

# **GUÍA DIDÁCTICA PARA PROFESORES**

## **UNIDAD DIDÁCTICA A/11**

### **Las notas musicales**

#### **Bloque**

#### **1. JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA 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 estará presente a lo largo de todo el recurso para trabajar las nota y su medida. Está concebida esta unidad para cuando los alumnos tengan adquiridos conocimientos previos sobre nombre, duración y combinación de las mismas.

#### **2. USO DIDÁCTICO**

##### **2.1. OBJETIVOS**

- Descubrir mediante la práctica instrumental los elementos constitutivos de los lenguajes musicales convencionales y no convencionales.
- Aprovechar la capacidad gráfica del multimedia para el ajuste motriz y expresivo en la interpretación.
- Asumir el ordenador como un nuevo instrumento.
- Desarrollar la psicomotricidad fina, la lateralidad, el control psicomotor y la coordinación audiomotriz y visual.
- Practicar esquemas básicos de pregunta-respuesta, imitación...
- Fomentar la creatividad y capacidad de respuesta asociada a estímulos sonoros, visuales...
- Asociar sonido-objeto.
- Asimilar el funcionamiento real del instrumento.

##### **2.2. CONTENIDOS**

- Práctica instrumental básica.
- Lectura aplicada.
- Audio y visomotricidad.
- Estructuración mental.
- Organología básica.
- Técnica instrumental básica.

##### **2.3. METODOLOGÍA**

- La Unidad puede ser trabajada desde dos métodos distintos, a juicio del Profesorado:

- Utilizar la estructura lineal de la unidad que nos guía mediante un breve argumento
- Utilizar el menú de actividades propuesto en principio



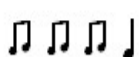
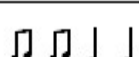
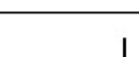
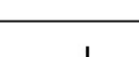


## 2.4.EVALUACIÓN

- Realizar una lectura de esquemas rítmicos básicos que permita la consecución de los objetivos del juego a través de la práctica instrumental virtual.
- Identificar y clasificar los instrumentos

## 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 tal o cual animal tomaremos esos datos como referencia.

Tabla 1

Animal	Instrumento	Esquema rítmico
Ratón	Claves	
Elefante	Bombo	
Pájaro carpintero	Caja china	
Mariposa	Crócalos	
Águila	Platillo	
Pez	Triángulo	
Rana	Güiro	
Oso	Pandero	

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

*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 a modo de karaoke que si se interpreta de forma correcta propiciará que animal e instrumento se vuelvan a encontrar.
- Finalmente una gran orquesta final cierra con alegría la actividad.

#### *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 al alumno y éste escribe mediante 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, nos enviaría exactamente a la misma pantalla conjuro de siempre
- Convertirse en el duende Tribilitín. Nos envía a la pantalla donde el duende roba los instrumentos pero permitiendo que persigamos y embrujemos a los animales.
- La orquesta. Da acceso a la pantalla final de la orquesta con los animales.