

GUÍA DE PÚBLICO
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. 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 sonidos cortos y largos. Sólo pequeñas orientaciones del adulto en aquellos casos en que pueda desorientarse en la tarea a realizar. Es bueno que pueda jugar en la última parte de la actividad con algún familiar, lo que estimulará su deseo de aprender.

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.