

TEMA 12 UNIDAD DIDÁCTICA (listado de juegos)**RECOMENDACIONES PARA LA SEGUNDA PRUEBA**

Es importante que analicen primero las melodías de canciones infantiles (como están hechas, si se repiten o no , los acordes, etc.) para que vean como están hechas.

BUSCAR UN JUEGO POPULAR CON MELODIA DE DOS NOTAS Y RITMO FÁCIL**UNIDAD DIDÁCTICA DEL JUEGO:**

Tiene que aparecer todos los tipos de juegos : que pasen por todos los bloques, con elementos (pelotas, cintas, aros, zapatillas, instrumentos) , sin elementos, con canción, sin canción, con rima ,

-Juego tradicional: se puede buscar uno que tenga y sacar de él toda la unidad

BUSCAR UNA CANCIÓN QUE SEA DEL CUCO Y . DIJO DE UN CUCO Y UNA RANA**UNIDAD DIDÁCTICA : INICIACIÓN AL LENGUAJE MUSICAL**

Conocimientos previos: haber trabajado un repertorio de canciones amplio que contenga los intervalos y las figuras rítmicas que queremos trabajar.

ACTIVIDADES

Se trata de que el alumno haya vivido durante mucho tiempo estas situaciones, aquí pondremos solo un ejemplo de las actividades previas al lenguaje musical y desde las que hay que enlazar para introducirlo pero el alumno tiene que haber hecho muchas más.

1. Podemos introducir a partir de un cuento : el cuco y la rana
2. Audición de la canción del cuco
- 3.
4. Marcha libre por la clase, después andamos la pulsación, el acento y la subdivisión, primero separados y después se puede hacer simultáneo.
5. Trabajar los elementos rítmicos a través de una canción (pulsación, acentuación métrica, estructura, etc.) con instrumentos corporales. Dividimos la clase en tres grupos y cada grupo marca el pulso el acento y la métrica de la canción , si indicamos pitos es audición interior.
6. La máquina de escribir (escena sonora según las características de los instrumentos)
7. Cuento del cuco y la rana (agudo , grave)
8. El gato y el ratón
9. Ritmos: con pelota de tenis y piernas enfrentadas pasarse la pelota a un ritmo dado.
10. El nombre de las notas: pasar la pelota para decir el nombre (ascendente, descendente, terceras, etc.)
11. Saltar las notas en el pentagrama grade del suelo
12. Canción qué tal
13. El bingo de ritmos
14. El reloj de cuco
 - a) Enseñamos canciones de oído que tengan el elemento rítmico o el esquema que después vamos a enseñar en lenguaje musical . Se supone que ya han trabajado muchas pero aquí ponemos un ejemplo: El cuco. Palmeamos el ritmo de la canción y cantamos la canción con titi ta.,
 - b) El ritmo humano. El profesor palmea un ritmo y los alumnos tienen que representarlo con el cuerpo. Se pueden hacer dos grupos en la clase y que un grupo palmee el ritmo y el otro lo represente o que un grupo represente el ritmo primero para que el otro palmee de que ritmo se trata.
15. Lectura de cartones rítmicos de Kodaly . Asociamos cada cartón a una canción (Allegretto)
16. Canción del reloj con partitura y musicograma.
17. Dictado rítmico con apoyo visual . Los ritmos están en la pizarra.

LISTADO DE JUEGOS**2. JUEGOS RÍTMICOS**Memoria rítmica

a) Ecos rítmicos (Orff) :

Se trata de que el profesor o los propios alumnos realicen un ritmo con percusión corporal y los demás lo repitan . Puede hacerse con palmas, pitos, rodillas y pies, existen muchas combinaciones y grados de dificultad. Para ver si han interiorizado el ritmo el profesor hace el modelo una vez y los alumnos lo repiten dos veces seguidas.

b) El telegrama rítmico

Colocamos en fila a los alumnos y el primero interpreta un ritmo de cuatro pulsaciones en la espalda del de delante y así sucesivamente, el último ha de palmar el ritmo . Puede hacerse por equipos con varias filas y dando puntos cada vez.

c) El ritmo maldito

Improvisación rítmica

a) Pregunta –respuesta. Puede hacerse primero con 4 pulsaciones y un instrumento corporal y después con más pulsaciones, mezclando instrumentos corporales o con pequeña percusión

b) El maquinista del tren

Colocamos a los alumnos en fila marcando una pulsación con los pies , el maquinista que está delante improvisa un ritmo de 4 pulsaciones y todos lo repiten, enseguida va corriendo y se coloca al final , dejando de maquinista a otro, y así sucesivamente.

3. JUEGOS AUDITIVOSSo- silenci

a) Les estatués

b) Joc de les cadires

c) Joc dels aros (com les cadires)

Procedencia del sonido

d) De donde viene el sonido?

En círculo colocamos a un niño en el centro con los ojos cerrados ,detrás de él tiene un objeto (maraca) que le tienen que quitar los demás, el niño ha de indicar con el dedo la dirección en la que está el que se mueve para quitarle la maraca; si le quitan el objeto antes de que indique la dirección gana el otro participante.

c) Siguiendo el camino

Colocamos a 4 o más alumnos con instrumentos por la clase y uno con los ojos cerrados que ha de seguir un camino según vayan sonando los instrumentos. Después ha de dibujar la serie que ha sonado en la pizarra.

d) Donde está mi pareja

Colocamos ocho niños por parejas de instrumentos con los ojos cerrados y uno a uno hacemos que encuentren su pareja. Puede hacerse solo tapando los ojos a uno cada vez, es más fácil.

Timbre

- e) Andamos por la clase siguiendo la pulsación del pandero . Cuando escuchamos las claves andamos corcheas y si oímos el triángulo andamos blancas. También puede hacerse cambiando de forma de andar (por el suelo, con los brazos estirados, etc.)
- f) Cuento de los pájaros. Los pájaros están en su nido (3 personas en un aro) y al oír los cascabeles salen volando por la clase , al oír el pandero vuelven al nido porque llega una tormenta.

4. JUEGOS DE LENGUAJE MUSICAL

Notas de la escala

- a) pasamos una pelota y cada alumno ha de cantar el sonido que le toca de la escala, después con el nombre de la nota (Es importante primero el sonido y después el nombre)

La clave de sol

- b) Canción de la clave
- c) Dibujar en papel continuo muy grande la clave y los niños descalzos la siguen andando o la repasan con los dedos.

Lectura de ritmos

- d) el bingo de ritmos
- e) El ritmo humano. El profesor palmea un ritmo y los alumnos tienen que representarlo con el cuerpo. Se pueden hacer dos grupos en la clase y que un grupo palmee el ritmo y el otro lo represente o que un grupo represente el ritmo primero para que el otro palmee de que ritmo se trata.

Lectura de melodías

Lo importante es cantar canciones que contengan los intervalos que se quieran enseñar. es mejor comenzar por terceras menores y sextas porque están en nuestro folklore.

5. JUEGOS INSTRUMENTALES

Improvisación instrumental

a) Rueda de instrumentos

En círculo colocamos tantos instrumentos como niños , los niños danzan alrededor de los instrumentos siguiendo la música, cuando la música para los niños improvisan con el instrumento que tienen delante sobre 4 pulsaciones y así sucesivamente.

b) Circuito de instrumentos

La misma actividad anterior pero repartidos por la clase, sin círculo

Historias sonoras

a) De que objeto se trata?

Dividimos la clase en grupos y cada uno ha de escoger un tema u objeto para representar mediante instrumentos de percusión, los

demás alumnos tienen que adivinar de qué objeto, máquina o medio de transporte se trata.

b) Historia de los fantasmas

Se trata de un cuento musical que tiene una canción con acompañamiento. Después tenemos que representar en una partitura (papel continuo) cuando y qué toca cada instrumento.

6. JUEGOS MELÓDICOS O VOCALES

Ecós melódicos

a) imitar una melodía o una célula que el profesor hace con la voz. Después con instrumentos.

Canciones con gestos

b) ¿Qué tal?

Canción de saludo en la que en los silencios se puede palmear, saludar, abrazar, coger de la oreja, de la mejilla, etc.

c) Arriba-abajo

Cantamos una canción con dos sonidos. Dividimos la clase en dos grupos y uno canta el sonido agudo y el otro grave, después cambiamos. Después toda la clase junta cantamos la canción levantando las manos para el sonido agudo y las agachamos para el sonido grave. También podemos cantar la canción con la fononimia Kodaly.

Memoria

El teléfono pero con una frase de una canción

Improvisación melódica

a) Inventa la música.

Enseñamos una rítmica o un texto y cada alumno ha de improvisar una melodía para ese texto, es decir, recitarlo entonando y todos lo repiten. Ej:

“salta, salta saltamontes/ salta, salta, sin cesar/por los ríos, por los montes/pero nunca por la mar.”

c) pregunta-respuesta melódica

d) El alumno improvisa sobre cuatro pulsaciones y los demás repiten, el profesor marca el compás de 4/4.

7. JUEGOS DE MOVIMIENTO Y DANZA