

GUÍA DE PÚBLICO
UNIDAD DIDÁCTICA B/3
“ESQUEMAS RÍTMICOS”
Bloque Escucha y Creación

1. JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD:

Al igual que en el Primer Ciclo la Unidad de Esquemas Rítmicos pretende que el escolar manipule o interactúe en el concepto rítmico tanto de manera individual como en pareja o grupo a criterio del profesor. En esta segunda fase se introduce el concepto de Ritmos Binarios y ternarios y las actividades relacionadas se encaminan a la comprensión fundamental de este concepto.

2. APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD

Para un mejor aprovechamiento de la Unidad y dada su poca complejidad, se aconseja dejar al niño/a que investigue por la página con objeto de que descubra y relacione adecuadamente por sí mismo/a los ritmos binarios y ternarios. Pero puede ser muy interesante que el adulto juegue con el niño/a para estimular su aprendizaje. Concretamente el juego final es todo un reto para el adulto ya que, a buen seguro, los reflejos de los menores son mucho mejores.

3. FUNCIONAMIENTO DE LA UNIDAD:

La Unidad se divide en cuatro partes:

Primera Parte o Presentación: Partimos del enlace del grupo de niños, que nos lleva a un primer plano del grupo. En el centro hay una pizarra que mostrará con la voz del mago en off, la imagen y el sonido de un ritmo binario y otro ternario. Debe escucharse atentamente sobre todo el acento en la primera parte de cada compás.

Segunda Parte: Empieza el primer juego:

- Dos carteles que llevan las inscripciones de Binario y Ternario respectivamente y una herradura en el centro. Se escuchan unos ritmos de manera constante y hay que pinchar en el cartel correcto. Así varias veces con un marcador que nos indica los aciertos y fallos. Si acertamos al menos 6, pasaremos de “Nivel”. En caso contrario, habrá que volver a la **Primera Parte** e intentar realizar de nuevo el ejercicio.

Tercera Parte: Segundo Juego.

Sobre una mesa hay unas fichas de dominó que representan compases de 2 negras o 2/4. De fondo se escuchará el ritmo de la ficha central y un compás más y el escolar tiene dos opciones para completar lo que está oyendo. Si pulsa la correcta, se ampliará sucesivamente las fichas que se van acertando pero también el ritmo que se escucha, con lo cual la dificultad irá en aumento.

Como no se admiten fallos, tarde o temprano se completa la serie. Sería interesante que se repitiera este ejercicio al menos un par de veces.

4. Cuarta Parte: Tercer Juego:

- Sobre la misma mesa hay una baraja para jugar al juego de la familia del compás ternario. Se trata de distinguir en un breve espacio de tiempo aquellas cartas que contienen esquemas rítmicos ternarios. Bueno, si nos equivocamos o somos lentos el ordenador (nuestro contrincante) puede ganarnos la partida.

Quinta Parte: Cuarto Juego:

El mismo juego anterior pero ahora se trata de jugarlo entre dos personas en el mismo teclado. Ni que decir tiene que la rapidez en la elección de las cartas es imprescindible para ganar a nuestro compañero/a.