tipos de eventos donde se presentan sus artistas, etc).
- Presentan sus resultados al docente y a sus pares, por algún medio virtual para ser retroalimentados y recibir sugerencias.

Etapa 4:

En esta fase los estudiantes definen la orientación artística del sello discográfico creado, en base a la información recogida en las etapas previas y a la retroalimentación del docente y sus pares.

- Los estudiantes, en grupos, cruzan la información recogida en la encuesta interna del curso con alguna de las aplicadas por ellos. Comentan sus principales similitudes y diferencias.
- El docente asigna algunas preguntas para la reflexión, tales como: ¿Qué pasa con otros tipos de música que no fueron mencionados en las respuestas? ¿Qué relación puedes hacer entre el tipo de música y el público que la escucha? ¿Cómo crees que funciona la industria de la música en relación a este criterio? ¿Existen arquetipos de públicos a quien va dirigida cierto tipo de música? ¿Cómo aporta el análisis de los datos a tu libertad de elección de la música? ¿Qué impacto social puede tener el manejo de este tipo de datos por parte de la industria de la música?
- Los estudiantes describen la música que representan con el sello ficticio, definiendo si se trata de música masiva o si apunta hacia un nicho específico. Mediante el uso de una plataforma digital de música, elaboran una playlist con potenciales artistas que formarían parte del sello, de acuerdo a géneros, estilos y otras características. Para ello, pueden comparar la música que trabajan con las características que hacen de una canción un potencial éxito (ver recursos).
- Toman posición como consumidores de la música, en relación a los estilos y artistas con los que desean trabajar, argumentando con criterios estéticos. Registran su análisis en su bitácora.
- Los estudiantes elaboran su análisis, formulan sus conclusiones y las comparten con el docente para una retroalimentación.

Etapa 5:

En esta fase lo estudiantes preparan un *pitch* para convencer a curadores de festivales ficticios del por qué su sello y sus artistas deben estar presentes.

- El docente, de acuerdo a los tipos de sellos creados por los estudiantes, presenta diversos festivales ficticios que buscan artistas para su programación. Estos festivales tendrán una descripción, características propias y público objetivo definido. Por ejemplo:

Festival “Sudamerican Rockers”
Descripción: Festival “Sudamerican Rockers”, con más de diez años de trayectoria, reúne los mejores exponentes del rock nacional, con el propósito de promover la música chilena en las nuevas generaciones.
Público objetivo: Jóvenes entre 15 – 25 años que gustan del rock chileno.
Características: Es un festival que se realizará al aire libre. Durará dos días completos y contará con espacios para alimentación y recreación. “Sudamerican Rockers” es un festival gratuito.

- De acuerdo a lo compartido, el docente explica, mediante ejemplos prácticos, qué es un *pitch*. Comenta la importancia de este tipo de técnicas en la música, en situaciones en que agentes de la industria deben convencer a productores, managers y artistas en ruedas de negocios para ser considerados (ver recursos). Asimismo, explica cómo esta táctica está presente incluso en la distribución de la música digital, en cuanto a la solicitud para la inclusión de la música publicada en listas de editores en las plataformas digitales.
- Cada sello prepara un *pitch*, o discurso de convencimiento para los curadores de festivales ficticios, en los que fundamentarán su presencia en relación a los datos levantados gracias a su investigación. Propondrán una serie de artistas alineados al sentido del festival. Para acompañar esta presentación el grupo de acuerdo a sus posibilidades interpreta y graba su propia versión de un tema de un artista de su lista o un *medley* de varios de los temas que su sello busca promocionar.
- El docente genera una instancia de retroalimentación del discurso para su versión final, la que será presentada en una simulación de encuentro de industria de la música.

Etapas Para educación presencial

Etapa 1

En esta fase los estudiantes identifican el tipo de música más escuchado por el curso en el último tiempo, como primer antecedente para la creación de un sello discográfico ficticio.

- El docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué tipo de música es el favorito del curso? ¿Cómo podemos averiguarlo? ¿Cuál creen ustedes que es?
- Los estudiantes contestan una rápida encuesta, de forma manual o digital, seleccionando los tres géneros y estilos musicales que más escuchan y mencionando tres artistas favoritos. Discuten los resultados dando sus impresiones.
- Los estudiantes calculan porcentajes con los resultados, tanto de los géneros musicales seleccionados, como de los artistas mencionados por el grupo.
- Los estudiantes analizan los porcentajes más altos, elaborando una descripción de los tipos de música seleccionados por mayor cantidad de personas. Realizan juicios estéticos considerando sus principales características, propósitos expresivos y contexto de origen. Registran sus análisis en su bitácora.
- El docente pregunta a los estudiantes: ¿existe alguna relación entre los estilos más escuchados? ¿existe una relación visible entre los tipos de música y artistas mencionados?
- El docente presenta las estadísticas de la música más escuchada en 2020 (ver recursos) y pide a las estudiantes que respondan la siguiente pregunta: ¿Qué relación hay entre los resultados del curso y las estadísticas de la música más escuchada durante 2020? Los estudiantes argumentan sus respuestas en relación al análisis anterior.

Etapa 2

En esta fase los estudiantes calculan probabilidades condicionadas a partir de los datos estudiados en la fase anterior.

- El docente invita a los estudiantes a ver un vídeo explicativo sobre la Probabilidad Condicional (ver recursos) y ejemplifica con otras situaciones.
- Los estudiantes resuelven diversas actividades sobre Probabilidad Condicional (ver recursos).
- Los estudiantes calculan probabilidad condicionada utilizando los resultados de la encuesta aplicada en la fase 1. Por ejemplo: (1) Probabilidad de escuchar artista A si escucha estilo B. (2) Probabilidad de escuchar estilo A si escucha estilo B. (3) Probabilidad de escuchar artista A si escucha artista B.
- Los estudiantes analizan los resultados. Reflexionan sobre criterios estéticos de la música y la relación de las probabilidades. Asimismo, reflexionan sobre los diversos factores que condicionan la segmentación del público para distintos tipos de música, como los intereses, accesibilidad, edad, formatos, entre otras características. Comparten sus hallazgos con el grupo curso y docente. Registran sus conclusiones en su bitácora.

Etapa 3:

En esta fase los estudiantes crean sellos discográficos ficticios, que ofertarán música de acuerdo al tipo de público al que apuntan.

- Los estudiantes forman grupos de 4 o 5 personas y crean un sello discográfico ficticio, definiendo el público objetivo al que quieren llegar, de acuerdo a la música que ofertarán.
- Elaboran una encuesta para perfilar a los auditores ideales del sello, incluyendo preguntas relacionadas a intereses, tanto musicales como extramusicales, utilizando métodos tradicionales o aplicaciones tecnológicas (ver recursos). Diseñan una encuesta acerca de los gustos musicales, pero esta vez registrando características del público heterogéneo a encuestar, como edad, lugar de origen, gustos, entre otros.
- Los estudiantes tabulan sus resultados en forma manual o mediante alguna plataforma online de creación de gráficos (ver recursos). Analizan los resultados de su encuesta.
- Los estudiantes calculan probabilidades condicionales en relación a los gustos por los estilos musicales y artistas elegidos, tal como en la fase 2, pero adhieren cálculos que consideran características del público encuestado. Por ejemplo: (1) Probabilidad de escuchar estilo A si persona encuestada tiene entre 25-30 años. (2) Probabilidad de escuchar artista A si persona encuestada escucha artista B. (3) Probabilidad de escuchar estilo A si persona encuestada proviene de X ciudad.
- De acuerdo al análisis realizado, construyen perfiles de auditores con el propósito de definir estrategias comunicativas del sello (lenguaje, medios de comunicación donde deben estar presentes, tipos de eventos donde se presentan sus artistas, etc).
- Presentan sus resultados al docente y a sus pares para ser retroalimentados y recibir sugerencias.

Etapa 4:

En esta fase los estudiantes definen la orientación artística del sello discográfico creado, en base a la información recogida en las etapas previas y a la retroalimentación del docente y sus pares..

- Los estudiantes, en grupos, cruzan la información recogida en la encuesta interna del curso con alguna de las aplicadas por ellos. Comentan sus principales similitudes y diferencias.
- El docente asigna algunas preguntas para la reflexión, tales como: ¿Qué pasa con otros tipos de música que no fueron mencionados en las respuestas? ¿Qué relación puedes hacer entre el tipo de música y el público que la escucha? ¿Cómo crees que funciona la industria de la música en relación a este criterio? ¿Existen arquetipos de públicos a quien va dirigida cierto tipo de música? ¿Cómo aporta el análisis de los datos a tu libertad de elección de la música? ¿Qué impacto social puede tener el manejo de este tipo de datos por parte de la industria de la música?
- Los estudiantes describen la música que representan con el sello ficticio, definiendo si se trata de música masiva o si apunta hacia un nicho específico. Mediante el uso de una plataforma digital de música, elaboran una playlist con potenciales artistas que formarían parte del sello, de acuerdo a géneros, estilos y otras características. Para ello, pueden comparar la música que trabajan con las características que hacen de una canción un potencial éxito (ver recursos).
- Toman posición como consumidores de la música, en relación a los estilos y artistas con los que desean trabajar, argumentando con criterios estéticos. Registran su análisis en su bitácora.
- Los estudiantes elaboran su análisis, formulan sus conclusiones y las comparten con el docente para una retroalimentación.

Etapa 5:

En esta fase los estudiantes preparan un *pitch* para convencer a curadores de festivales ficticios del por qué su sello y sus artistas deben estar presentes.

- El docente, de acuerdo a los tipos de sellos creados por los estudiantes, presenta diversos festivales ficticios que buscan artistas para su programación. Estos festivales tendrán una descripción, características propias y público objetivo definido. Por ejemplo:

Festival “Sudamerican Rockers”
Descripción: Festival “Sudamerican Rockers”, con más de diez años de trayectoria, reúne los mejores exponentes del rock nacional, con el propósito de promover la música chilena en las nuevas generaciones.
Público objetivo: Jóvenes entre 15 – 25 años que gustan del rock chileno.
Características: Es un festival que se realizará al aire libre. Durará dos días completos y contará con espacios para alimentación y recreación. “Sudamerican Rockers” es un festival gratuito.

- De acuerdo a lo compartido, el docente explica, mediante ejemplos prácticos, qué es un *pitch*. Comenta la importancia de este tipo de técnicas en la música, en situaciones en que agentes de la industria deben convencer a productores, managers y artistas en ruedas de negocios para ser considerados (ver recursos). Asimismo, explica cómo esta táctica está presente incluso en la distribución de la música digital, en cuanto a la solicitud para la inclusión de la música publicada en listas de editores en las plataformas digitales.
- Cada sello prepara un *pitch*, o discurso de convencimiento para los curadores de festivales ficticios, en los que fundamentarán su presencia en relación a los datos levantados gracias a su investigación. Propondrán una serie de artistas alineados al sentido del festival. Para acompañar esta presentación el grupo de acuerdo a sus posibilidades interpreta y graba su propia versión de un tema de un artista de su lista o un *medley* de varios de los temas que su sello busca promocionar.
- El docente genera una instancia de retroalimentación del discurso para su versión final, la que será presentada en una simulación de encuentro de industria de la música.

Difusión Final

Para educación remota

- Argumentan, mediante una plataforma de reunión virtual o a través de una cápsula, la participación de su sello discográfico ficticio en festivales ficticios, aplicando estrategias comunicativas a partir de los datos obtenidos durante el proyecto.

Para educación presencial

- Argumentan la participación de su sello discográfico ficticio en festivales ficticios, aplicando estrategias comunicativas a partir de los datos obtenidos durante el proyecto.

Evaluación

Cada una de las fases puede ser evaluada formativamente por medio de evaluaciones que realice el profesor, coevaluaciones y autoevaluaciones de los estudiantes.

El profesor deberá evaluar tanto el proceso como el producto. Para esto, es necesario que los estudiantes registren las actividades en sus bitácoras que pueden ser un cuaderno o croquera.

Para evaluar el profesor puede utilizar la siguiente pauta:

Evaluación proyecto integrado Música y Matemática

Aspectos a evaluar	Puntaje por aspecto	Puntaje obtenido por alumno
Fuentes de información		
Utiliza fuentes estadísticas y musicales para plantear su análisis, relacionándolas de acuerdo a los propósitos de la indagación.	3	
Utiliza fuentes estadísticas y musicales para plantear su análisis, pero algunas relaciones entre ellas no responden a los propósitos de la indagación.	2	
Utiliza fuentes estadísticas y musicales para plantear su análisis, pero no están correctamente relacionadas de acuerdo a los propósitos de la indagación.	1	
No utiliza fuentes estadísticas y/o musicales.	0	
Análisis de información de resultados.		
Plantea varias ideas diferentes al cruzar la información recogida en sus encuestas.	3	
Plantea varias ideas diferentes al cruzar la información recogida en sus encuestas, pero estas son muy parecidas entre sí.	2	
Plantea pocas ideas diferentes al cruzar la información recogida en sus encuestas.	1	
No plantea ideas al cruzar la información recogida en sus encuestas.	0	
Probabilidades condicionales		
Argumentan la toma de decisiones presentando datos de encuestas, análisis en porcentajes y calculando correctamente las probabilidades condicionales sobre las alternativas de ofrecimiento musical del sello discográfico.	3	
Argumentan la toma de decisiones sobre las alternativas de ofrecimiento musical del sello discográfico presentando datos de encuestas, análisis en porcentajes y calculando las probabilidades condicionales con algunos errores.	2	
Argumentan la toma de decisiones sobre las alternativas de ofrecimiento musical del sello discográfico presentando porcentajes o cálculos erróneos.	1	
Argumentan la toma de decisiones sobre las alternativas de ofrecimiento musical del sello discográfico basándose solamente en creencias sobre las preferencias musicales.	0	
Juicios estéticos musicales		
Elabora juicios estéticos, considerando características principales de la música y sus propósitos expresivos, relacionados a su contexto de origen y consumo.	3	
Elabora juicios estéticos, considerando características principales de la música y sus propósitos expresivos, pero no guarda relación directa con su contexto de origen y consumo.	2	
Elabora juicios estéticos, pero no considera características principales de la música y propósitos expresivos, ni guarda relación directa con su contexto de origen y consumo.	1	
No elabora juicios estéticos.	0	
Autonomía y responsabilidad frente a la tarea		
Realiza las tareas con autonomía, soluciona problemas independientemente y completa la mayoría de las tareas a tiempo	3	

Proyecto Interdisciplinario Participando en la industria de la música

Música – Matemática

3° y 4° medio

Realiza las tareas con autonomía, soluciona problemas sin la ayuda del profesor pero completa solo la mitad de las tareas a tiempo	2	
Realiza las tareas con autonomía, soluciona problemas con la ayuda del profesor y completa solo la mitad de las tareas a tiempo.	1	
Realiza solo una pequeña parte de las tareas y frente a los problemas no busca solución, ni pide ayuda.	0	
Evaluación formativa y retroalimentación		
Considera la retroalimentación del profesor y sus pares para mejorar su trabajo	3	
Considera solo algunos aspectos de la retroalimentación del profesor y sus pares para mejorar su trabajo.	2	
No considera la retroalimentación del profesor y sus pares para mejorar su trabajo.	1	
No considera la retroalimentación del profesor y sus pares, ni mejora su trabajo.	0	
Presentación de trabajos		
Argumenta la posibilidad de participación de su sello discográfico, describiendo la música que oferta y presentando una muestra grabada, de acuerdo al tipo de festival al que postula y el público objetivo de la actividad.	3	
Argumenta la posibilidad de participación de su sello discográfico, describiendo la música que oferta y presentando una muestra grabada, pero algunos fundamentos no están conectados al tipo de festival al que postula y al público objetivo de la actividad.	2	
Argumenta la posibilidad de participación de su sello discográfico, describiendo la música que oferta y presentando una muestra grabada, pero sus fundamentos no están conectados al tipo de festival al que postula y al público objetivo de la actividad.	1	
No presenta su trabajo.	0	
Total		