



**Boletín de información a las familias y al alumnado  
 (Música) 4º ESO**

Nombre y Apellidos: \_\_\_\_\_ Curso y grupo: \_\_\_\_\_

		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES	Superado	En Proceso	No Superado
UDI 1. Música y Tecnología	Bloque 1. Interpretación y Creación	1.1. Aplica las habilidades técnicas necesarias en las actividades de interpretación, colabora con el grupo y respeta las reglas fijadas para lograr un resultado acorde con sus propias posibilidades.			
		1.2. Lee partituras como apoyo a la interpretación.			
		2.1. Interpreta y memoriza un repertorio variado de canciones, piezas instrumentales y danzas con un nivel de complejidad en aumento.			
		Es capaz de convertir cualquier partitura acórdica y/o silábica al sistema de interpretación "School Of Rock" que empleamos en clase			
		Es capaz de afinar los instrumentos de cuerda (guitarra eléctrica y bajo eléctrico) con ayuda de un afinador electrónico y/o el teléfono Móvil			
	Bloque 2. Escucha	Es capaz de conectar todos los instrumentos a la mesa de sonido y mezclar sus volúmenes de forma eficiente			
		1.1. Analiza y comenta las obras musicales propuestas, ayudándose de diversas fuentes documentales.			
		1.2. Lee partituras como apoyo a la audición.			
		Es capaz de escuchar los playbacks de fondo y adaptarse a ellos como base para la interpretación.			
		Se siente parte de un grupo y entiende el papel fundamental y responsable con el resto de compañeros			
	Bloque 3. Contextos musicales y culturales	Utiliza la audición para ayudar a sus compañeros en la interpretación, prestándose a mejorar la interpretación de otros instrumentistas semejantes.			
		Utiliza la audición de manera crítica para reconocer patrones rítmicos y melódicos, riffs de guitarra y bajo, cambios de tempo, cambios de acordes y otros rudimentos del lenguaje musical necesarios para la interpretación.			
		Es capaz de distinguir y reconocer los inventos relacionados con la reproducción y grabación del sonido (mecánica, eléctrica, magnética y digital), así como sus inventores, fechas más relevantes, timbres, fotografías, etc.			
		Es capaz de reconocer y distinguir los principales instrumentos electrónicos de la historia de la música.			
		Reconoce las partes de un ordenador (torre, periféricos).			
		Conoce los tipos de tarjetas de sonido que existen en el mercado.			
		Conoce el funcionamiento del MIDI y sabe aplicarlo a situaciones musicales en el aula y fuera de ella.			
		Conoce el principal software musical y sus usos más comunes.			
	Bloque 4. Música y Tecnología	Sabe descargar videos y audios de Internet utilizando software específico, apps nativas y páginas online tanto en ordenadores como en dispositivos móviles.			
		1.1. Selecciona recursos tecnológicos para diferentes aplicaciones musicales.			
		1.2. Comprende la transformación de valores, hábitos, consumo y gusto musical como consecuencia de los avances tecnológicos.			
		2.1. Maneja las técnicas básicas necesarias para la elaboración de un producto audiovisual.			
		3.1. Sabe buscar y seleccionar fragmentos musicales adecuados para sonorizar secuencias de imágenes.			
		3.2. Sonoriza imágenes fijas y en movimiento mediante la selección de músicas preexistentes o la creación de bandas sonoras originales.			
		4.1. Utiliza con autonomía las fuentes de información y los procedimientos apropiados para indagar y elaborar trabajos relacionados con la función de la música en los medios de comunicación.			
		5.1. Muestra interés por conocer las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías como herramientas para la actividad musical.			
		5.2. Conoce y consulta fuentes de información impresa o digital para resolver dudas y para avanzar en el aprendizaje autónomo.			
		5.4. Conoce y cumple las normas establecidas para realizar las diferentes actividades del aula.			
Es capaz de registrarse en Dropbox, subir archivos y carpetas, organizarlos y compartirlos por correo electrónico y por la dirección del enlace.					
Es capaz de rípear canciones de un CD de audio al ordenador					
Es capaz de reconocer los distintos formatos de audio (Wav, mp3, aiff, ogg, etc.) y hacer conversiones de archivos de uno a otro mediante programas informáticos y/u online					
Es capaz de utilizar un editor de sonido con fines creativos para realizar producciones sonoras complejas (historias con sonidos, mixes, etc.)					

Los estándares no numerados, han sido obtenidos de los criterios de evaluación a través de los contenidos y proyectos trabajados, las actividades propuestas y las tareas realizadas.