

GUÍA DIDÁCTICA PARA PROFESORES

UNIDAD DIDÁCTICA A/5

La DURACIÓN –

Bloque Escucha y Creación

SECCIÓN PROFESORADO

1. JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD:

Se pretende con el desarrollo de esta Unidad que el escolar identifique y desarrolle el concepto de la cualidad del sonido DURACIÓN. De la forma habitual las pantallas se presentan desde la primera en que el alumno debe indagar para luego realizar actividades de control donde demuestre su grado de aprendizaje.

2. USO DIDÁCTICO

2.1. OBJETIVOS:

- Identificar los tipos de sonidos (largos y cortos) por su duración
- Discriminar la duración de los sonidos onomatopéyicos de animales y objetos.
- Que identifique las grafías no convencionales (raya larga, raya corta) como forma de representar la duración..

2.2. CONTENIDOS

- La duración de los sonidos en la música.
- La duración con notación no convencional: raya larga y raya corta

2.3. METODOLOGÍA

- Preparación de la clase.

Antes de acudir al aula de Informática, el profesor habrá presentado la simbología de la raya corta y la raya larga como forma de representar los sonidos cortos y largos así como la práctica de ejercicios con sonidos largos y cortos del entorno del alumno (animales, objetos, instrumentos...).

- Metodología

Aunque la Unidad está concebida para ser manipulada por los escolares sin ayuda el profesor, una vez que se ha practicado individualmente la página, intentará buscar otras alternativas a la misma, como puede ser el juego colectivo entre todos los alumnos y alumnas del aula.

- Tratamiento posterior a la clase

De vuelta al aula de música se ha de practicar de forma similar entre los compañeros dirigidos por el profesor con ejercicios de identificación de sonidos cortos y largos con objeto de afianzar la Unidad.

2.4. EVALUACIÓN

Entiende la diferencia entre sonidos cortos y sonidos largos.

Relaciona sonidos con su grafía no convencional correspondiente.

Discrimina la duración de los sonidos onomatopéyicos de animales y objetos

2.5.Aspectos transversales

Se pueden hacer comparaciones en otras áreas como el Conocimiento del Medio buscando animales ya estudiados que emitan sonidos cortos o largos.

3. FUNCIONAMIENTO DE LA UNIDAD:

La Unidad se divide en dos partes:

Primera Parte: Como es habitual nuestro Mago nos invita a escuchar y observar los sonidos que proceden de los relojes de cuco. Una vez escuchados todos, se ha de pulsar la Tecla Intro para continuar con la actividad..

Segunda Parte: Observada la primera parte, nuestro amigo el conejo camina por el bosque y para poder seguir el camino se le plantean alternativas para escoger entre sonido corto o largo de forma aleatoria. En caso de éxito, puede continuar su camino. Las tres primeras equivocaciones le permiten iniciar el camino. A partir de la tercera, se le retorna a la página de la Primera parte para que afiance sus conocimientos.