

GUÍA DE PROFESORES

UNIDAD UNIDAD DIDÁCTICA B/5

La Duración

Bloque Escucha y Creación

1. JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD:

Un alumno/a de Segundo Ciclo ya habrá desarrollado tanto en el Ciclo anterior como en la clase de música el concepto de Duración por lo que la presente Unidad intentará fijar ese concepto en él/ella sobre todo a través del juego, con poca teoría y más práctica. Se trata también de introducir el concepto de Duración de Nota y no solo de sonido para lo que se presentan claramente las notas Blanca, Negra y Corchea y sus silencios correspondientes.

2. USO DIDÁCTICO

2.1. OBJETIVOS

- Que el alumno/a distinga entre sonidos largos y cortos
- Que el alumno/a conozca las grafías no convencionales de largo, corto
- Que el alumno/a conozca las grafías convencionales de blanca, negra y corchea y sus silencios como símbolos de la duración
- Que identifique esas grafías entre varias dadas
- Que logre comparar equivalencias entre las notas dichas y sus silencios.

2.2. CONTENIDOS

- La duración
- Grafías convencionales y no convencionales de la duración

2.3. APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD

- Preparación de la clase.

Antes de acudir al aula de informática, el Profesor recordará los conceptos de corto y largo de ciclos anteriores con objeto de familiarizar al escolar con la Duración de los sonidos. De igual modo habrá presentado las notas blanca, negra y corchea y sus equivalencias con objeto de que la sesión informática sea un apoyo eficaz al trabajo de aula.

- Metodología

Dentro del aula, el profesor deberá ser un ayudante en la investigación del escolar de forma que sea éste quien indague, acierte y se equivoque en la identificación de los sonidos cortos y largos y en la discriminación de las notas blanca, negra y corchea. El profesor incidirá en los últimos escenas con objeto de posibilitar la participación entre compañeros para hacer más dinámica la clase de música. Sería conveniente que los discentes se intercambiaran con otros compañeros distintos cada vez para hacer más amena la sesión así como más enriquecedora, si bien nunca estimular la competitividad desmesurada y procurando que los alumnos menos capacitados no se enfrenten siempre a los más aventajados.

- Tratamiento posterior a la clase

Una vez conocidas las dificultades del aula de música o informática el profesor puede realizar ejercicios similares a los propuestos con algunos instrumentos de percusión o con la flauta o piano y mostrando cartulinas o en la pizarra con las notas Blanca, Negra y Corchea y sus silencios.

2.4.EVALUACIÓN

- Discriminar sonidos cortos y largos
- Usar e identificar las grafías convencionales de la duración: blanca, negra y corchea.
- Identificar los sonidos escuchados con las grafías correspondientes.
- Relacionar por comparación las notas blanca, negra y corchea y sus silencios.

3. FUNCIONAMIENTO DE LA UNIDAD:

La Unidad se divide en cuatro partes:

Primera Parte o Presentación: .Tenemos un puesto de mercado en el que hay diversos objetos. Hay que identificar sus sonidos como largos, intermedios o cortos, así como su equiparación con las notas Blanca, Negra y Corchea. Una vez experimentemos con todos los objetos, se pasa a la Escena segunda, donde se oirá el sonido de todos los objetos sin necesidad de tocarlos con nuestra varita y se verá claramente la nota blanca-negra-corchea a la que va asociado.

Segunda Parte: Es la cuarta escena. Aquí es el Hijo del mercader en la trastienda el que jugará con nosotros para enseñarnos a etiquetar los objetos-sonidos con las etiquetas de blanca, negra o corchea arrastrando las etiquetas hasta los objetos. Y otra opción más igual que la anterior pero con tiempo marcado por un reloj de arena en la escena quinta.

Tercera Parte: Del mismo modo, en la escena seis, el hijo del mercader nos enseñará a equiparar las notas blanca, negra y corchea usando las equivalencias correspondientes. Es decir, tendremos que asociar sin error que la etiqueta de una blanca equivale a la etiqueta de dos negras o cuatro corcheas o sus silencios equivalentes. A esta dificultad le añadimos tiempo del reloj de arena.

Cuarta Parte: Ya de nuevo en la calle, escena 7, jugaremos a equiparar etiquetas de blancas, negras, corcheas y sus silencios y sobre todo a jugar con los compañeros en un juego en el que tocaremos una de las notas para hacerla desaparecer y el compañero debe acertar la que hemos eliminado de varias propuestas.