

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Jugamos con las notas musicales

Datos técnicos

Autoría: Carlos García

Centro educativo: JANDÍA

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 2º Educación Secundaria Obligatoria (LOE)

Materias: Música (MUS)

Identificación

Justificación: El conocimiento y asimilación del lenguaje musical es un pilar básico para poder desarrollar la interpretación vocal y especialmente la instrumental. Si pretendemos que el alumnado pueda disfrutar de la música a un nivel superior a la simple audición, debemos conseguir que la interpreten, por lo menos, a un nivel sencillo y al menos, a través del uso de instrumentos de fácil manejo como la instrumentación Orff. Para poder interpretar sencillas melodías escritas con flauta dulce o instrumentos de placa, es necesario poder identificar al menos las notas musicales en el pentagrama.

En este caso, a través de las nuevas tecnologías se puede conseguir, sin mucho esfuerzo por parte del alumnado y de forma lúdica, aprenderse las notas musicales naturales en clave de sol. Esto ya supone un gran paso para iniciarse en la lectura e interpretación musical, y así empezar a disfrutar de la música y valorarla a un nivel avanzado.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Música

Código	Descripción
SMUS02C04	<p>Participar en las actividades de interpretación en grupo de una pieza vocal, instrumental o coreográfica, adecuando la propia interpretación a la del conjunto y asumiendo distintos roles.</p> <p>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para asumir cualquiera de los papeles que demande una situación musical. Actuar indistintamente desde la interpretación instrumental, el canto, el movimiento y la danza, como solista, como miembro del grupo o como director, etc., intentando consensuar su acción con la del resto del conjunto y participar activamente y con iniciativa personal en la consecución de unos resultados que sean producto del trabajo en equipo.</p>
SMUS02C07	<p>Leer distintos tipos de partituras en el contexto de las actividades musicales del aula como apoyo a las tareas de interpretación y audición.</p> <p>A través de este criterio se trata de comprobar el grado de comprensión de algunos de los signos y símbolos usados para representar la música y la utilización funcional de la lectura musical. No se trata de evaluar la capacidad de solfear, sino de observar la destreza con que el alumnado se desenvuelve en la lectura una vez creada la necesidad de apoyarse en la partitura para progresar en las actividades musicales del aula.</p>

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Enseñanza directiva, Memorístico, Deductivo, Juego de roles

Fundamentos metodológicos: Se planteará una metodología activa en la que el alumno/a sea el que mediante descubrimiento, juego, práctica y repetición de ciertos patrones consiga memorizar las notas musicales para el siguiente paso: la práctica instrumental.

Actividades de la situación de aprendizaje

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Jugamos con las notas musicales

[1]- Presentamos las notas musicales en clave de sol

En esta primera actividad, el profesorado presentará las diferentes notas en el pentagrama, desde el do grave hasta el mi agudo. Hará especial énfasis en la situación de cada nota, bien en línea, bien en espacio o en líneas adicionales. Señalará la importancia de saber leer las notas para su posterior utilización en la práctica instrumental y vocal. Asimismo, resaltaré la necesidad de dominar las diferentes notas para poder interpretar y crear melodías. No se invertirá más de 10 minutos en la presentación teórica.

En la segunda parte de la sesión, los alumnos y alumnas irán al aula medusa y utilizarán recursos en internet para el aprendizaje de las notas musicales. Se comenzará con juegos que incluyan sólo tres notas. Cuando haya sacado en el juego una puntuación mayor a 300, continuará con el juego con 4 notas, luego con 5, con 6, con 8 y finalmente con 10 notas, de la misma manera, es decir, teniendo que superar los 300 puntos para pasar al siguiente nivel.

Se considerará que el alumno/a domina la identificación de las notas cuando en el juego de 10 notas consiga una puntuación mayor a 400.

Dicha actividad/juego se adapta a los diferentes ritmos de aprendizaje de cada alumno/a, ya que se dedicará el tiempo necesario para resolverlas.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
		- Trabajo individual	1	Ordenadores con acceso a internet y auriculares. Recursos interactivos de juegos de flash de elaboración ajena. http://www.aprendomusica.com/const2/cazanotasJuego/cazanotasJuego.html	Aula medusa.	También se puede realizar esta actividad en el aula de música, siempre que disponga de un equipo multimedia con cañón proyector. Se puede hacer en forma de concurso en grupos, sumando la nota obtenida por cada miembro del grupo que saldrá a jugar en el ordenador del aula.

[2]- Ahora tocan las notas en inglés.

En la siguiente sesión, preferiblemente en el aula de informática, se realizará la misma actividad que el día anterior, utilizando el mismo enlace al juego propuesto "atrapa las notas" pero en versión de notación anglosajona y en inglés. Ahora el juego se denomina "catch the musical notes"

Al igual que en la sesión anterior, el alumnado, irá superando cada nivel, comenzando con tres notas y finalizando con 12.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
		- Trabajo individual	1	Ordenadores con acceso a internet y auriculares. Recursos interactivos de juegos de flash de elaboración ajena. http://learningmusicnow.com/const2/03catchthenotes/catchthenotes.html	Aula medusa	Se podrá realizar como la actividad anterior, a modo de concurso por grupos.

[3]- Concursamos con las notas en inglés.

El profesorado, antes que proceder a organizar el concurso, explica los conceptos de notas alteradas, haciendo hincapié en el uso del sostenido y el bemol. Posteriormente, traduce estos dos términos al inglés y pone ejemplos de notas musicales en el sistema anglosajón que utilice dichas alteraciones. Finalmente, explica y traduce otros conceptos importantes como pentagrama,

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Jugamos con las notas musicales

[3]- Concursamos con las notas en inglés.

líneas y espacios. Se presupone que el alumnado debe tener un nivel básico de la lengua inglesa antes de proceder a jugar en esta actividad. En el caso de utilizarse esta situación de aprendizaje como parte del programa Clil, el profesorado podrá desarrollarla toda o parcialmente en inglés.

Una vez expuestos los términos musicales en lengua inglesa, se procede a jugar a modo de concurso en dos grandes grupos de clase. Cada miembro del grupo saldrá a la pizarra digital, cuando le toque el turno, a resolver la pregunta en inglés en cuestión.

De esta forma, se alternará cada grupo en responder a la cuestión que se plantea en el juego.

Ganará el grupo que más puntuación consiga.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SMUS02C07	- Concurso	- Grupos Heterogéneos	1	Cañón proyector, pizarra digital interactiva, equipo informático multimedia con acceso a internet en el aula. Recursos interactivos de juegos de flash de elaboración ajena. http://www.musictechteacher.com/music_quizzes/quiz_catapult_identify_piano_notes/play.html	Aula de música.	

[4]- Aprendemos a tocar el piano con canciones inglesas.

En esta sesión, cada alumno/a, ya con los conocimientos adquiridos, utilizará en cada ordenador las lecciones interactivas para poner en práctica la competencia de lectura musical trabajada en sesiones anteriores. En esta actividad se dedicará a interpretar canciones sencillas de diferentes niveles en un piano virtual. Esto servirá de base para aprender a tocar el piano en un futuro próximo, si así el alumno/a lo desea.

Todos los conocimientos adquiridos en estas actividades tienen como objetivo la iniciación a la práctica instrumental individual y en grupos para posteriores situaciones de aprendizaje.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SMUS02C07 - SMUS02C04	- Canción para piano	- Trabajo individual	1	Ordenador con acceso a internet y auriculares. Recursos interactivos de juegos de flash de elaboración ajena. http://www.musictechteacher.com/music_piano_practice/flash_piano_practice.htm	Aula medusa.	

Referencias, Observaciones, Propuestas

Referencias:

Observaciones:

Propuestas: Esta situación de aprendizaje está diseñada para poder desarrollarla en español y en inglés, formando así parte del programa Clil.