

GUÍA DE PÚBLICO

UNIDAD DIDÁCTICA A/11

Las notas musicales

Bloque Escucha y Creación

1. JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD:

Los contenidos de esta Unidad corresponden al bloque temático de los instrumentos. En ella trabajaremos las notas como componentes de esquemas rítmicos que servirán de referente para otras actividades en las que se combinen sonidos con notas, en definitiva lenguaje musical. La tabla que aparece en el apartado de funcionamiento de la unidad nos ayudará en todo el recurso a trabajar las notas y su medida. Está concebida para ser utilizada cuando los usuarios tengan adquiridos conocimientos sobre nombre, duración y combinación de notas.

2. APROVECHAMIENTO DE LA UNIDAD

La Unidad puede ser trabajada desde dos métodos distintos:

Utilizar la estructura lineal de la unidad que nos guía mediante un breve argumento

Utilizar el menú de actividades propuesto en principio

Es importante que los usuarios adquieran un conocimiento previo de esquemas rítmicos, de notas y su duración ya que lo que se pretende es trabajar el lenguaje musical

3. FUNCIONAMIENTO DE LA UNIDAD

Para entender la actividad sería conveniente echar un vistazo a la tabla 1, en ella aparecen diferentes animales a los que se les asocia un instrumento y un esquema rítmico. Cuando hablemos del instrumento o del esquema rítmico de un animal u otro



A la unidad se puede acceder de dos formas lineal y secuencial que se describen a continuación.

3.3.Navegación lineal:

- Se presenta una pantalla con el fondo de un bosque en el que van surgiendo unos animales asociados a su esquema rítmico e instrumento.
- Luego de ésta presentación un duendecillo travieso llamado Tribilitín esconde los instrumentos de los animales mediante un encantamiento mágico
- Nuestro deber será resolver el embrujo mediante unos conjuros rítmicos que interpretaremos ayudados por una guía luminosa. Si se interpreta de forma correcta propiciará que animal e instrumento se vuelvan a encontrar. Finalmente aparece una gran orquesta.
- Actividades secuenciales:
 - Un menú nos dará la oportunidad de realizar las siguientes actividades:
 - Actividad de escritura en la que cada animal va mostrando su instrumento y el alumno escribe con el teclado su nombre.
 - Unir cada animal con su instrumento mediante líneas (cada oveja con su pareja)

- Reconocimiento auditivo. Los instrumentos se muestran aleatoriamente de tres en tres con su animal.
- Escoge un conjuro, permite repasar este apartado de la actividad escogiendo en una pantalla el conjuro del animal que nosotros queramos.
- Convertirse en el duende Tribilitín. Nos envía a la pantalla donde el duende roba los instrumentos permitiendo que persigamos y embrujemos a los animales.
- La orquesta da acceso a la pantalla final con los animales.