

GUÍA DE PROFESORES

UNIDAD 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. USO DIDÁCTICO

2.1.Objetivos:

- Conseguir que el alumno fije su atención en la presentación de los esquemas rítmicos.
- Que el alumno distinga entre ritmos Binarios y Ternarios.
- Que el alumno comprenda la equivalencia entre dos negras y una blanca así como que recuerde la equivalencia entre la negra y la doble corchea en el tiempo. .
- Que relacione los ritmos presentados con sus esquemas correspondientes.
- Estimular la participación entre compañeros.

2.2.Contenidos

- Los esquemas rítmicos con notación convencional
- Grafías convencionales de representar el ritmo y el lenguaje musical en general: la negra, la corchea, el silencio de negra y la blanca
- Distinción progresiva entre compás binario y compás ternario con aumento de la dificultad en la presentación de los esquemas.

2.3. APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD

- **Preparación de la clase.**

Antes de acudir al aula de Informática, se habrán practicado rítmicamente las diversas composiciones de los compases binarios y ternarios con objeto de que la clase de informática sirva como refuerzo a la actividad normal de la clase de Música.

- **Metodología**

Dentro del aula, el profesor observará la evolución de los alumnos/as orientando aquellos que tengan alguna dificultad informática más que musical puesto que la Unidad está concebida para ser manipulada por los escolares sin ayuda. No obstante puede dirigir algún grupo de niños para hacer las actividades de forma colectiva sobre todo aquellos que no hayan asimilado correctamente en el aula el concepto de compases binarios y ternarios. Del mismo modo animará al desarrollo de las actividades de forma compartida, lo que reforzará sin duda el aprendizaje.

- **Tratamiento posterior a la clase**

El profesor puede seguir “jugando” con los ritmos binario y ternario en el aula de Música al igual que en la de Informática, pudiendo hacerse pequeñas competiciones para adivinar los ritmos que interpreta el profesor..

2.4. Criterios de evaluación

- Comprender la equivalencia entre negra y corchea y silencio de negra.
- Comprender la equivalencia entre blanca y negra y silencio de negra.
- Comprender la equivalencia entre blanca y corchea.
- Relacionar ritmos con su esquema correspondiente en grafías convencionales
- Distinguir entre ritmos binarios y ternarios.

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.

- **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.