

# **GUÍA DE PÚBLICO**

## **UNIDAD DIDÁCTICA B/6**

### **“El Tempo”**

#### **Bloque Escucha y Creación**

##### **1. JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD:**

Con esta unidad intentaremos que los niños/as tengan la oportunidad de escuchar, aunque sea un pequeño fragmento de músicas de distintas culturas. Nos hemos limitado a músicas a sólo tres músicas y tres espacios determinado relativos a Europa, América y África. Así mismo estas músicas nos servirán para que los niños/as, de una forma muy sencilla, tengan en cuenta el tempo de la música cuando la escuchan y tendrá que ordenar estos tres ejemplos de músicas seleccionas desde la más lenta a la más rápida.

##### **2. APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD**

Aunque sólo tratemos tres ejemplos, estas músicas servirán a los chicos/as para apreciar la diferencia de música en función de los distintos lugares y culturas. Al mismo tiempo favorecen el desarrollo de su capacidad auditiva al tener que hacer una comparación de las mismas teniendo en cuenta que su tempo cambia, alguna es más lenta otra menos y otra más rápida. Para trabajar esto último, es decir el tempo del sonido, se recomienda que hagan la actividad específica para ello del primer ciclo, en ella se trabaja con tres aspectos distintos: lento, andante y alegre.

##### **3. FUNCIONAMIENTO DE LA UNIDAD**

A esta página llegamos tras haber seleccionado el halcón del mercado del pueblo. La actividad se divide en dos partes:

Primero tendrá que distinguir a que lugar pertenece la música escuchada (Europa, América o África)

Después tendrá que ordenarlas del 1 al tres desde la música más lenta a la más rápida.

La forma de hacerlo será la siguiente:

Si se arrastra el ratón por la página que aparece tras haber seleccionado el halcón, podremos observar que hay tres paisajes diferenciados relativos a Europa, América y África y que cuando pasamos el ratón por ellos se escucha una música propia de ese lugar.

Después se le pide al niño/a que identifique a que lugar pertenece la música que escucha. Para ello no tendrá más que pinchar con su ratón en el lugar correspondiente (cabaña africana, por ejemplo).

En la segunda parte de la actividad, cuando se les pide que las ordene teniendo en cuenta su tempo, tendrá primero que seleccionar el número que crea conveniente y luego seleccionar el lugar que considere oportuno. Cuando la opción sea correcta podrá verse una especie de flecha que una los dos puntos: número y lugar.