



COCOMUSIC



Educación Musical
(Para niños y niñas de Primaria)



COCOMUSIC



Educación Musical

(Para niños y niñas de Primaria)

INFORMACIÓN Y CONDICIONES DE USO

QUIÉNES SOMOS

CocoMusic es un proyecto nacido en el año 2020 con el fin de aportar recursos , materiales y actividades musicales que puedan utilizarse en casa o en en el aula.



DÓNDE ESTAMOS

Puedes encontrarnos en nuestra Web y Redes Sociales.



cocomusic.es



info@cocomusic.es



instagram.com/cocomusic.es



pinterest.es/cocomusices

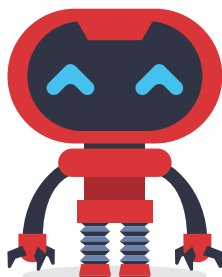


youtube.com/c/CocoMusicES

DISEÑO

Los contenidos han sido diseñados y maquetados por CocoMusic, utilizando diseños propios o del banco de imágenes de freepik.

designed by  **freepik.com**



LICENCIA

Los contenidos están registrados mediante licencia Creative Commons (BY-NC-ND). Puedes usar el contenido con fines no comerciales, siempre y cuando reconozcas la autoría. No está permitido ningún uso con ánimo de lucro sin el permiso previo de CocoMusic.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

BLOQUE 1

INTRODUCCIÓN

7

SONIDO Y SILENCIO

8

CUALIDADES DE LOS SONIDOS

10

LA VOZ

16

PULSO MUSICAL

18

BLOQUE 2

INTRODUCCIÓN

23

PENTAGRAMA

24

CLAVE DE SOL

26

NOTAS MUSICALES

30

NOTA DO

32

NOTA RE

34

NOTA MI

36

NOTA FA

38

NOTA SOL

40

NOTA LA

42

NOTA SI

44

REPASO

46

ÍNDICE DE CONTENIDOS

BLOQUE 3

INTRODUCCIÓN

49

TEMPO MUSICAL

50

METRÓNOMO

52

COMPÁS

54

RITMO MUSICAL

56

PERCUSIÓN CORPORAL

60

INSTRUMENTOS DE
PEQUEÑA PERCUSIÓN

64

BLOQUE 4

INTRODUCCIÓN

69

FIGURAS MUSICALES

70

LA NEGRA Y SU SILENCIO

72

LA BLANCA Y SU SILENCIO

74

LA REDONDA Y SU SILENCIO

76

LA CORCHEA Y SU SILENCIO

78

2 CORCHEAS

80

REPASO

82

RECURSOS EXTRA

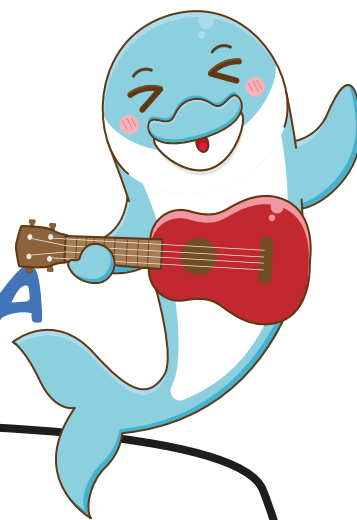
83

BLOQUE 1



A LOS NIÑOS...

LES GUSTA LA MÚSICA



La música es una de las actividades que más les motiva al tratarse de un descubrimiento intuitivo y sensorial desde edades muy tempranas. Reconocer todos los sonidos que les rodean, jugar con la voz como primer instrumento, bailar... Cualquier experiencia con la música les resulta agradable y la relacionan con algo divertido.

Pero sobre todo, la música ejerce una gran influencia en los niños que va más allá del placer por el arte. La música es una fuente inestimable de estímulo, activa el funcionamiento multisensorial del cerebro:

- Desarrolla la memoria visual y auditiva.
- Amplía y mejora las habilidades lingüísticas.
- Facilita la expresión de los sentimientos afectivos.
- Aumenta las capacidades motrices y estimula la expresión corporal.
- Fomenta el esfuerzo, la disciplina y la capacidad de superación.
- Aumenta la capacidad de concentración.
- Favorece la socialización y la conciencia de grupo.
- Favorece el aprendizaje de otras materias como las matemáticas o los idiomas.

En definitiva, la música favorece la actividad mental completa.

“TODO EN EL UNIVERSO TIENE RITMO. TODO BAILA.”

MAYA ANGELOU

La música está en todas partes y desde hace muchísimo tiempo. Ya desde la Antigüedad se prestaba mucha atención a todos los sonidos de la **Naturaleza** y las personas los intentaban imitar y producir otros nuevos.

Los sonidos servían para expresar las **emociones**, para que las personas se comunicaran entre sí, para acompañar las reuniones y los bailes. Se fueron creando lenguajes. No solo el lenguaje con el que hablamos, también fuimos creando un lenguaje musical, dándole a la música un lugar tan destacado hasta considerarlo como el **lenguaje universal**, por excelencia.

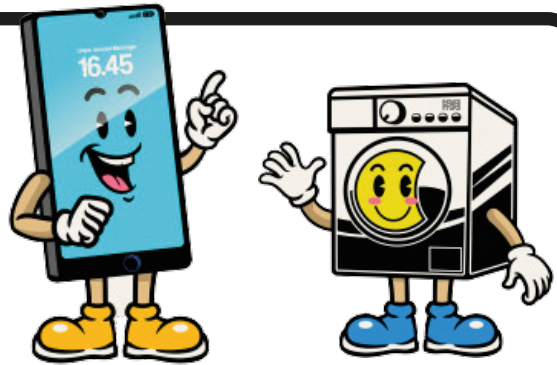
Los sonidos son vibraciones que se transforman en ondas sonoras y viajan a través del aire. **Sin aire no hay sonido.** En el espacio el silencio es total; no hay aire.



1

Te propongo un juego: escucha y reconoce los sonidos de tu entorno y su procedencia.

Cuando estés en **casa**, tienes que estar atento a todos los sonidos que vayas escuchando: los que producen los electrodomésticos, las voces, la música del móvil...



Cuando salgas a la **calle o al jardín**, presta atención a los sonidos que te rodean e intenta descubrir de dónde vienen.

También hay que estar atento a la ausencia de sonido, es decir, al **Silencio**; es igual de importante que el sonido. Cuando no se habla, cuando en una canción hay una pausa musical o cuando el silencio complementa al sonido, nos comunicamos mejor.



No todo lo que escuchamos nos resulta atractivo, ni agradable. Un sonido confuso, sin ritmo que nos resulta molesto y desagradable es lo que llamamos **Ruido**.

CUALIDADES DE LOS SONIDOS

1

Los sonidos pueden durar mucho tiempo como, por ejemplo, una canción en la radio; o durar poco, como un chasquido con los dedos. Trata de hacer sonidos cortos y largos con tu cuerpo o con los objetos que encuentres por casa. Así, estarás jugando con la **DURACIÓN**, una de las cualidades del sonido.



2



Los sonidos pueden escucharse tan fuerte, que tengas que taparte los oídos; o muy suave, que casi no logres escucharlos. No es igual el sonido que produce un trueno al que hace un grillo por las noches. A esta cualidad del sonido se la conoce como **INTENSIDAD**.

3

Los sonidos también pueden ser graves, si es nuestro abuelo quién nos está hablando o; agudos, si escuchamos a un pajarillo por la ventana o el chillido de un ratón. Intenta experimentar con tu voz con los sonidos graves y agudos. Estarás descubriendo otra cualidad del sonido: la **ALTURA**.

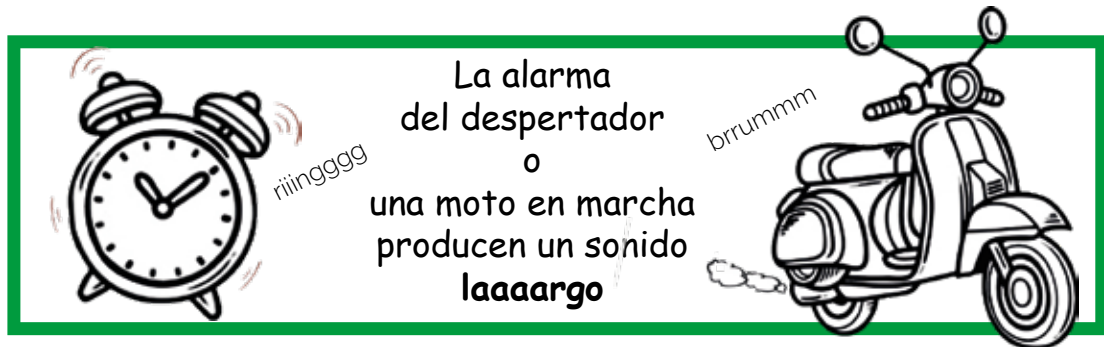


4

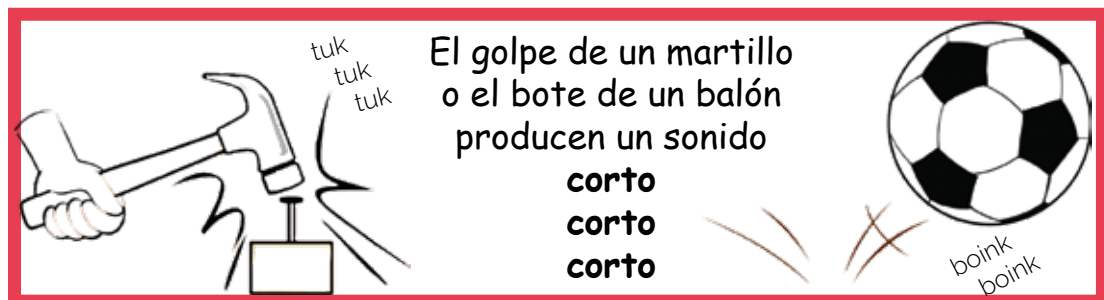


Hay otra cualidad, que es el **TIMBRE**, que nos permite distinguir si lo que oímos es un aparato, un instrumento o cualquiera de las voces de los miembros de nuestra familia.

Un sonido **largo** es un sonido que **dura mucho** tiempo.
Por ejemplo:



Un sonido **corto** es un sonido que **dura poco** tiempo.
Por ejemplo:



Rodea con color verde los sonidos largos y con color rosa los cortos:



Un sonido **fuerte** es un sonido que producimos o escuchamos con **mucha fuerza**. Se escribe con la letra **f** (**forte**).

Por ejemplo:



El rugido
de un león
o
cuando cantamos
con toda
nuestra energía.



Un sonido **débil** es un sonido que producimos o escuchamos muy **suave o leve**. Se escribe con la letra **p** (**piano**).

Por ejemplo:



El maullido
de un gatito
o
cuando susurramos
al oído de un
compañero.

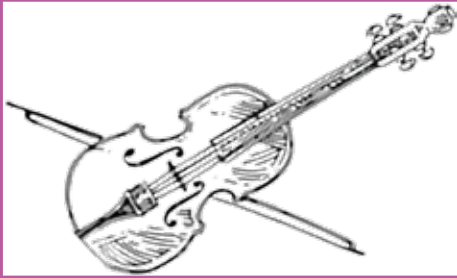


Rodea con color rojo los sonidos fuertes y con color azul los sonidos suaves:



Un sonido **agudo** es un sonido **alto**.

Por ejemplo:



El sonido de
un violín
o
las voces de
los niños.



Un sonido **grave** es un sonido **bajo**.

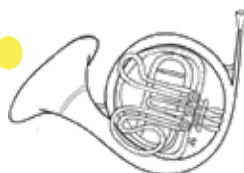
Por ejemplo:



El sonido
de un tambor
o
la voz de un
hombre adulto.



Rodea con color morado los sonidos agudos y con color amarillo los graves:



Los sonidos
altos (agudos)
o bajos (graves)
no deben
confundirse con
el volumen.

El timbre nos permite *diferenciar un sonido de otro.*

Diferenciamos
las voces
de las
personas.



Reconocemos
el sonido
de los
animales.



Sabemos
distinguir
el sonido
de los
instrumentos.



Conocemos
los sonidos
que producen
los diferentes
objetos.



Ejercicio

Une los números para descubrir un animal con buen oído.



En el circo lo veo,
en el zoo también.
Tiene la nariz más grande
que en el mundo puedas ver.

LA VOZ UN MARAVILLOSO INSTRUMENTO

Todas las personas tenemos rasgos en común: una nariz, dos ojos, dos piernas,... pero **nuestra voz es única**; única en cada ser humano. Es el sonido que producimos las personas haciendo uso de nuestras cuerdas vocales para hablar, cantar, gritar, reírnos... Además, con ella podemos jugar y experimentar con las cualidades de los sonidos.

Hay **gestos** que también nos identifican. ¿Cuál es el tuyo? ¿Qué gestos caracterizan a los miembros de tu familia? ¿Y a tus amigos? ¿Sabes cuáles son?



- 1 Juega con tus amigos y amigas a representar emociones con la voz y con gestos.
- 2 Canta canciones. Fíjate en el ritmo y en la melodía.
- 3 Acompaña las canciones con gestos corporales.
- 4 Memoriza las canciones que más te gusten.

CANTAR ES ALGO INNATO.
ES UNA ACTIVIDAD QUE LE
GUSTA A TODOS LOS NIÑOS
Y NIÑAS.
LES HACE FELICES.

LA LA LARALALA

Es nuestro primer instrumento.



Es muy especial, ya que puede reproducir todos los sonidos.

Nos ayuda a expresar nuestras emociones.



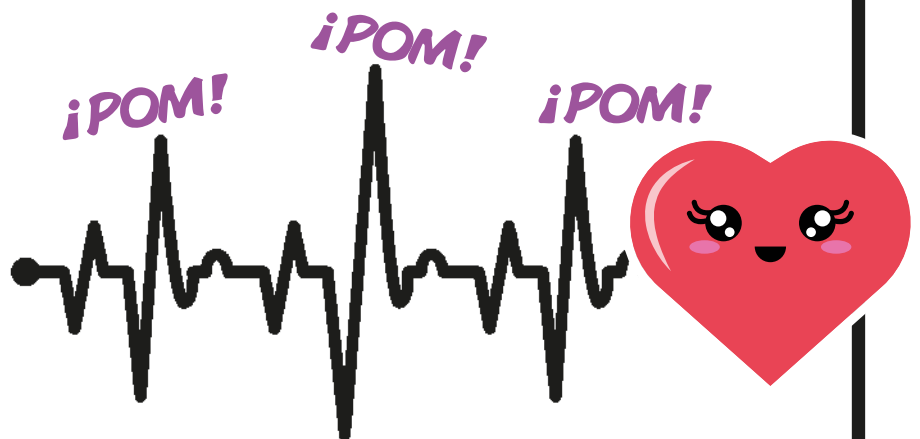
PULSO MUSICAL

Cuando empezamos a aprender música representamos el **pulso** con una figura musical concreta: la negra (y su silencio).

Palmeamos y nos familiarizamos con ritmos básicos siguiendo los esquemas de esta figura.

Pero, cuando el alumno va avanzando en sus conocimientos musicales se da cuenta de que el pulso puede estar representado por cualquier figura musical.

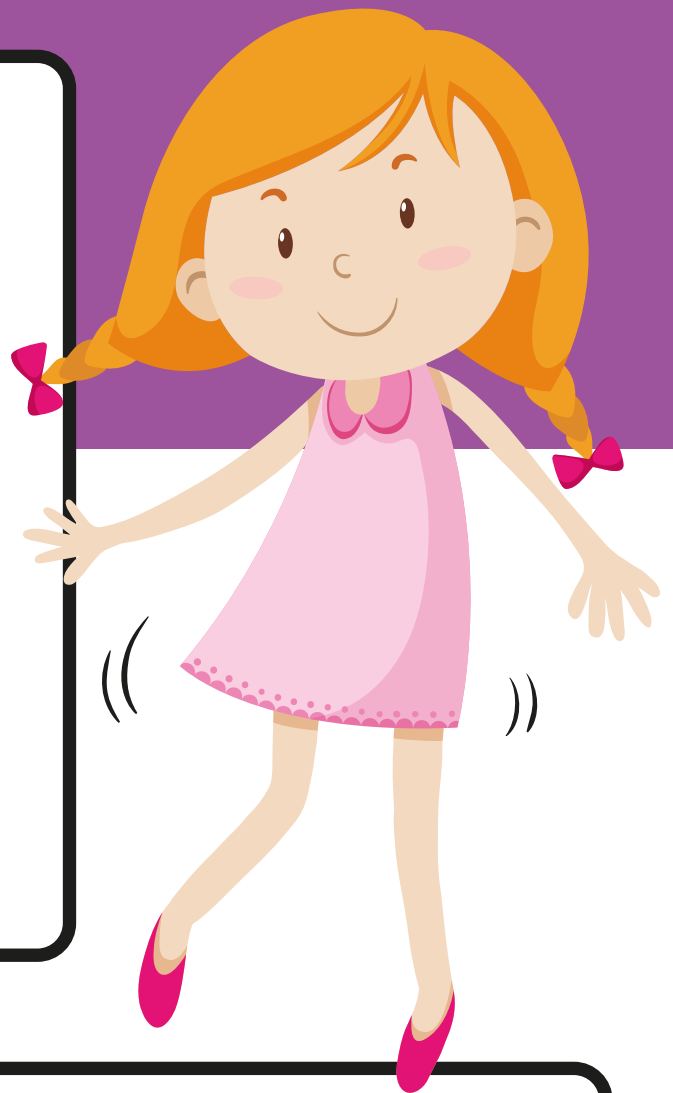
El pulso es el **latido de la música** y lo utilizamos para medir el tiempo. Solemos marcarlo con palmas, dando golpecitos con el pie o con un aparato llamado, metrónomo.



El pulso puede acelerarse o retardarse pero, lo importante es que, la pulsación, sea **siempre regular y continua**, como el tic-tac de un reloj; una y otra vez.

1 Cuando escuches una canción intenta marcar la pulsación. Un truco: Escucha atentamente y déjate llevar de manera instintiva lo que te sugiere la música, estarás, sin darte cuenta, dando golpecitos con el pie o con la mano de manera regular y continua.

Observarás que en algunas melodías el pulso es rápido, como las canciones que nos ponemos para bailar a tope; mientras que en otras el pulso es pausado, como las nanas que se les canta a los bebés para que se relajen.



2 Sigue con palmas el tic tac del reloj: tic-tac, tic-tac, tic-tac,... Cuando lo hagas de forma constante cambia tic-tac, por una palabra de una sílaba, por ejemplo: sol-sol, sol-sol,... Sigue jugando con palabras de dos sílabas, por ejemplo: lu-na, lu-na,... Inténtalo con palabras de tres sílabas: pá-ja-ro, pá-ja-ro,... Y con palabras de cuatro sílabas: pa-ti-ne-te, pa-ti-ne-te,...

¡Presta atención: en cada golpe una sílaba!



El pulso es el latido de la música y divide el tiempo de una pieza musical en fragmentos idénticos.



Comienzo de la canción "Estrellita, ¿dónde estás?":

CLAP CLAP



Es - tre - lli - ta ¿Dón - de - es - tás? Me - pre - gun - to qué - se - rás

X X X X X X X X X X X X X X X X

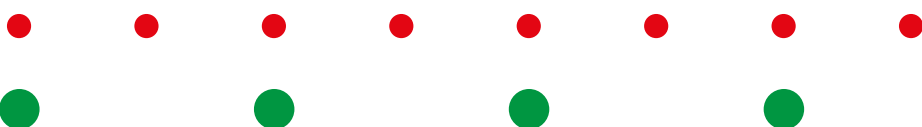
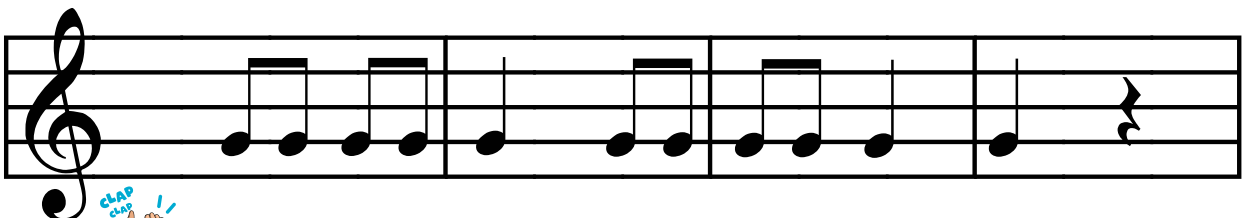
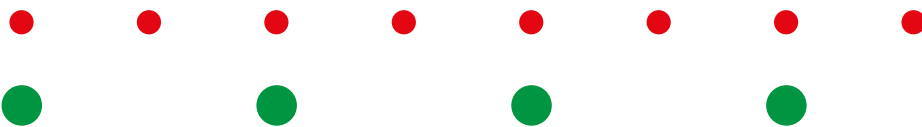
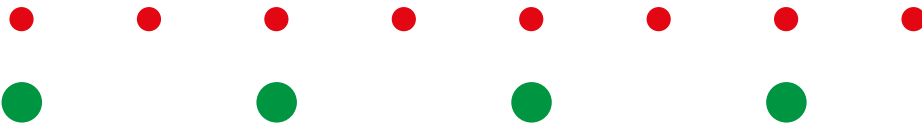
Usaremos el pulso para medir el tiempo.

Así como el latido del corazón a veces va más deprisa y a veces va más despacio, el pulso musical a veces irá más rápido y a veces irá más lento.

Ejercicio

Lectura rítmica en grupo

Marca el pulso dando palmas, y marca el acento utilizando cualquier instrumento de percusión.



BLOQUE 2



SABÍAS QUE...



La escritura musical surgió hace muchísimos años en los monasterios medievales. Allí, los monjes se dedicaban a rezar y cantar un sinfín de melodías, lo que exigía un gran esfuerzo de memoria.

Un monje italiano, **Guido de Arezzo**, con el fin de favorecer el aprendizaje de las canciones, inventó un sistema de notación musical, donde se veía muy bien si las notas eran más graves o más agudas, dando organización y nombre a las notas musicales.

La notación favoreció el estudio de la música y se pasó de cantar la misma melodía a una sola voz a cantar varias melodías de forma simultánea. De esta manera, la música escrita pasó de las iglesias a las cortes de los reyes.

La música se reproducía a mano siendo un trabajo muy costoso, hasta que apareció la **imprenta** en el S.XV, consiguiendo abaratar y difundir la música.

¡Viva la música!

GUIDO DE AREZZO



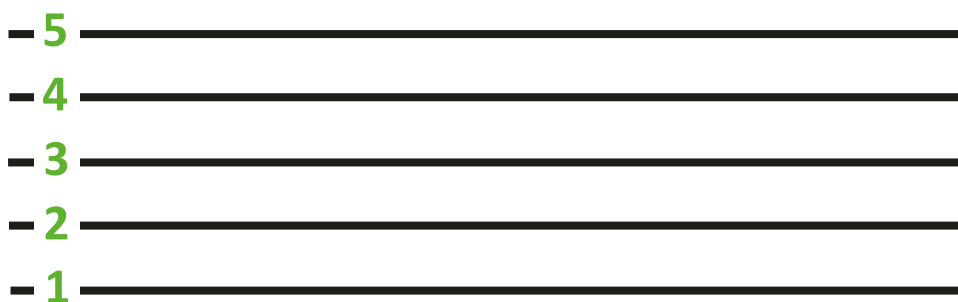
La palabra pentagrama **viene del griego**: “penta” que significa cinco y “grama” que significa escritura, dibujo. Así que, el Pentagrama es el lugar donde se escriben o se dibujan las notas y los símbolos musicales.

Está formado por **cinco líneas** iguales y a la misma distancia entre sí y **cuatro espacios**.

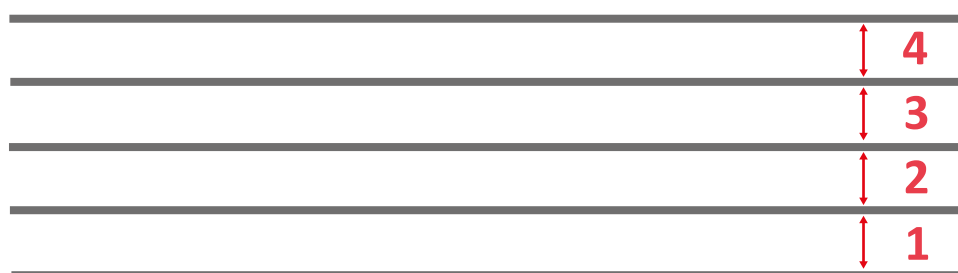
Se enumeran de abajo hacia arriba.



Líneas



Espacios



1

Dibuja pentagramas en tu cuaderno. Empieza dibujando cinco líneas cortas, iguales y a la misma distancia entre sí y poco a poco las dibujas un poquito más largas.

Ejercicio

1. Repasa las líneas del pentagrama.

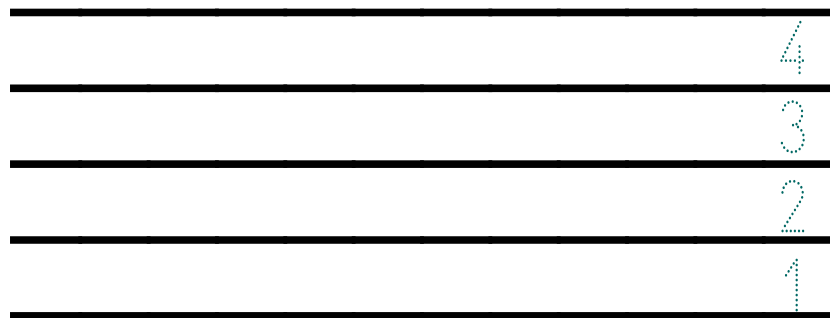
líneas



2. Repasa los números correspondientes a cada espacio del pentagrama.



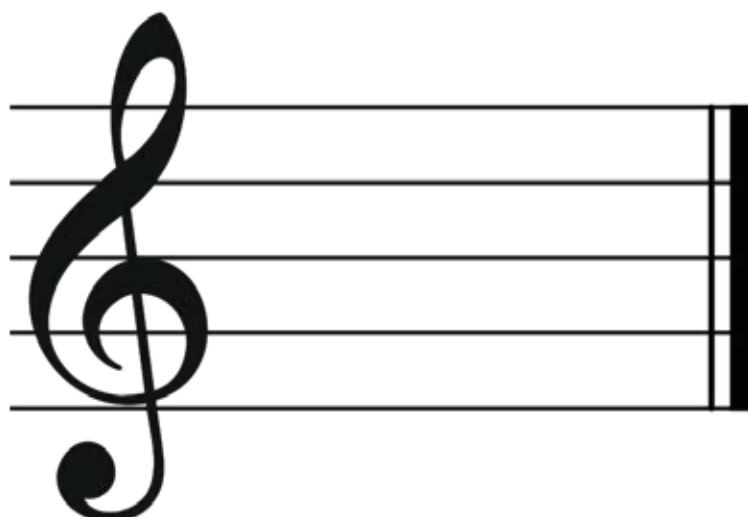
espacios



Las notas musicales suben y bajan como por una escalera y para situarse en el pentagrama necesitan una **clave**.

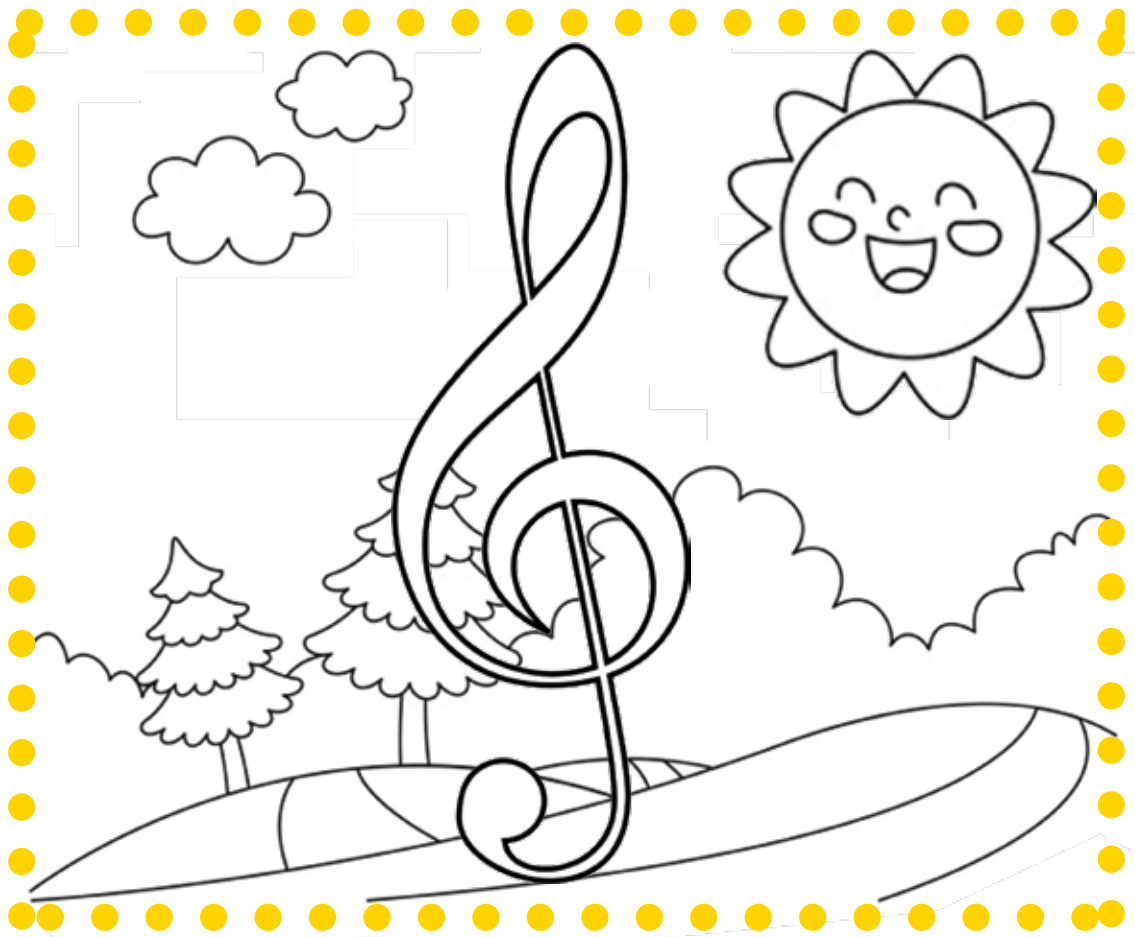


La Clave de Sol es un **símbolo** que se dibuja al principio del pentagrama y sirve para saber dónde se escribe cada nota dentro del pentagrama.



Ejercicio

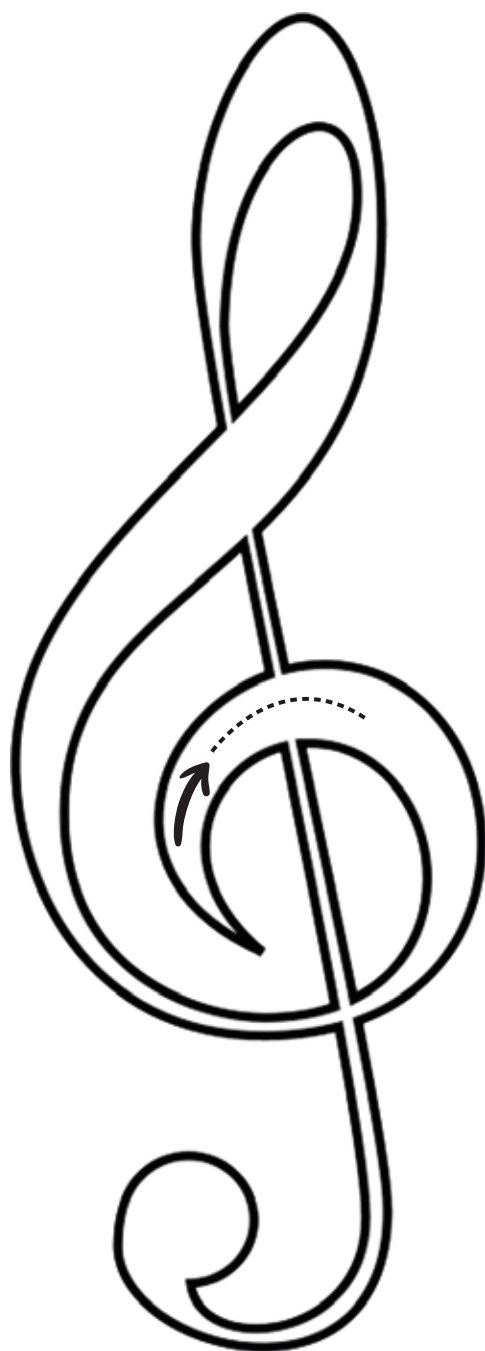
1. Colorea la Clave de Sol.



2. Rodea con un círculo la Clave de Sol.

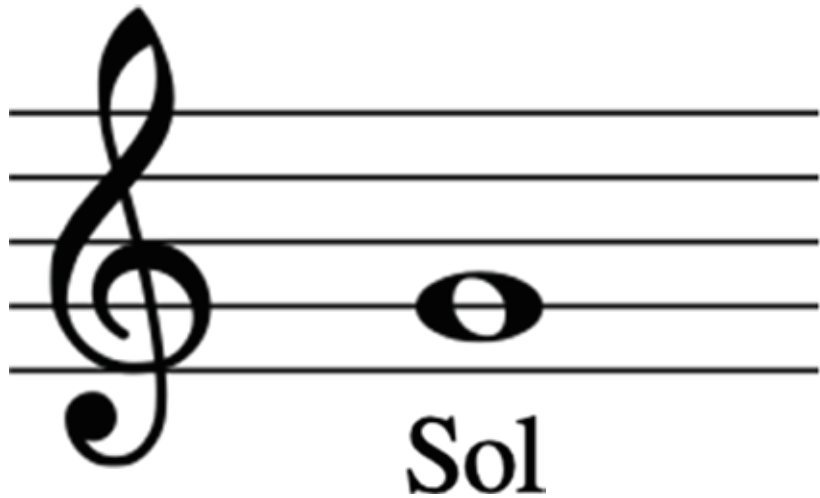


Recorre con el dedo la Clave de Sol

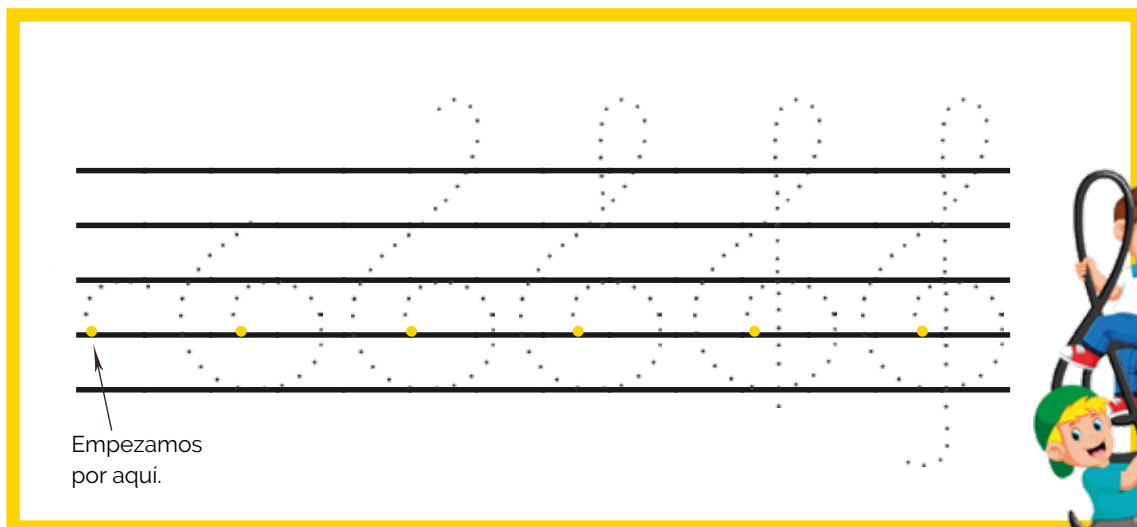


La Clave de Sol es un **signo musical** que nos indica que la nota que se escribe en la segunda línea del pentagrama se llama Sol. A partir de esta nota escribimos todas las demás.

La Clave de Sol se escribe al principio del pentagrama.

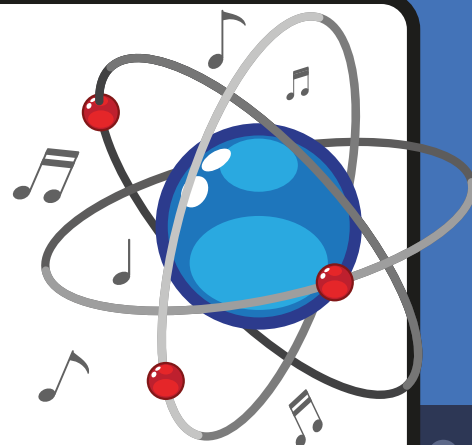


Cómo dibujar la Clave de Sol:

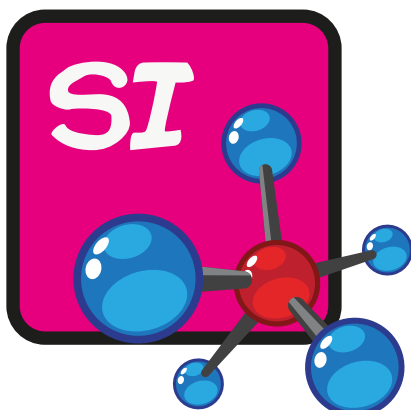
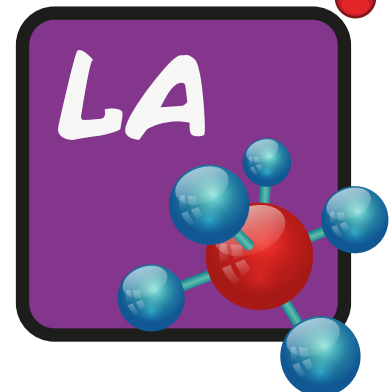
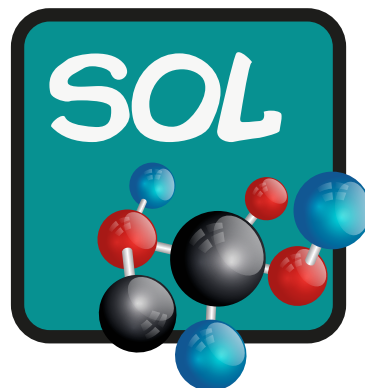
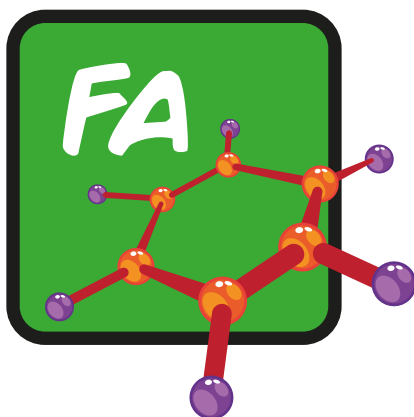
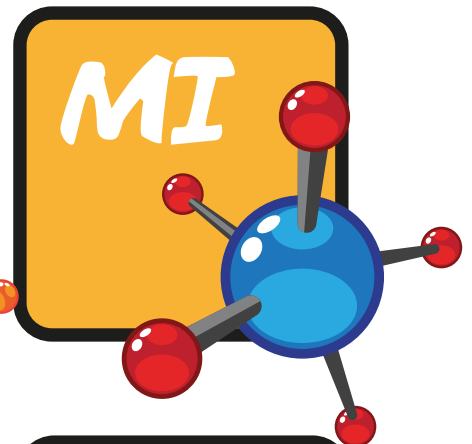
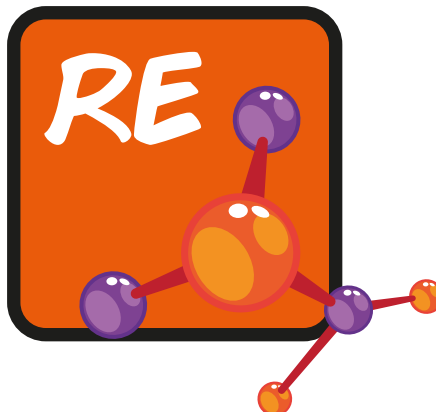


Las notas musicales son los **nombres** que reciben unos sonidos determinados.

Utilizamos las notas musicales para representar los sonidos en una partitura. **Son el elemento más básico** que se usa en la música (son como los átomos para la materia, el elemento a partir del que se crea todo lo demás)



7 NOTAS



Do es el nombre de una nota musical; hace referencia a un determinado sonido.



Como en el pentagrama no hay suficiente espacio para representar todos los sonidos, se colocan en pequeñas líneas en la parte inferior o superior.



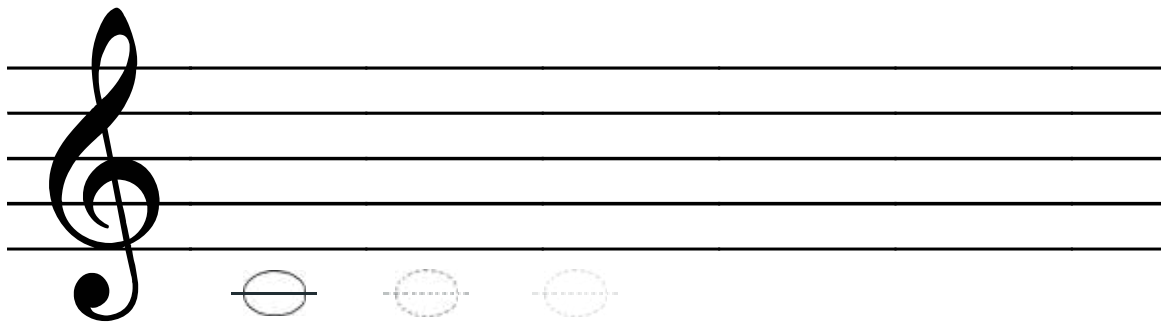
Ejercicio

do der
DO



1. La nota DO se coloca en una pequeña adicional debajo del pentagrama.

2. Aprende a dibujar la nota DO.



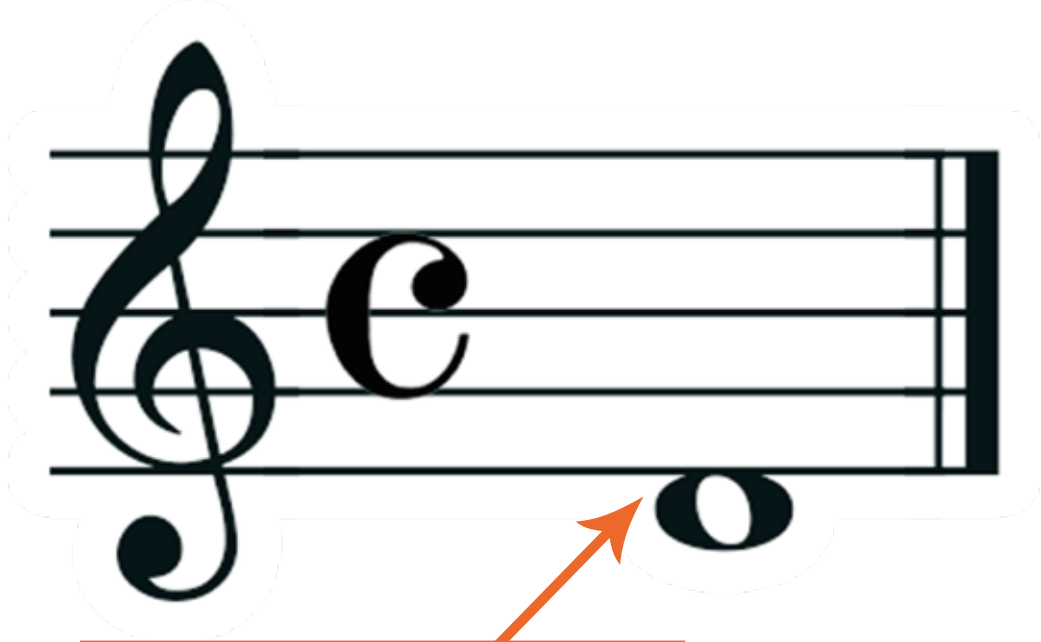
3. Escribe el nombre de los dibujos. Luego, rodea con un círculo la nota musical que encuentres en ellos.







*Re es el nombre de una nota musical;
hace referencia a un determinado sonido.*



*El Re lo colocamos justo por
debajo de la primera línea
del pentagrama.*



Ejercicio



1. La nota RE se coloca justo por *debajo* de la línea del pentagrama.

2. Aprende a dibujar la nota RE.



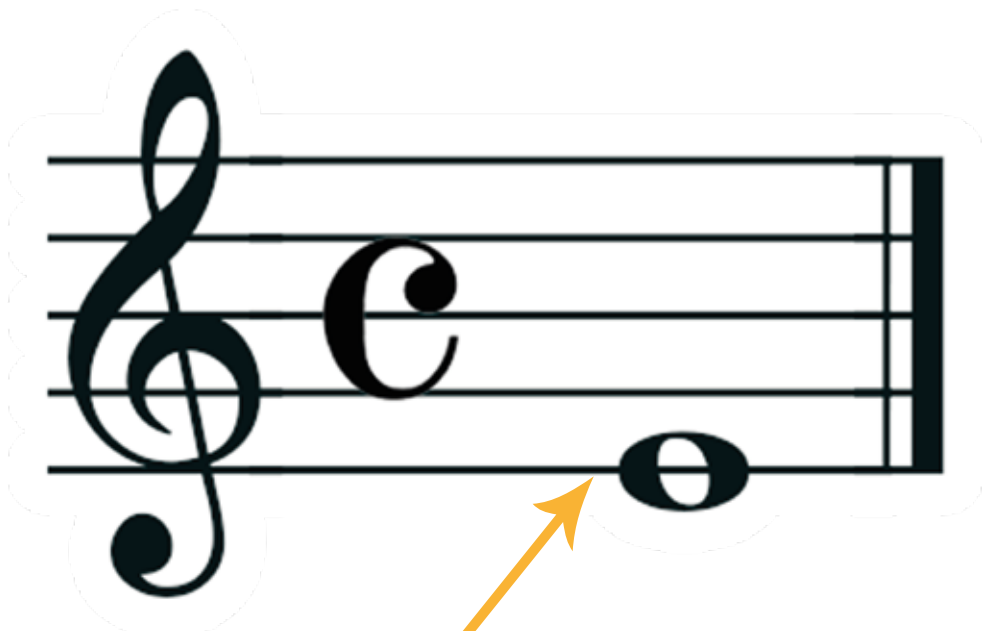
3. Escribe el nombre de los dibujos. Luego, rodea con un círculo la nota musical que encuentres en ellos.







Mi es el nombre de una nota musical;
hace referencia a un determinado sonido.

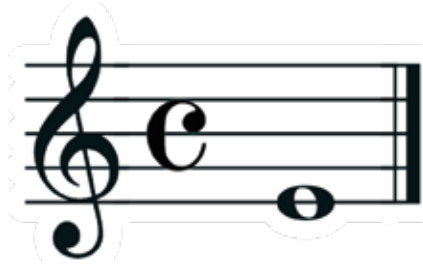


El Mi lo situamos en la
primera línea
del pentagrama.

Mi Mi
MI MI

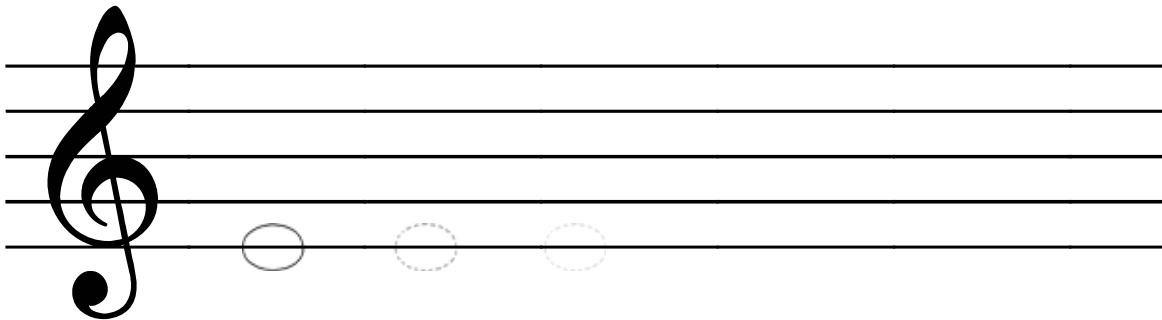


Ejercicio



1. La nota MI se coloca en la línea del pentagrama.

2. Aprende a dibujar la nota MI.



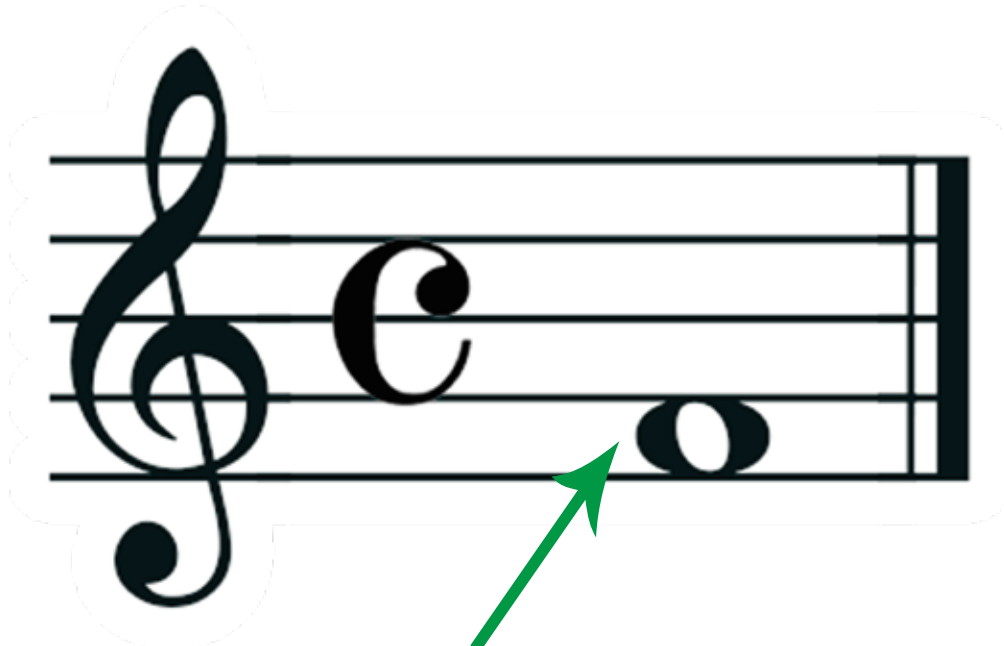
3. Escribe el nombre de los dibujos. Luego, rodea con un círculo la nota musical que encuentres en ellos.







Fa es el nombre de una nota musical;
hace referencia a un determinado sonido.



El Fa lo colocamos en el
primer espacio
del pentagrama.

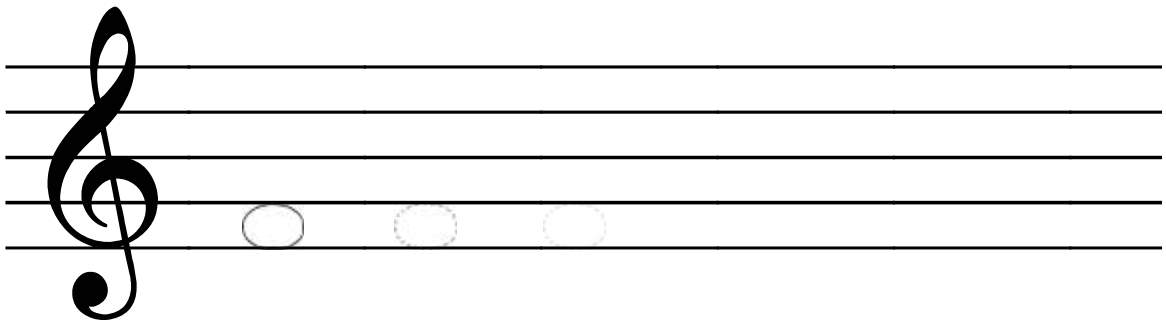


Ejercicio



1. La nota FA se coloca en el espacio del pentagrama.

2. Aprende a dibujar la nota FA.



3. Escribe el nombre de los dibujos. Luego, rodea con un círculo la nota musical que encuentres en ellos.







Sol es el nombre de una nota musical; hace referencia a un determinado sonido.



El Sol lo colocamos en la segunda línea del pentagrama. Está situado a la misma altura de la barriga de la Clave de Sol.



Ejercicio



1. La nota SOL se coloca en la línea del pentagrama.

2. Aprende a dibujar la nota SOL.



3. Escribe el nombre de los dibujos. Luego, rodea con un círculo la nota musical que encuentres en ellos.







*La es el nombre de una nota musical;
hace referencia a un determinado sonido.*



*El La lo colocamos en el
segundo espacio
del pentagrama.*

LA LA LA
LA LA LA
LA LA LA



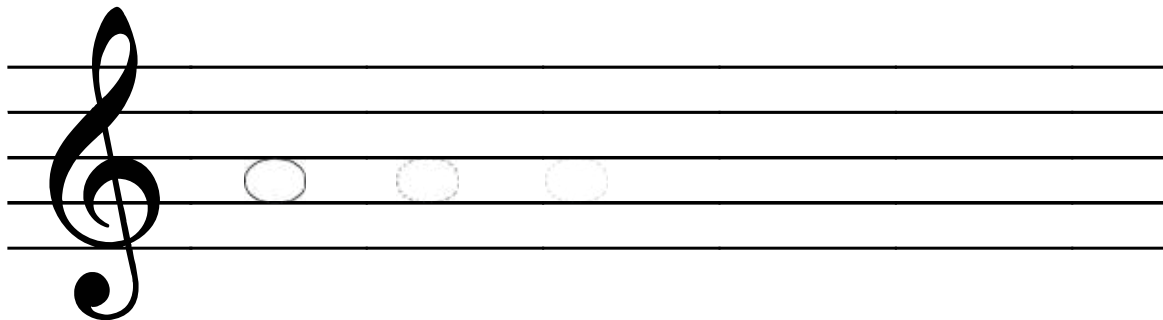
Ejercicio

LA LA LA
LA LA LA
LA LA LA



1. La nota LA se coloca en el espacio del pentagrama.

2. Aprende a dibujar la nota LA.



3. Escribe el nombre de los dibujos. Luego, rodea con un círculo la nota musical que encuentres en ellos.







Si es el nombre de una nota musical;
hace referencia a un determinado sonido.



*El Si lo situamos en la
tercera línea
del pentagrama.*



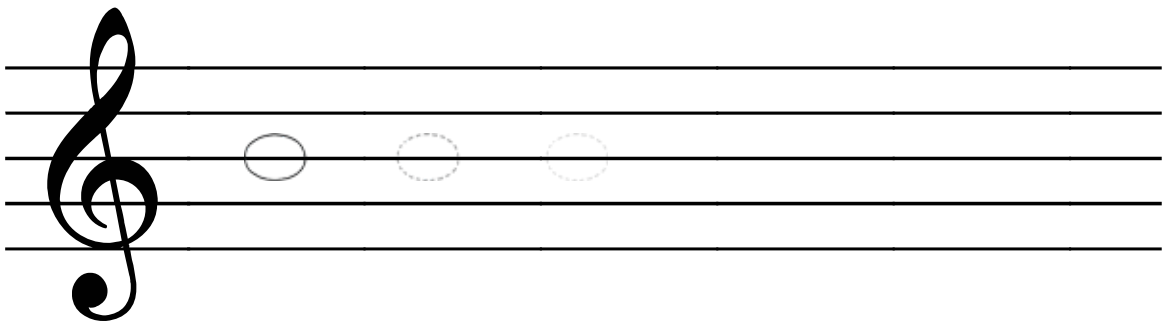
SI
si SI
SI
SI

Ejercicio



1. La nota SI se coloca en la línea del pentagrama.

2. Aprende a dibujar la nota SI.



3. Escribe el nombre de los dibujos. Luego, rodea con un círculo la nota musical que encuentres en ellos.

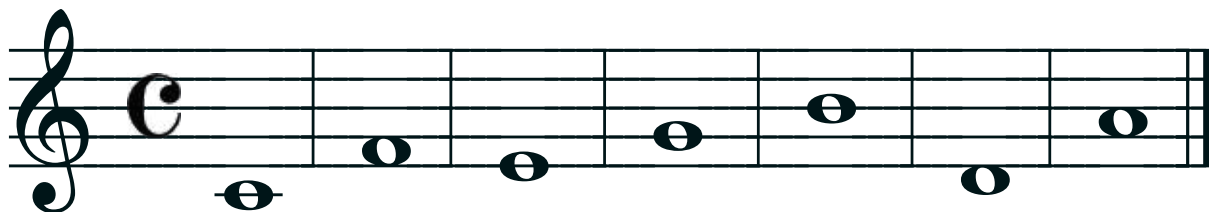






Ejercicio

1. Escribe el nombre de las notas musicales en los recuadros. Busca las notas en los globos para ayudarte.



DO						
----	--	--	--	--	--	--



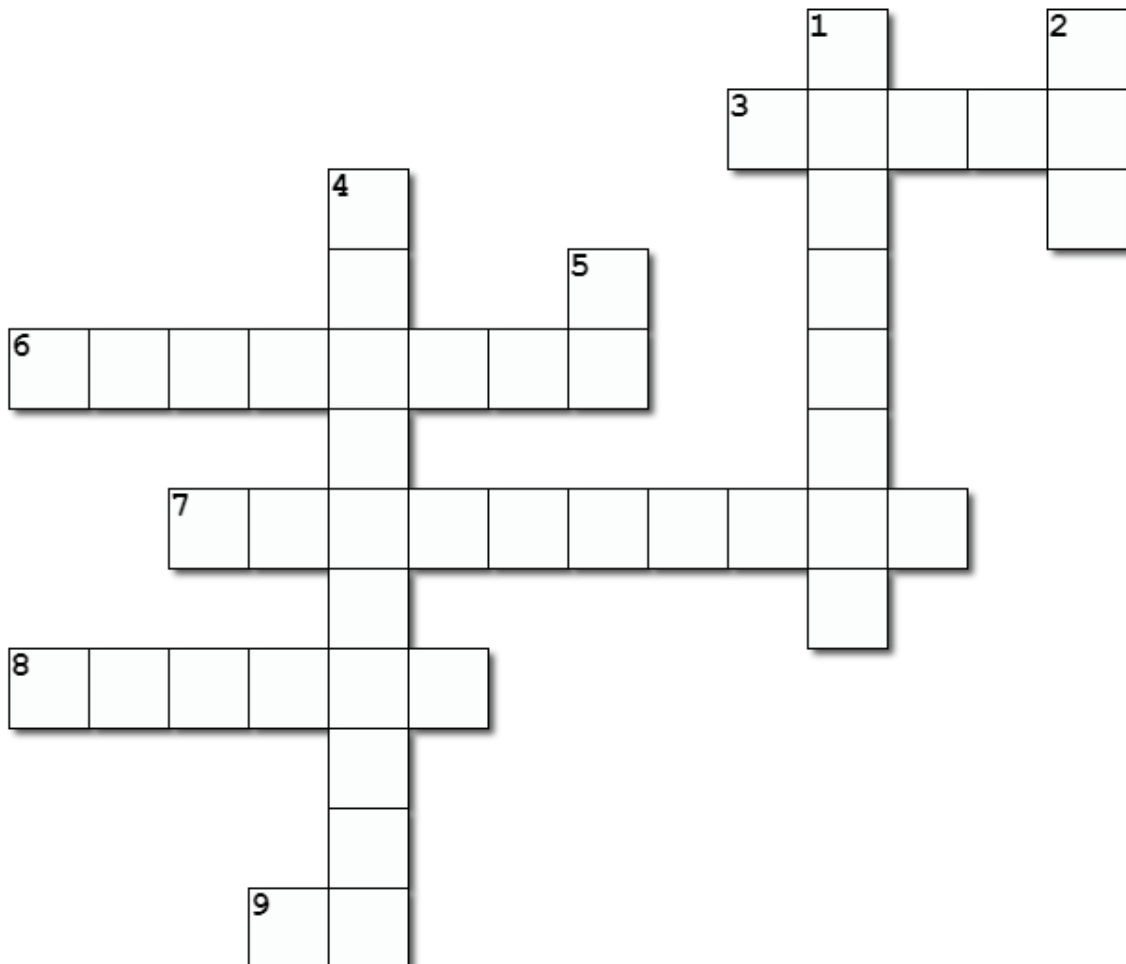
Lee atentamente las definiciones y completa los huecos de este crucigrama musical.

VERTICAL

1. Cualidad de los sonidos que nos indica si el tiempo de un sonido es largo o corto.
2. Sonido que nos diferencia de los demás y se puede considerar "nuestro primer instrumento".
4. Conjunto de cinco líneas y cuatro espacios.
5. Primera nota musical. Necesita una línea adicional para representarla en el pentagrama.

HORIZONTAL

3. El latido de la música.
6. Ausencia de sonido.
7. Símbolo musical que se coloca al principio del pentagrama y da el nombre a la nota de la segunda línea.
8. Cualidad de los sonidos que nos permite diferenciar unos de otros.
9. Sexta nota musical que se coloca en el segundo espacio del pentagrama.



BLOQUE 3



“Fue el tiempo que pasaste con tu rosa lo que la hizo tan importante”

El Principito - Antoine de Saint-Exupéry



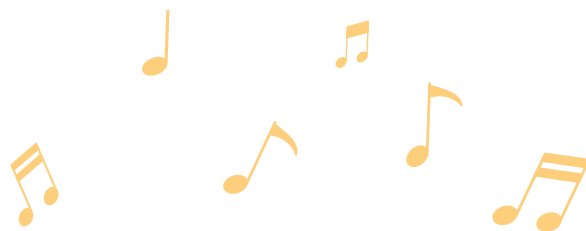
Desde tiempos milenarios, ha habido un gran interés por **medir el tiempo**. Esa magnitud que nos permite medir la duración de un acontecimiento, que nos permite ordenar el transcurso de nuestra vida...

El tiempo no se detiene. El día da paso a la noche, y la noche, da paso a un nuevo día. Es un proceso continuo. El hombre sintió la necesidad de acotar ciclos, sucesos, momentos. Así, nacieron los relojes de arena, los calendarios. La unidad básica con la que se mide el tiempo, en el **Sistema Internacional de Unidades**, es el segundo.

Se podría imaginar una música con carencia de sonidos pero no al margen del tiempo. Llevado al extremo, **John Cage** diseñó una partitura con el nombre de 4,33'' en la que hay una sucesión de tres movimientos vacíos de sonido con la única indicación de la duración total de la obra.

En música, la unidad básica que se emplea para medir el tiempo es el **pulso**, que también es regular y constante como el “tic tac” de un reloj.

Es determinante en una obra musical saber la **velocidad** a la que se ejecuta, ya que no nos transmite lo mismo una pieza muy rápida que una canción lenta.





Recordad que el pulso musical es la unidad básica que se emplea para medir el tiempo. Son “latidos” regulares y constantes, como los del corazón. Y al igual que los latidos cardíacos, el pulso de una canción **se mide en pulsaciones por minuto** (PPM).

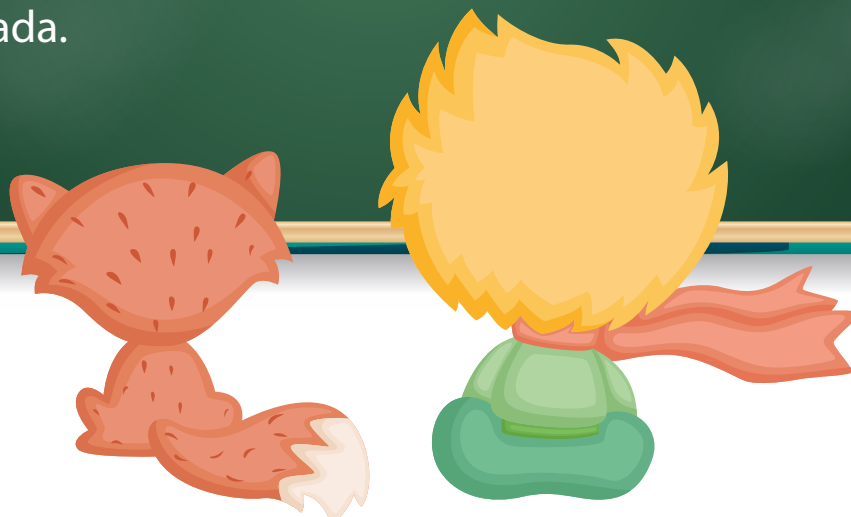
Si estamos escuchando canciones lentas y tranquilas, marca el pulso y verás como también es **pausado**, reposado. Pero cuando la velocidad de una composición es rápida, te darás cuenta de que el pulso es más **acelerado**, más veloz.

Así que, hay distintas velocidades para las obras musicales: lento, moderado, rápido, muy rápido... Y a esta velocidad con la que hay que interpretar una pieza musical la llamamos **TEMPO**.

En una obra musical puedes encontrarte el indicativo:

$$\text{♪} = 60$$

que significa que el pulso es a 60 latidos por minuto (un pulso por segundo). Siguiendo esta velocidad verás que la pieza será lenta, pausada.



Llamamos Tempo a la **mayor o menor velocidad del pulso**, es decir, la velocidad con la que interpretamos una pieza musical.

Al Tempo también lo podemos llamar **Aire o Movimiento**.

En las partituras se indican con **expresiones italianas**; Lento, Moderato y Allegro son algunos términos, entre otros:

LENTO: despacio



MODERATO: con moderación



ALLEGRO: rápido



Podemos usar el **metrónomo** para mantener constante la velocidad del pulso.

METRÓNOMO

El aparato que se utiliza para indicar el **pulso** en las composiciones musicales se llama Metrónomo. Mediante una señal, generalmente acústica, permite mantener el pulso constante y **nos ayuda llevar el compás** y a saber a qué velocidad tenemos que ejecutar la pieza musical.

El número que marca el péndulo indica el número de pulsos que entran en 1 minuto.



Por ejemplo: Si en la parte superior de la partitura indica :

$$\text{♪} = 60$$

Significa que entran 60 pulsos por minuto.



El metrónomo es un **aparato** que sirve para **indicar el tempo** en las composiciones musicales, es decir, a qué velocidad exacta tenemos que ejecutar una obra.

Permite mantener el pulso a una **velocidad constante** y ayuda a llevar el compás.

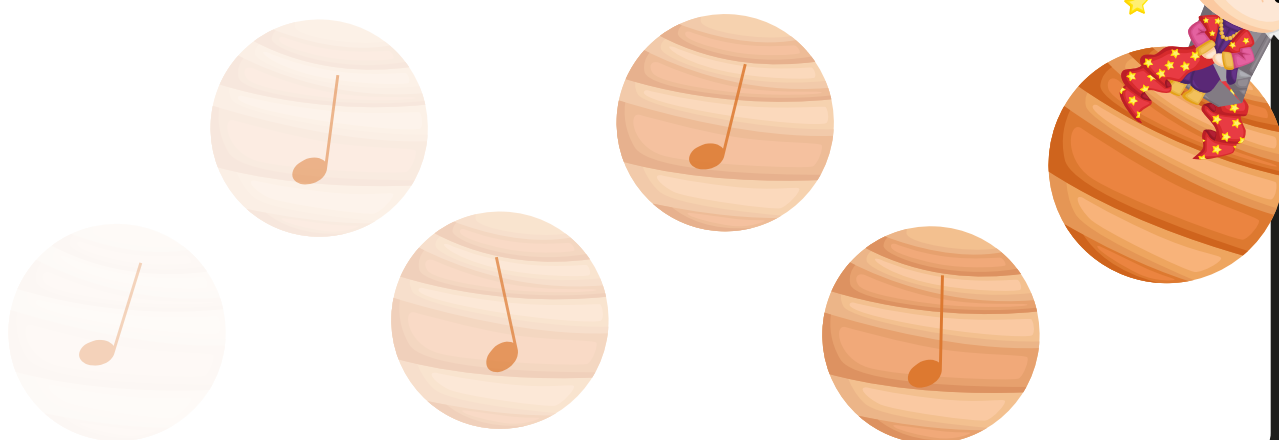


El número que marca el péndulo indica el **número de pulsos** que entran en 1 minuto.

Beethoven era muy perfeccionista y exigente, fue el primer compositor que empleó las indicaciones de los antiguos metrónomos, señalando en sus composiciones si la pieza debía ejecutarse más lenta o más rápida.

En una canción hay pulsos que se marcan más fuertes y otros, más débiles. Se forman estructuras organizadas donde hay un pulso con mayor intensidad con respecto a los otros. Tiene mucha relación con el acento que llevan las palabras, en las que hay una sílaba acentuada en relación con las demás.

A estos grupos formados por un pulso acentuado y los que no llevan el acento se le llama **COMPÁS**.

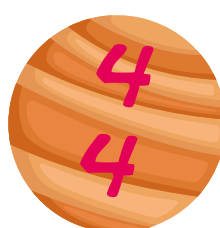


Dependiendo del número de tiempos, estas agrupaciones o compases pueden ser:

Binarios: 1 acento cada 2 pulsos/tiempos.

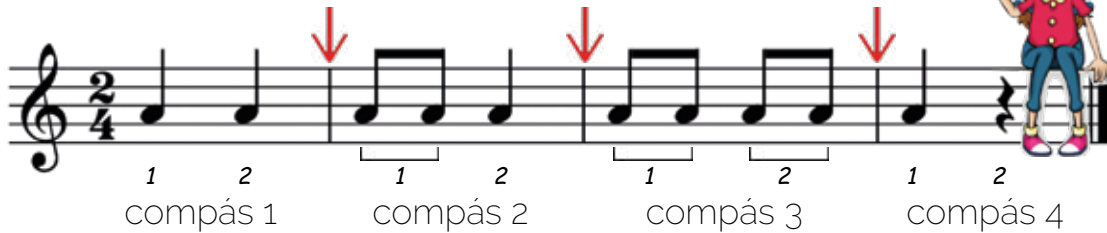
Ternarios: 1 acento cada 3 pulsos/tiempos.

Cuaternarios: 1 acento cada 4 pulsos/tiempos.

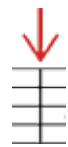


El compás es un conjunto organizado de unidades de tiempo o pulsos. Los compases dividen una obra musical en partes que tienen la misma duración.

Ejemplo de melodía separada por cuatro compases:



Cada compás está separado del siguiente por una línea. Se llama **Línea Divisoria**



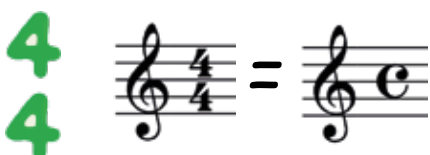
Tipos de compases:



Compás BINARIO: se divide en 2 tiempos



Compás TERNARIO: se divide en 3 tiempos



Compás CUATERNARIO: se divide en 4 tiempos

El ritmo musical es una **sucesión ordenada de sonidos y silencios**, de igual o distinta duración al pulso.

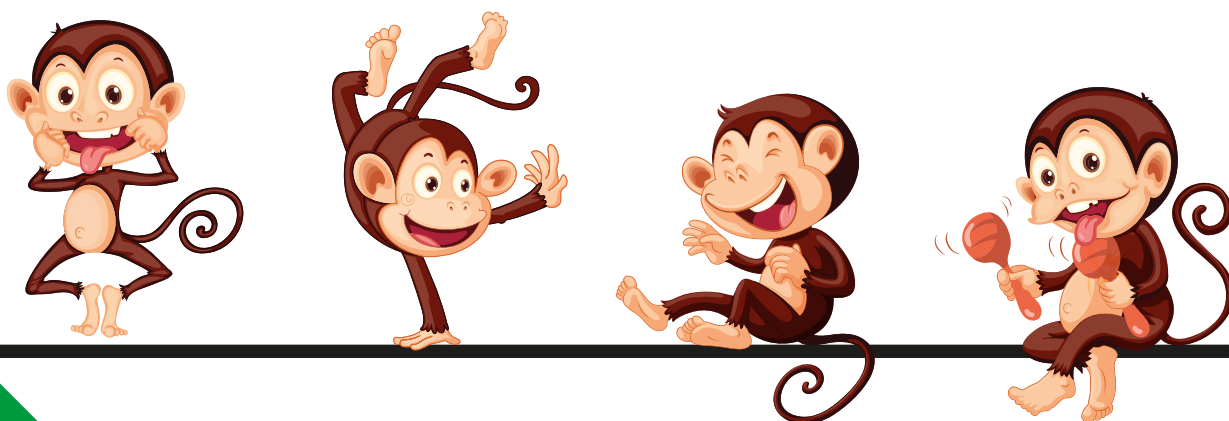
El ritmo musical nos puede influir en el estado de ánimo y nos provoca reacciones en función del ritmo que escuchamos. Una canción de **ritmo rápido** incitará al movimiento, a la agitación y a la euforia. En cambio, una canción de **ritmo sosegado** facilitará la relajación.



El Ritmo es un elemento esencial y establece la diferencia entre los diferentes géneros musicales.

Si bien la duración de los sonidos y el acento son la base del ritmo musical, una melodía que no esté estructurada, que sea aleatoria y dispersa, da lugar a lo contrario, a la **arritmia**.

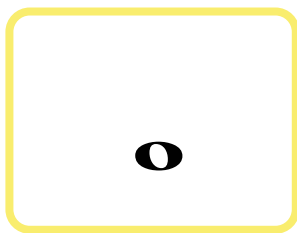
Se ha comprobado que hay animales que han manifestado un elevado sentido del ritmo como, por ejemplo, los leones marinos y los bonobos, una especie del género de los chimpancés.



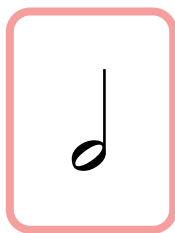
El ritmo es una repetición constante y ordenada de sonidos, de igual o distinta duración al pulso.

Esquema de figuras musicales y sus sonidos que se usan para practicar ritmos:

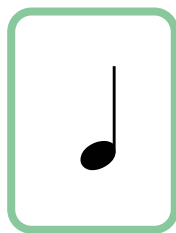
¡Recuerda estar en silencio!



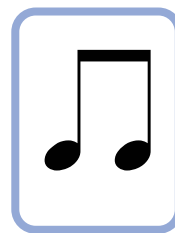
ta - a - a - a



ta - a



ta



ti-ti



shh

El ritmo musical puede influir en el estado de ánimo.

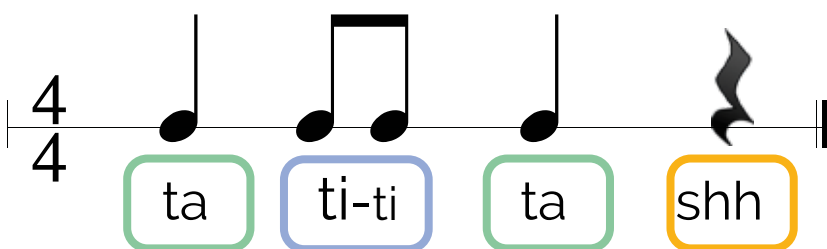
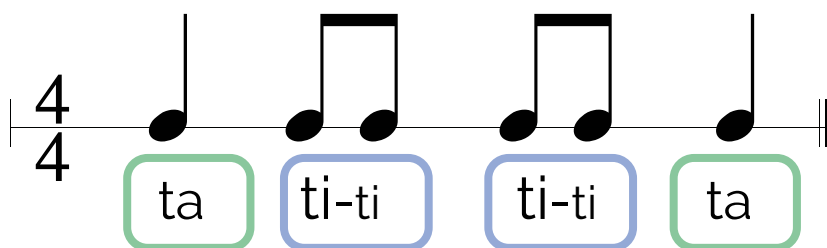
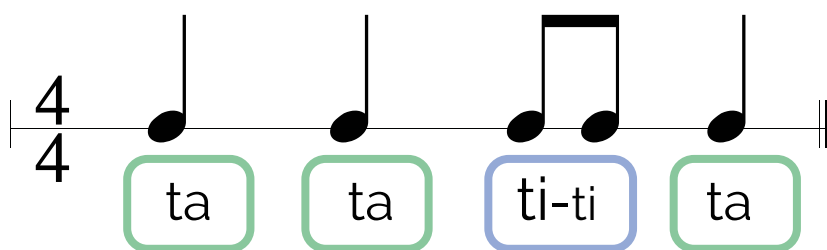
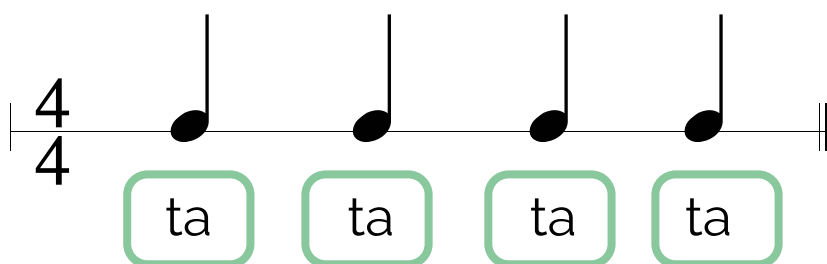
*Una canción de ritmo rápido incitará al movimiento;
otra de ritmo pausado, facilitará la relajación.*



Ejercicio

El ejercicio consiste en *interpretar* las secuencias de ritmos:

1. Con **palmas** marcaremos el pulso, cada pulso 1 tiempo.
2. Con la **VOZ** nombraremos los **sonidos**.



Voz
=
Ritmo

Palmas
=
Pulso

Ejercicio

1. Con **palmas** marca el pulso, cada pulso 1 tiempo.
2. Con la **VOZ** nombraremos los **sonidos**: ta, ti-ti.
3. Sigue el **ritmo** con las **palabras**, manteniendo las palmadas.

Si los ritmos los hacéis en grupo, prestad mucha atención al compañero para ir a la vez.



4/4

ta ta ti-ti ta

Ho - la, ¿Có - mo es - tás?

4/4

ti-ti ta ta ta

Yo es - toy muy bien

4/4

ti-ti ta ti-ti ta

Gra - cias por pre - gun - tar.

PERCUSIÓN CORPORAL



El cuerpo se convierte en objeto sonoro y el ritmo, como flujo de movimiento controlado, es el eje principal que influye en todo el organismo.

Con la percusión corporal creamos sonidos y **ritmos usando las partes del cuerpo**. Por ejemplo: aplaudir, silbar, chasquear los dedos, golpecitos en el suelo con el pie...

Existen metodologías que emplean la percusión corporal como **recurso didáctico**, ya que estimula la memoria, el lenguaje y en general, cualquier tipo de conocimiento.

La percusión corporal estimula la toma de conciencia corporal, la coordinación, el equilibrio, la concentración y favorece la relación con los demás.

Juguemos con nuestro cuerpo. Canta, palmea, salta... Empieza despacio y luego acelera. También al revés.

¡ JUGAMOS !

Juega con tus amigos. El juego consiste en ir acumulando ritmos y sonidos con las partes de cuerpo.

El primer jugador, por ejemplo, da una palmada. El segundo jugador tiene que dar la palmada y añadir otra acción sonora con el cuerpo, por ejemplo chasquear los dedos. El siguiente jugador da la palmada, chasquea los dedos y añade otra.

Pueden ser sonidos fuertes, muy muy suaves, largos o cortos. Lo importante es no pararse y recordarlo todo. Con este juego, además, pondrás a prueba tu memoria. ¿Tienes memoria de elefante?

Con dos personas ya se puede jugar. Después de que el segundo jugador muestre su sonido, le toca otra vez al primero.

Ejercicio

Sigue los **ritmos con tu cuerpo**.
(Empieza despacio y sube la velocidad poco a poco).



Drcha

Drcha

Izqda

Izqda

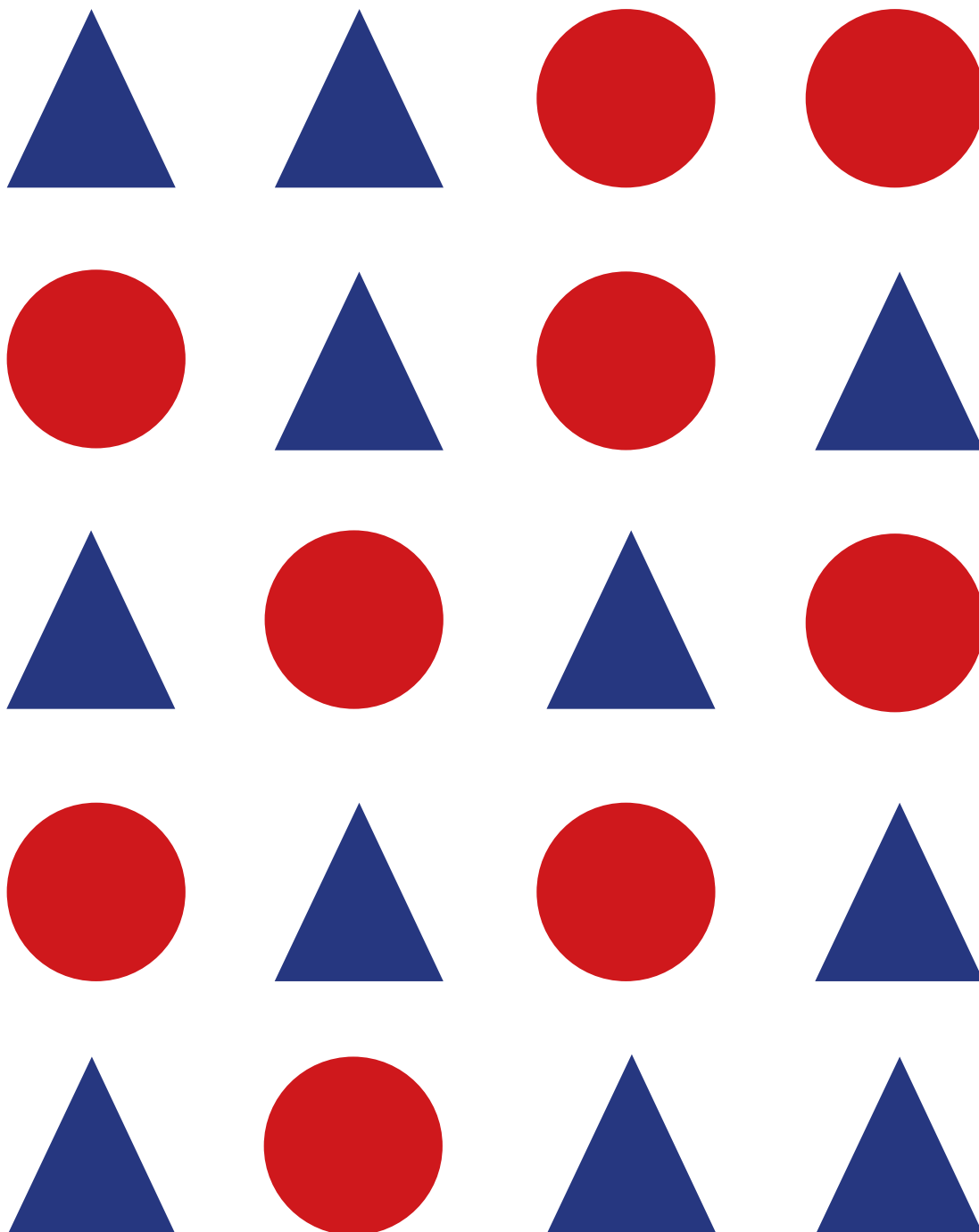


Puedes recortar los dibujos y hacer tus propios ritmos.
¿Se te ocurre alguna otra idea?



Ejercicio

Juega con tus *manos* y tus *pies* siguiendo las indicaciones:



PALMADA



PISADA

Ejercicio

Juega con un **compañero** y vuestras **manos** siguiendo las indicaciones:

 ma ri	 ma ri
 po	 po
 ma ri	 ma ri
 sa	 sa
 ma ri	 po
 ma ri	 sa
 ma ri	 po
 sa	

Posición y ritmo de las manos:



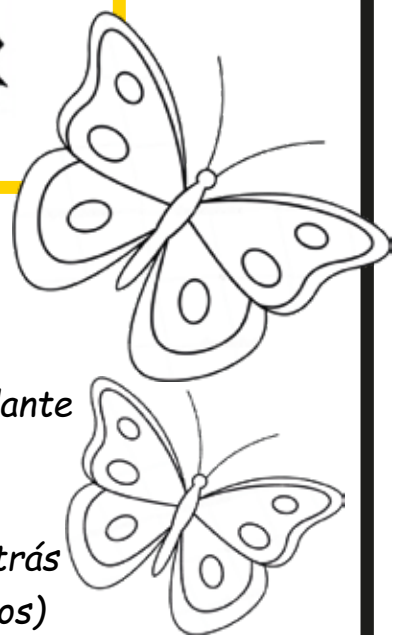
mari mari = x x = *palmas delante*



po po = x x = *palmas detrás (dorso manos)*



sa sa = x x = *golpe con puños*



INSTRUMENTOS DE PEQUEÑA PERCUSIÓN



Los instrumentos de pequeña percusión forman una gran familia. Se utilizan para **acompañamientos rítmicos** de las canciones, para representar cuentos, para improvisar efectos sonoros...

Por ejemplo, el sistema de enseñanza musical que creó **Karl Orff** utiliza como material las posibilidades sonoras del propio cuerpo, así como instrumentos fáciles de tocar. Trabaja conjuntamente el ritmo con la palabra y el movimiento y responde a las necesidades del niño.

FABRICA TU INSTRUMENTO

¿Sabes cuántos instrumentos musicales conoces? ¿Te has parado a pensar cómo funcionan o como producen el sonido?

Con ayuda de tus padres te propongo hacer unas Maracas de manera muy sencilla. Las maracas contienen pequeños elementos en su interior como arroz, lentejas, piedrecitas...y producen sonido cuando los elementos chocan con la pared interior al ser sacudidos.

Materiales:

- 2 envases de los pequeños de yogur líquido o bebida láctea.
- Arroz, lentejas, garbanzos. Cualquier legumbre que tengas por casa.
- Globos y Gomas elásticas.
- Pegatinas, gomets o pinturas para decorar (opcional).

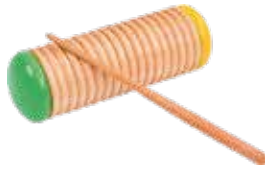
Pasos a seguir:

- Rellenar los envases con pequeñas cantidades. Los elementos tienen que estar sueltos para poder chocar.
- Tapar la abertura de los envases con un trozo de globo estirado que sujetarás con una goma elástica.
- Ya puedes decorar tus maracas y probar cómo suenan.

INSTRUMENTOS DE PEQUEÑA PERCUSIÓN



Maracas



Güiro



Triángulo



Castañuelas



Pandereta



Caja China



Pandero



Crótalos



Claves



Xilófono

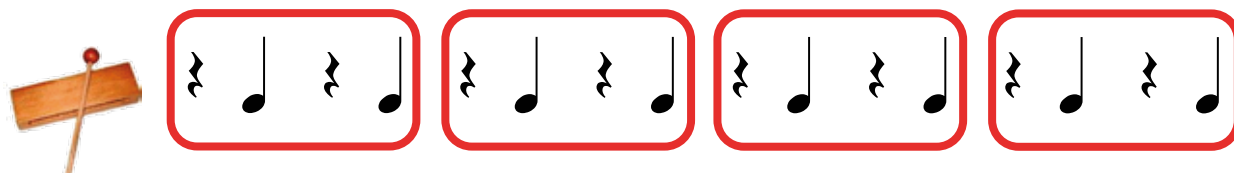
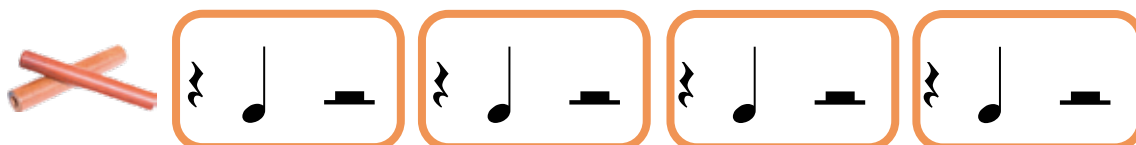
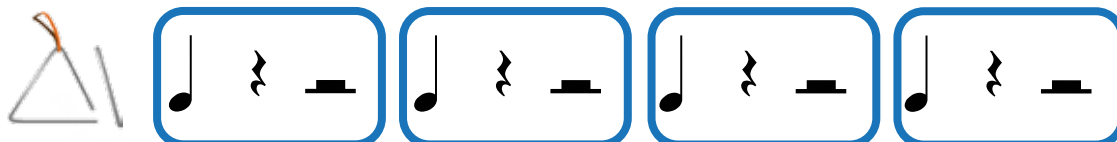


Cascabeles

Ejercicio

El ejercicio consiste en interpretar las fórmulas rítmicas de 4/4 de la siguiente manera:

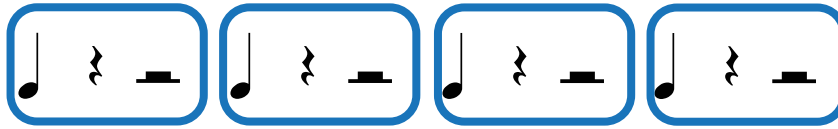
1. Todos palmean la velocidad del pulso a la que se tocarán los ritmos: 1 - 2 - 3 - 4
2. Cada niño, con el instrumento elegido, interpreta el ritmo de forma independiente.
3. Los cuatro instrumentos tocan a la vez.



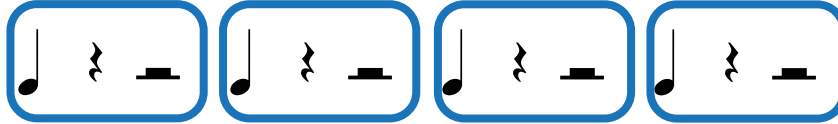
Ejercicio



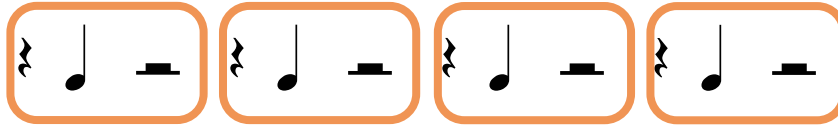
4
4



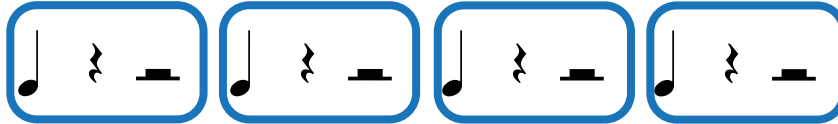
4
4



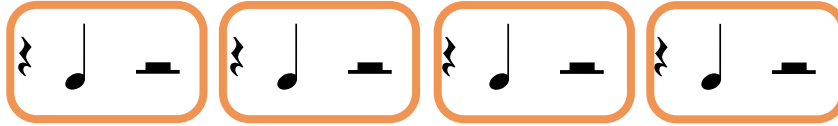
4
4



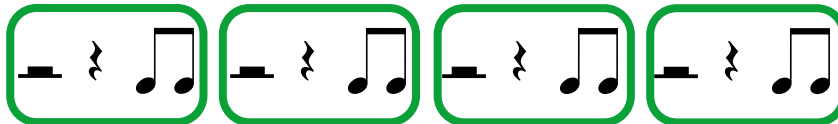
4
4



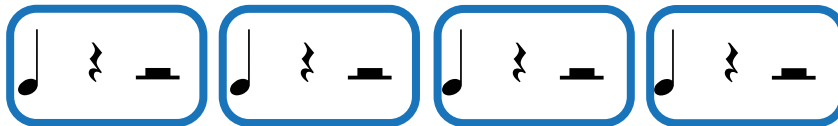
4
4



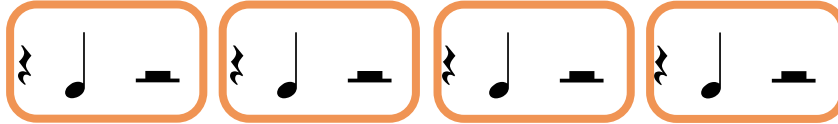
4
4



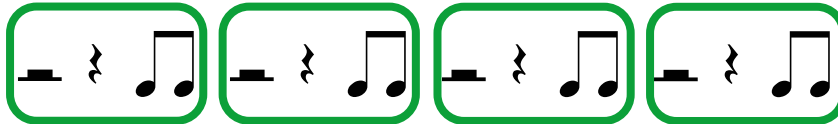
4
4



4
4



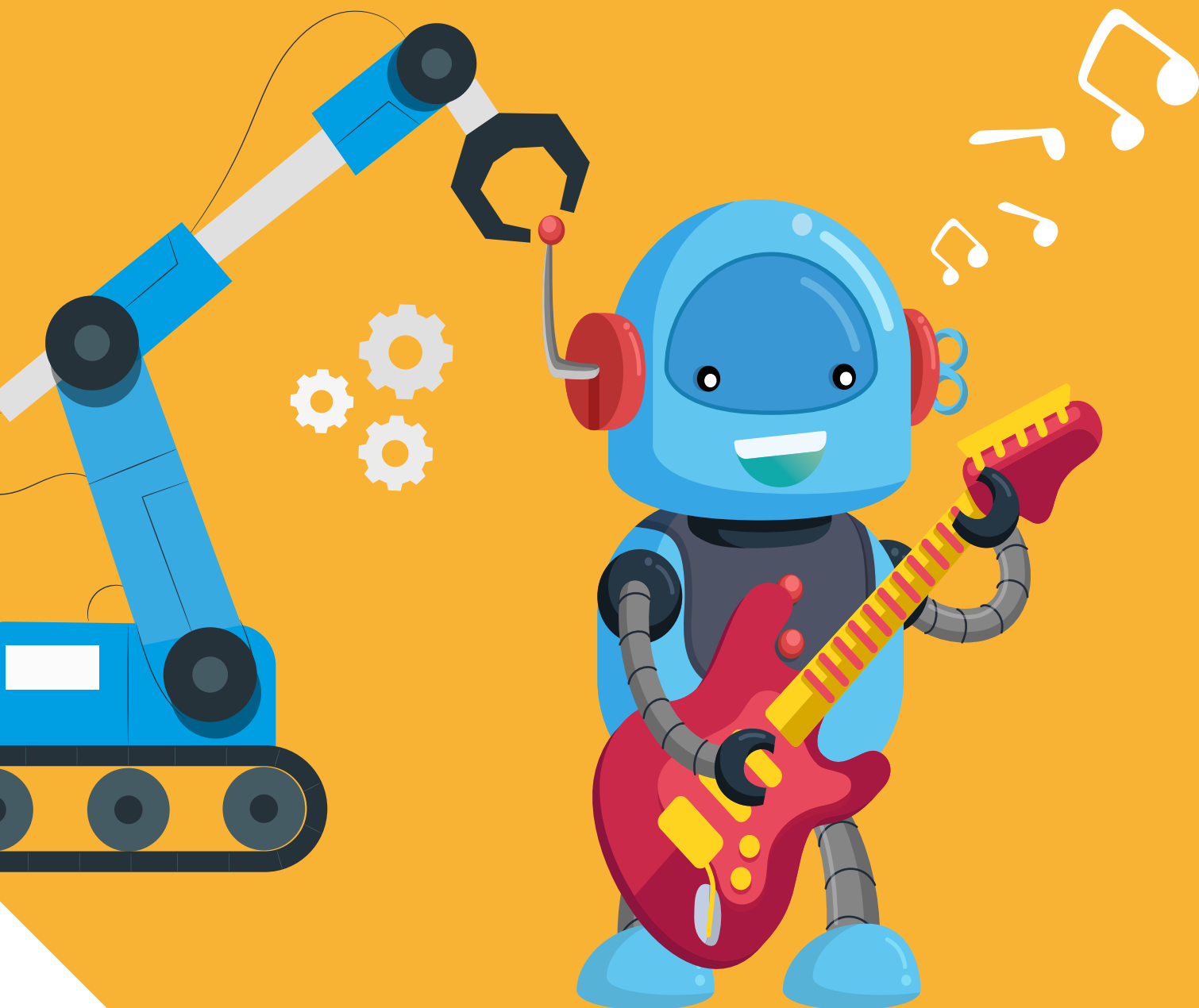
4
4



4
4



BLOQUE 4



ADIVINANZA:

**“SOY BELLA Y SOY MUY FUERTE,
CUANDO HABLO TODOS ME OYEN
Y TENGO UN SOLO DIENTE QUE
MUEVO CONSTANTEMENTE”**



A lo largo de la historia, tanto las personas que se dedican a la música como a la ciencia, se han interesado en la relación entre música y sonido.

Pitágoras, filósofo y matemático griego, se centró en el estudio de la naturaleza de los sonidos musicales y fue el primero en relacionar la música y las matemáticas.

En esta imagen está comprobando los sonidos que producen unas campanas de distintos tamaños.



El sonido se produce cuando un cuerpo vibra. Esta vibración se propaga de un lugar a otro a través de un medio material, como el aire, el agua... hasta que llega a nuestros oídos. Por ejemplo, cuando pulsamos una cuerda tensada de la guitarra, cuando soplamos en el interior de una trompeta o cuando golpeamos las campanas.

En música, la duración corresponde al tiempo que se mantienen las vibraciones producidas por un sonido. Este parámetro está relacionado con el ritmo. El ritmo musical alterna sonidos cortos y sonidos largos (sería como combinar pasitos cortos y pasitos largos en una caminata). Y para representar la diferente duración de los sonidos cortos y los sonidos largos usamos las figuras musicales.

Las figuras musicales son **símbolos** que representan gráficamente la duración de los sonidos. También existen signos para representar el tiempo que hay que estar en **silencio** y que son equivalentes a la **duración** de las figuras.

Las figuras más utilizadas son siete: **redonda, blanca, negra, corchea, semicorchea, fusa y semifusa**. En este volumen se verán las cuatro primeras.

Para darles el valor que tiene cada una, se toma como unidad la “Redonda” que tiene una duración de **4 tiempos**. La Blanca dura 2 tiempos, equivale a la mitad de la Redonda. La Negra dura 1 tiempo, que es la mitad de la Blanca. La Corchea tiene una duración de medio ($1/2$) tiempo, que es la mitad de la Negra.

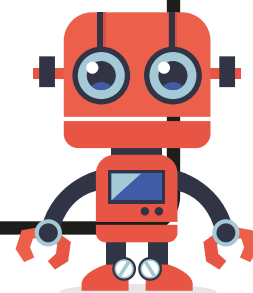
Es muy frecuente que las corcheas se junten de dos en dos formando una duración de 1 tiempo.



Con las siguientes fichas, conocerás cuatro figuras musicales (más adelante aprenderás alguna más), sus silencios equivalentes, cómo se dibujan... y practicarás lo aprendido.

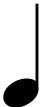


Con la Ficha “**Figuras Recortables**” de la página 83 relaciona cada figura musical con su nombre.



Las figuras musicales son **símbolos** que representan la **duración** de los **sonidos**.

Cada figura tiene un silencio o pausa de sonido **equivalente**, de su misma duración.

NOMBRE	FIGURA	SILENCIO	DURACIÓN
Redonda			4 tiempos
Blanca			2 tiempos
Negra			1 tiempo
Corchea			1/2 tiempo


2 Corcheas =
1 tiempo



¡Recordad!

Las figuras indican la duración, la entonación depende del lugar que ocupen en el pentagrama.

Una negra es una *figura musical* que dura 1 tiempo en los compases $\frac{2}{4}$, $\frac{3}{4}$ y $\frac{4}{4}$.

Cabeza →



↖ Plica



Durante 1 tiempo hay sonido:
cantando, ejecutando un instrumento,
percutiendo con nuestro cuerpo,
escuchando sonidos que percibimos...

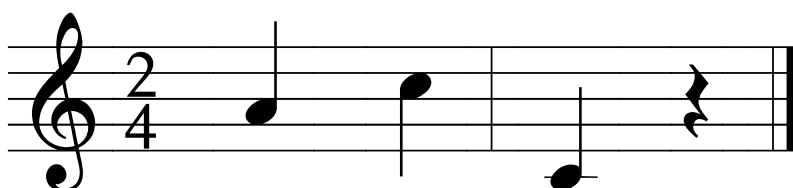


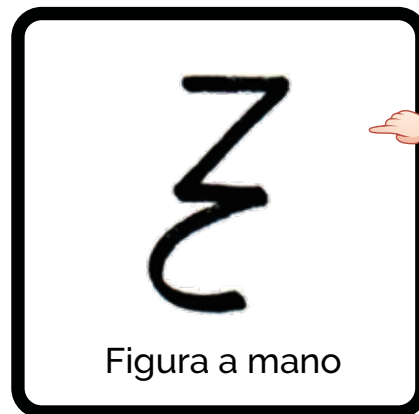
Su silencio equivalente es el *Silencio de Negra*:

Durante 1 tiempo
hay silencio.



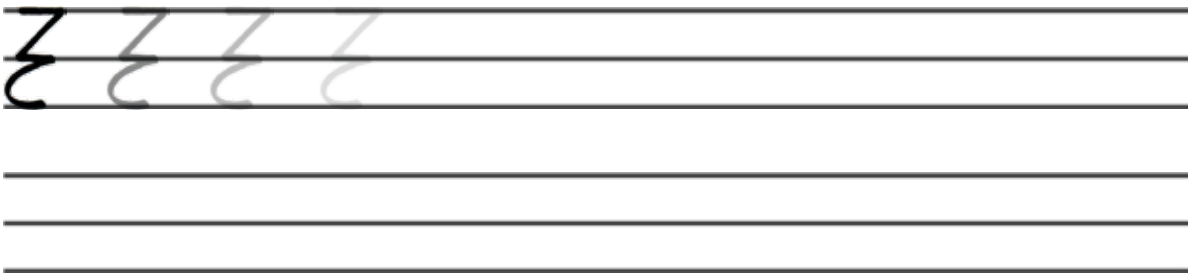
La Negra y su silencio en el pentagrama:



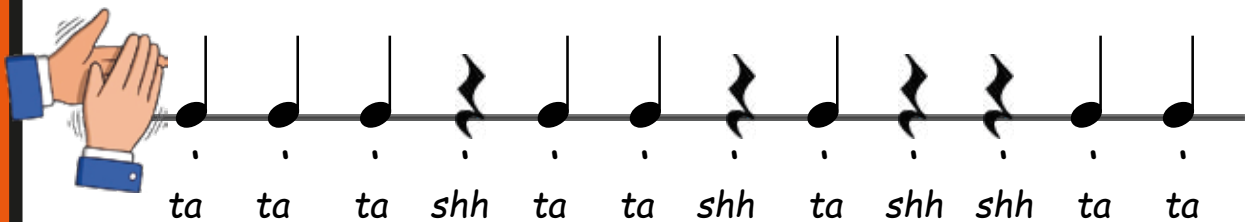


1. Encuentra las dos letras ocultas en el símbolo: la y la

2. Aprende a dibujar el silencio de negra.



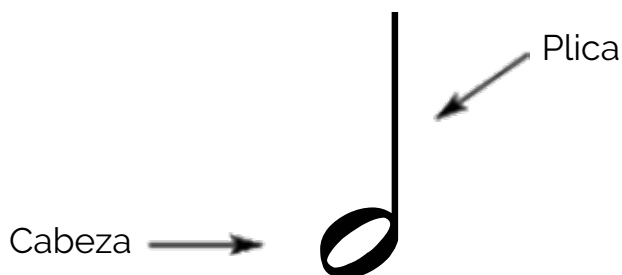
3. Canta las negras y sisea los silencios. Sigue cada pulso dando palmas.



4. Rodea con un círculo la figura que tiene la misma duración que el silencio.



Una blanca es una *figura musical* que dura 2 tiempos en los compases $\frac{2}{4}$, $\frac{3}{4}$ y $\frac{4}{4}$.

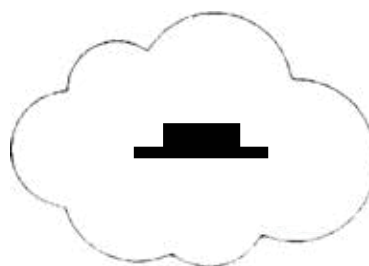


Durante 2 tiempos hay sonido: cantando, ejecutando un instrumento, percutiendo con nuestro cuerpo, escuchando sonidos que percibimos...



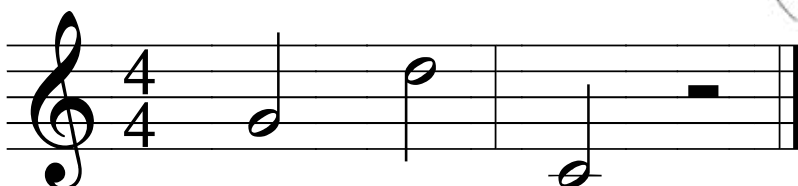
Su silencio equivalente es el *Silencio de Blanca*:

Durante 2 tiempos hay silencio.



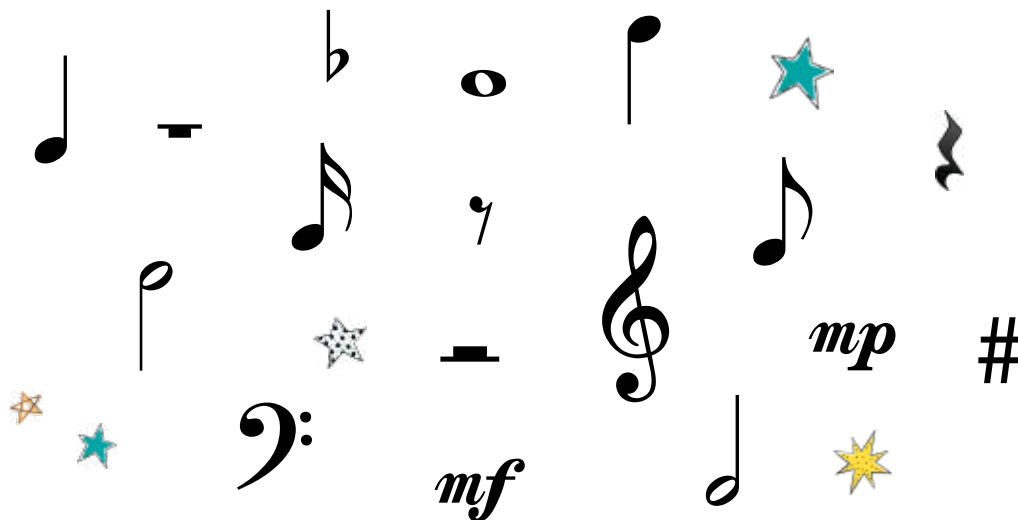
Se coloca **encima** de la **3ª línea** del pentagrama

La Blanca y su silencio en el pentagrama:

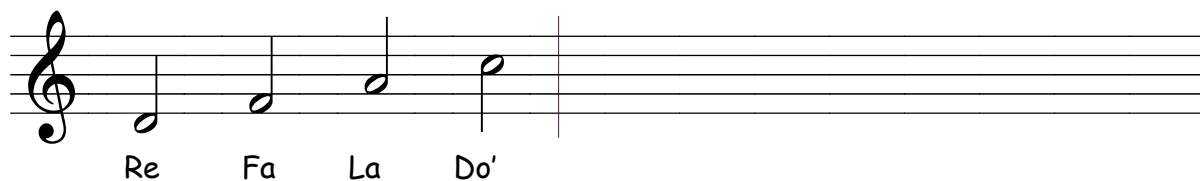
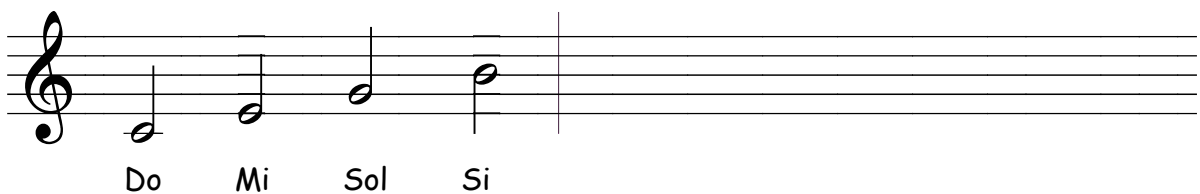


Ejercicio

1. Rodea con un círculo las figuras de blanca y el silencio de blanca que encuentres en este popurrí musical:



2. Repite cada una de las siguientes series:



3. Dibuja cada nota con la figura de blanca, como en el ejemplo:

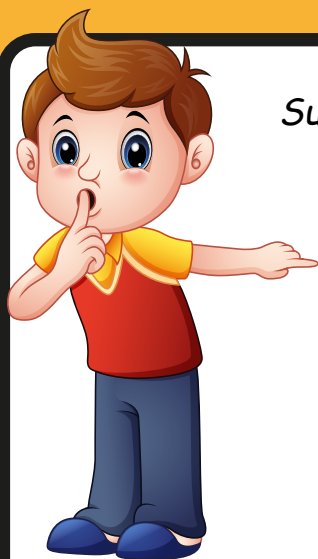


Una redonda es una *figura musical* que dura 4 tiempos en el compás $\frac{4}{4}$.

Cabeza →

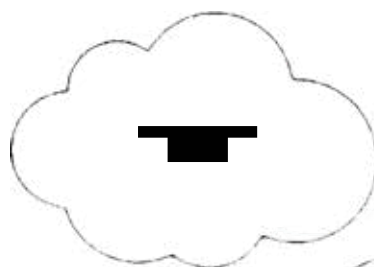


Durante 4 tiempos hay sonido: cantando, ejecutando un instrumento, percutiendo con nuestro cuerpo, escuchando sonidos que percibimos...



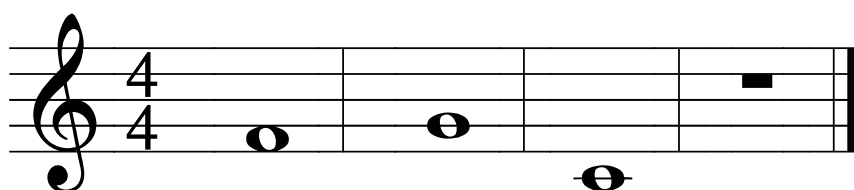
Su silencio equivalente es el *Silencio de Redonda*:

Durante 4 tiempos hay silencio.



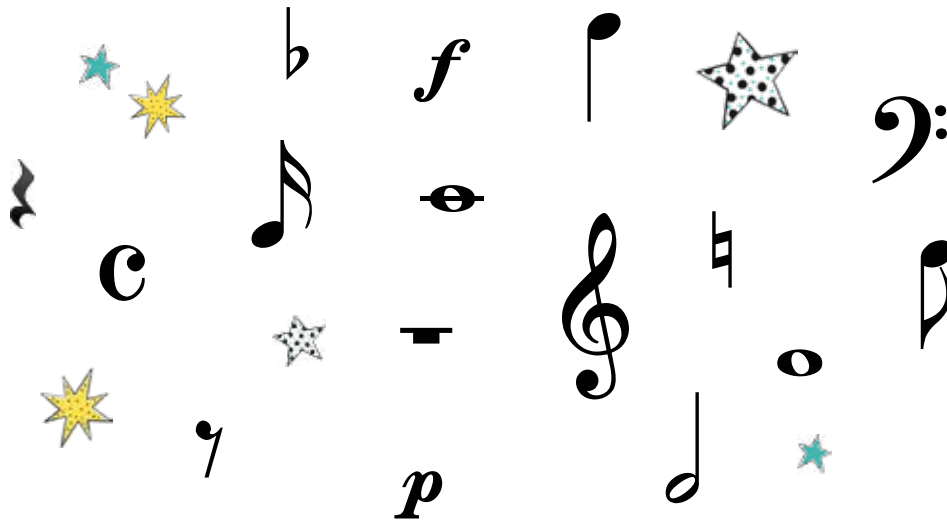
Se coloca **debajo** de la **4ª línea** del pentagrama

La Redonda y su silencio en el pentagrama:

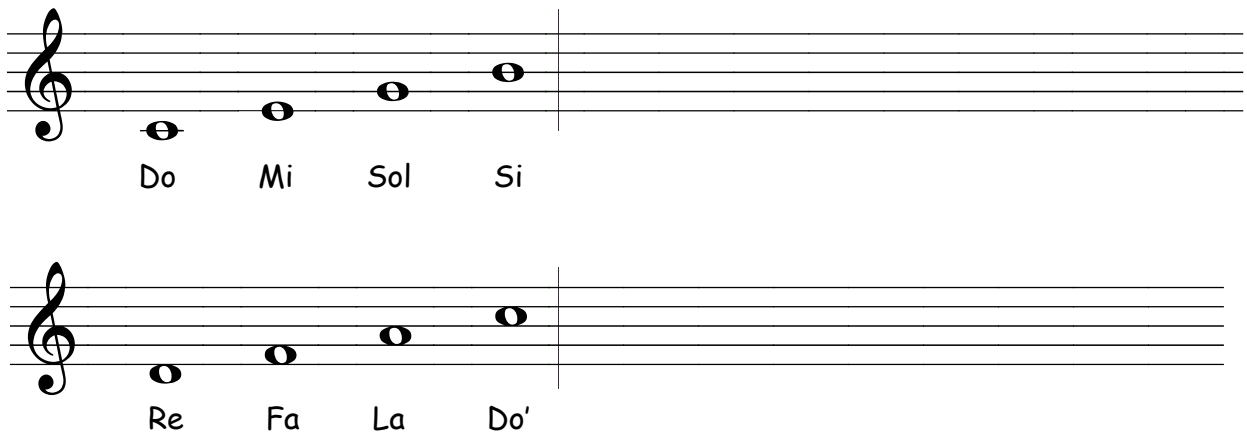


Ejercicio

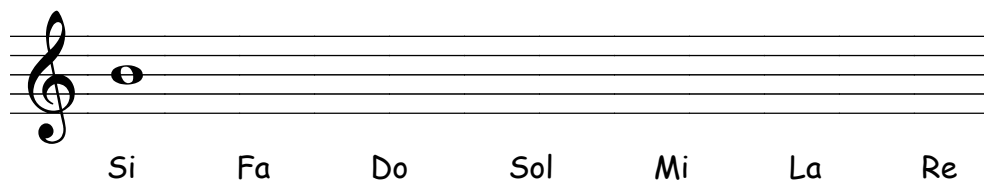
1. Rodea con un círculo las figuras de redonda y el silencio de redonda que encuentres en este popurrí musical:



2. Repite cada una de las siguientes series:

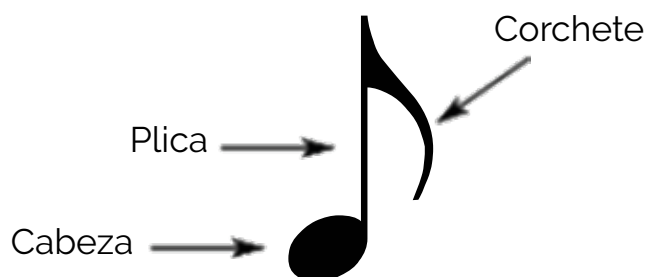


3. Dibuja cada nota con la figura de redonda, como en el ejemplo:



LA CORCHEA

Una corchea es una *figura musical* que dura la mitad de una negra. Así que, tiene una duración de medio tiempo en los compases $\frac{2}{4}$, $\frac{3}{4}$ y $\frac{4}{4}$.



Durante medio tiempo hay sonido:
cantando, ejecutando un instrumento,
percutiendo con nuestro cuerpo,
escuchando sonidos que percibimos...

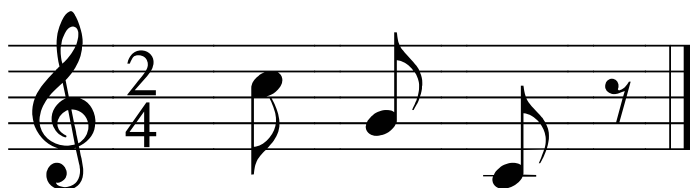


Su silencio equivalente es el *Silencio de Corchea*:

Durante medio tiempo
hay silencio.

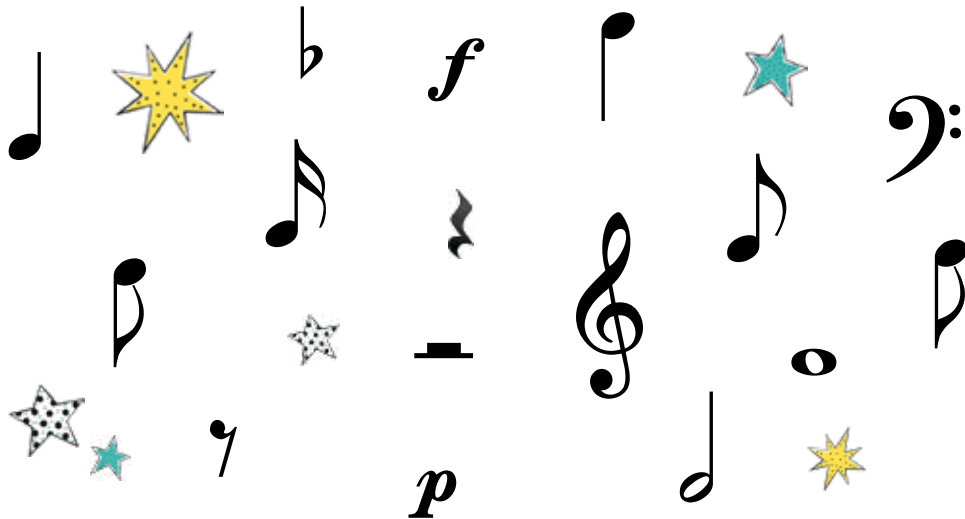


La Corchea y su silencio en el pentagrama:

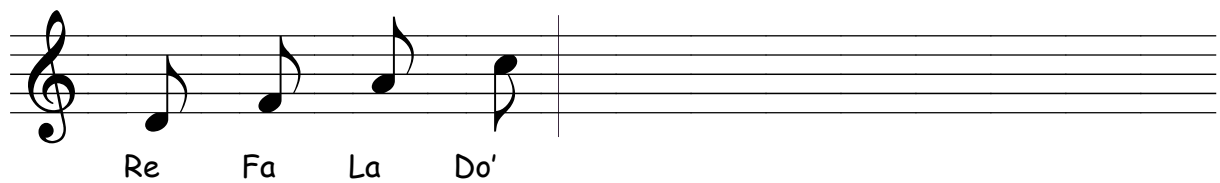
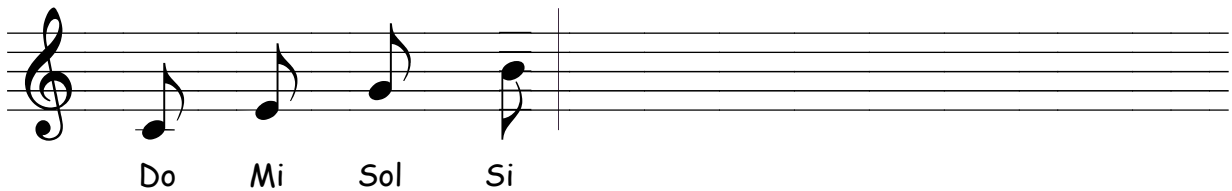


Ejercicio

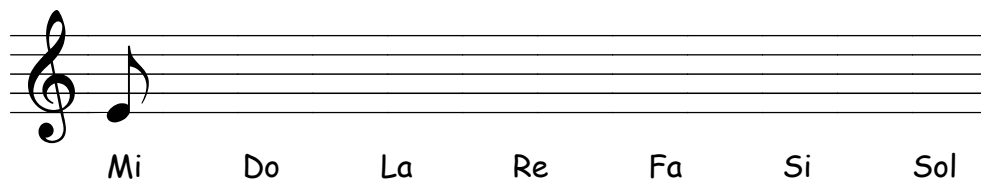
1. Rodea con un círculo las figuras de corchea y el silencio de corchea que encuentres en este popurrí musical:



2. Repite cada una de las siguientes series:

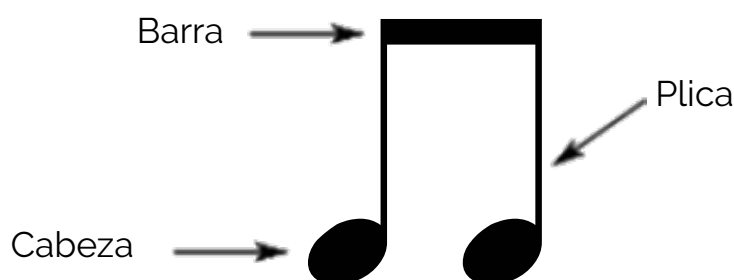


3. Dibuja cada nota con la figura de corchea, como en el ejemplo:



2 CORCHEAS

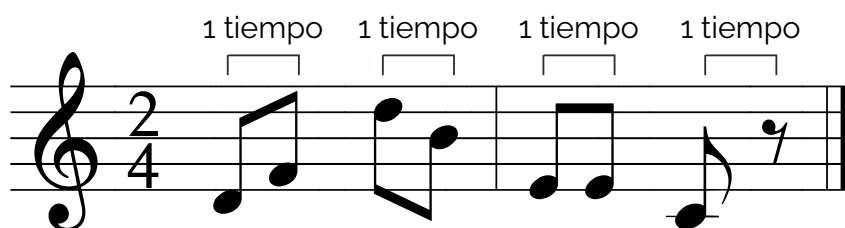
Cuando las corcheas van seguidas *se pueden escribir juntas*.
Una de las formas más comunes de escribirlas es de dos en dos.

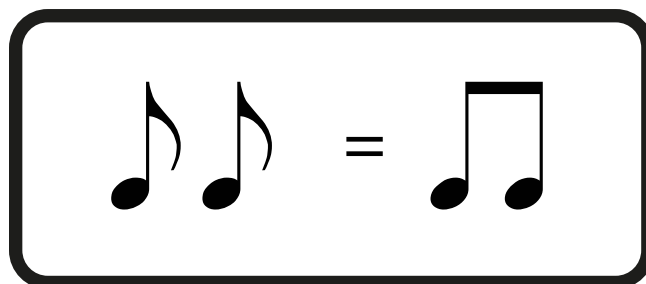
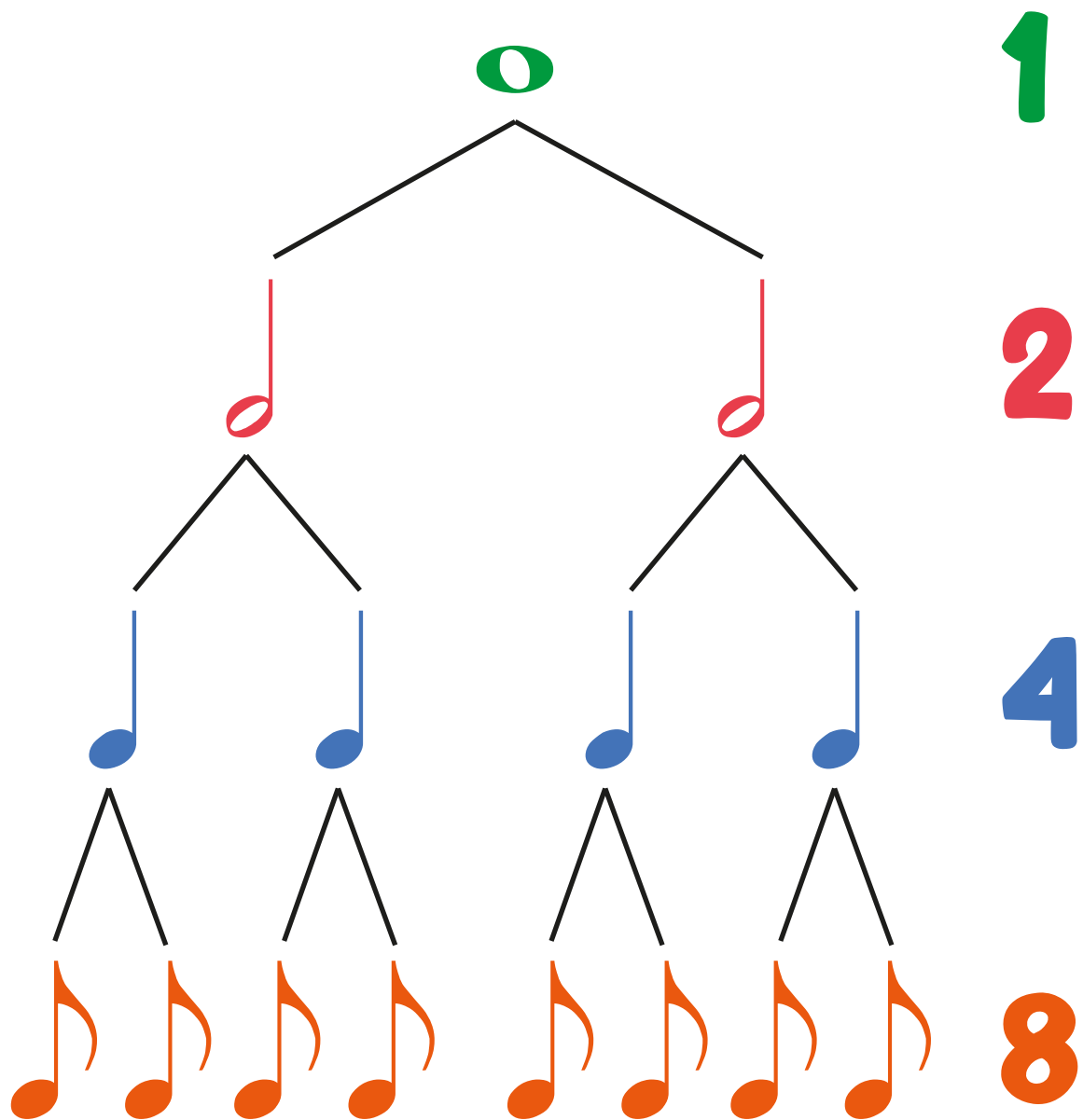


Dos corcheas tienen una duración de 1 tiempo en los compases $\frac{2}{4}$, $\frac{3}{4}$ y $\frac{4}{4}$.



Distintas formas de escribir las corcheas en el pentagrama:





Ejercicio

			
			
4 T	2 T	1 T	1/2 T

¿Qué duración tienen la suma de las siguientes figuras musicales?:

$$\text{Croma} + \text{Croma} = \boxed{3}$$

$$\text{Semibreve} + \text{Minibreve} + \text{Croma} = \boxed{}$$

$$\text{Minibreve} + \text{Minibreve} = \boxed{}$$

$$\text{Croma} + \text{Fusa} + \text{Fusa} = \boxed{}$$

$$\text{Fusa} + \text{Fusa} = \boxed{}$$

$$\text{Minibreve} + \text{Cuatro medidas de silencio} + \text{Dos medidas de silencio} = \boxed{}$$

$$\text{Croma} + \text{Croma} = \boxed{}$$

$$\text{Croma} + \text{Fusa} + \text{Fusa} = \boxed{}$$

$$\text{Croma} + \text{Fusa} = \boxed{}$$

$$\text{Fusa} + \text{Minibreve} + \text{Semibreve} = \boxed{}$$

$$\text{Croma} + \text{Fusa} = \boxed{}$$

$$\text{Minibreve} + \text{Fusa} + \text{Fusa} = \boxed{}$$

$$\text{Minibreve} + \text{Croma} = \boxed{}$$

$$\text{Fusa} + \text{Minibreve} + \text{Cuatro medidas de silencio} = \boxed{}$$

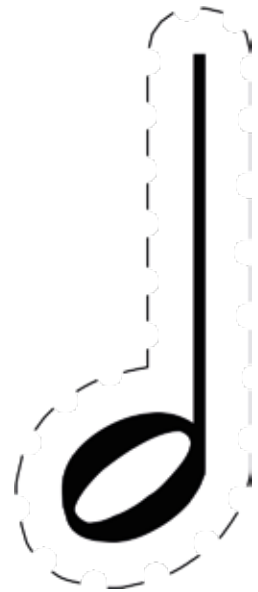
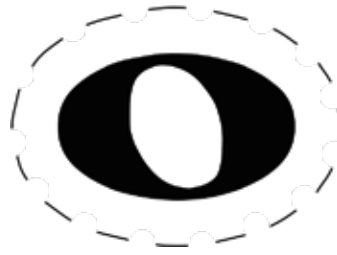
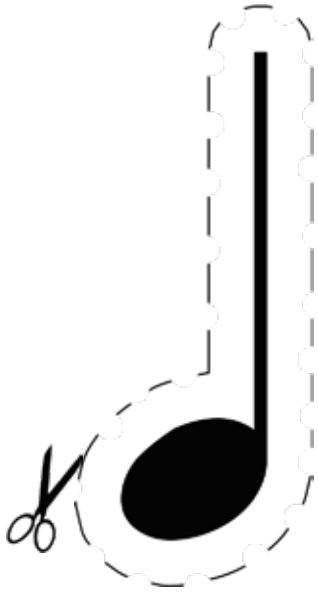
$$\text{Croma} + \text{Cuatro medidas de silencio} = \boxed{}$$





Figuras Recortables

Recorta por las líneas discontinuas y une cada figura musical con su nombre.



Blanca

Corchea

Redonda

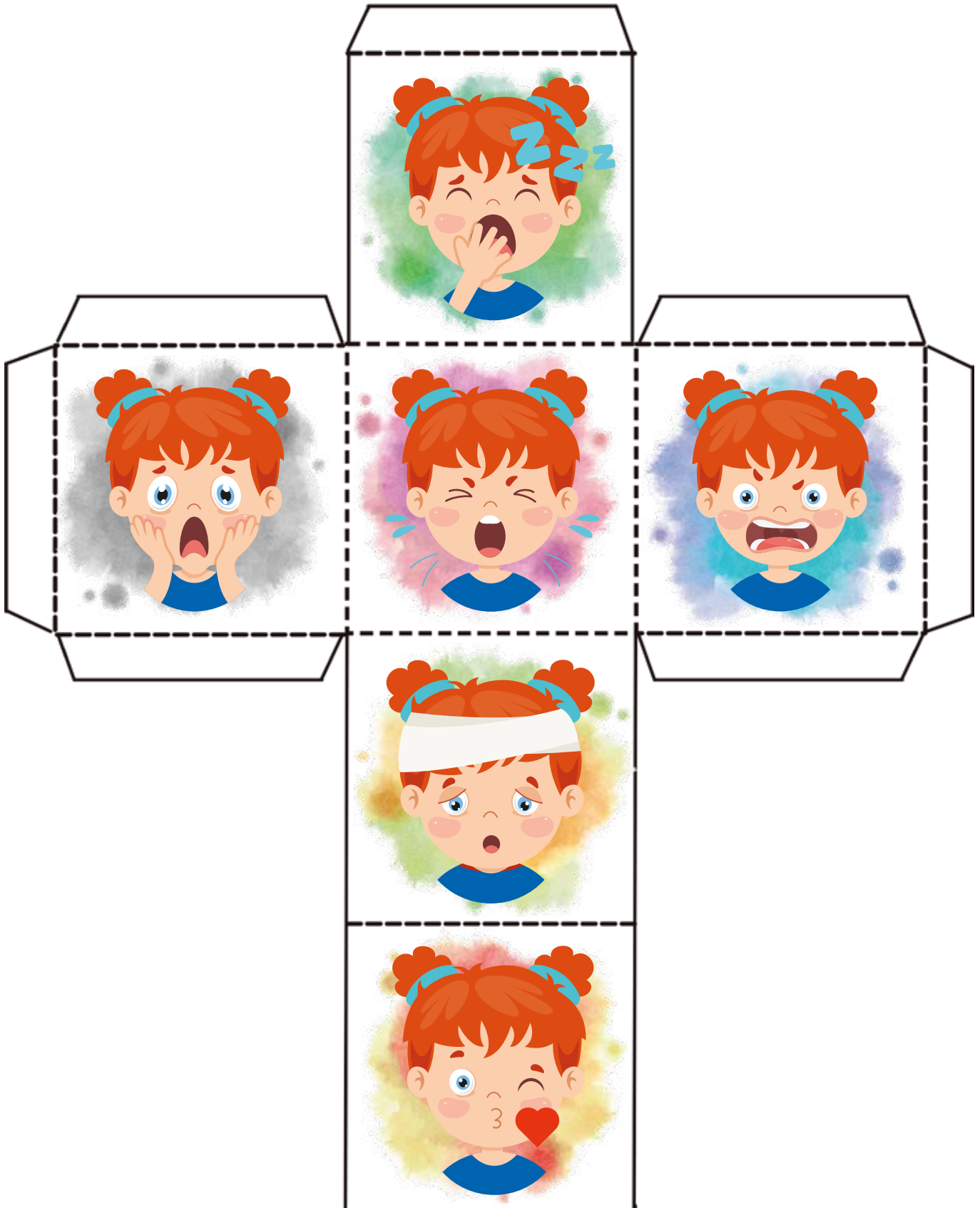
Negra



La Voz

Ejercicio

*Recorta y construye el dado.
Lánzalo y pon sonido a las expresiones.*





Percusión Corporal

Snap



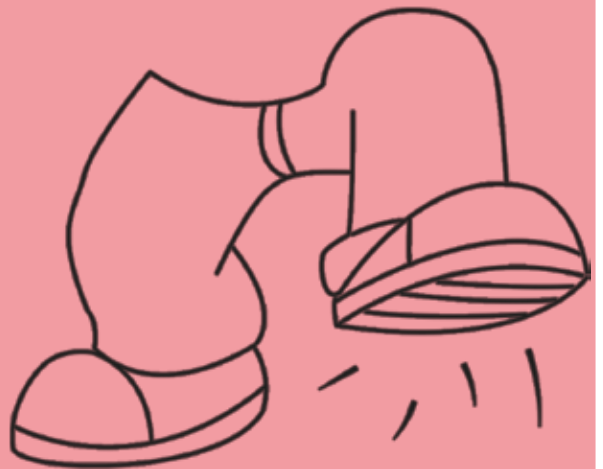
Clap

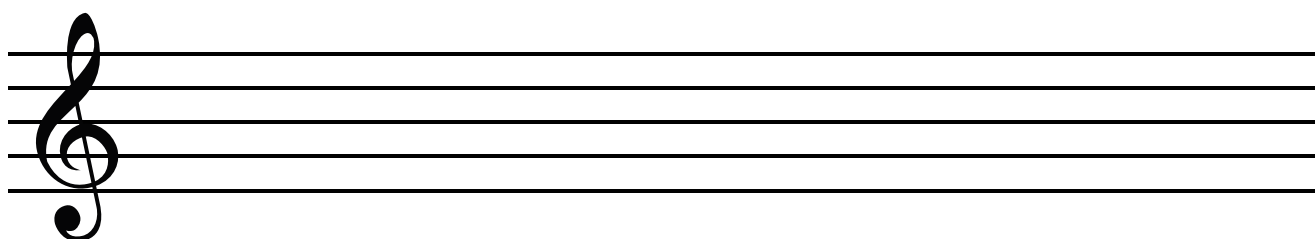
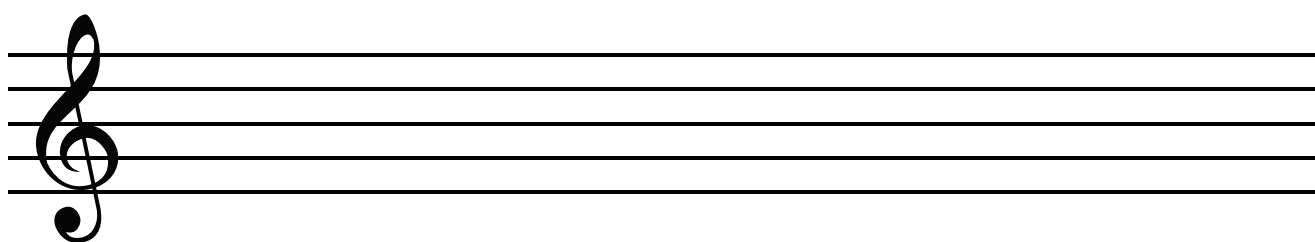
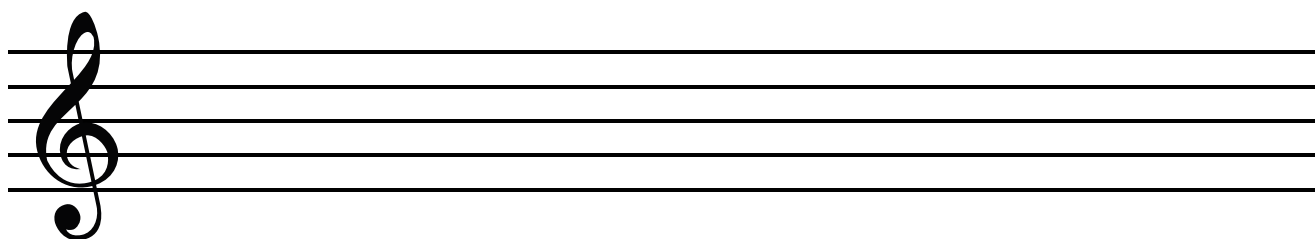
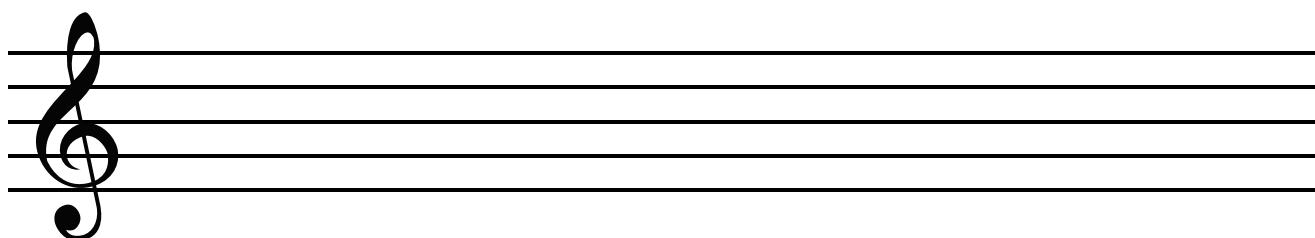
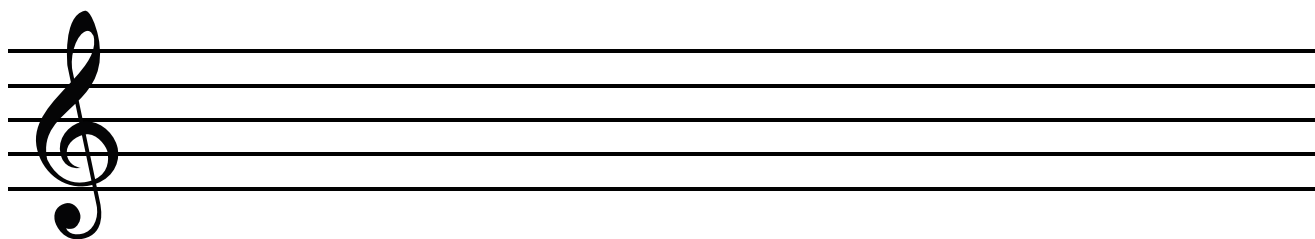
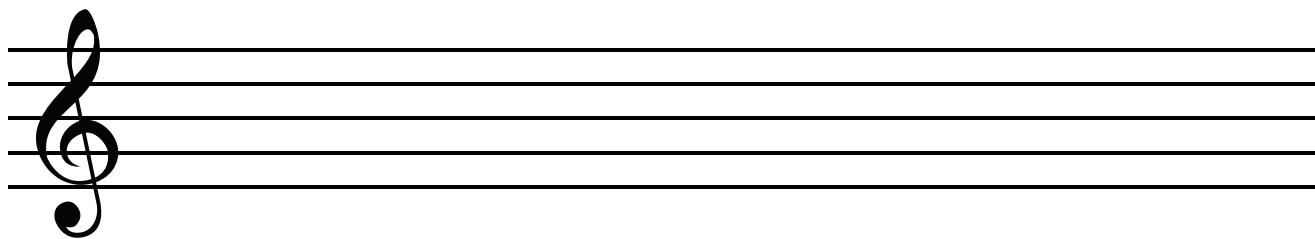


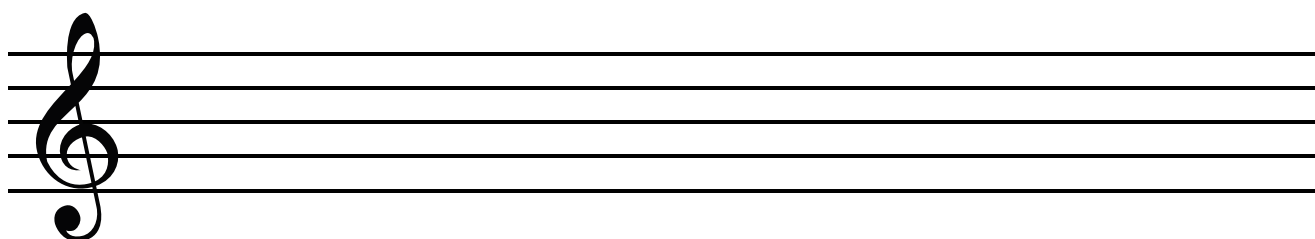
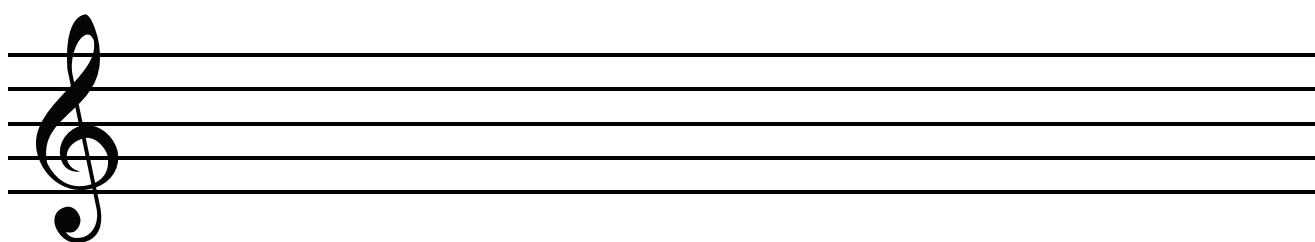
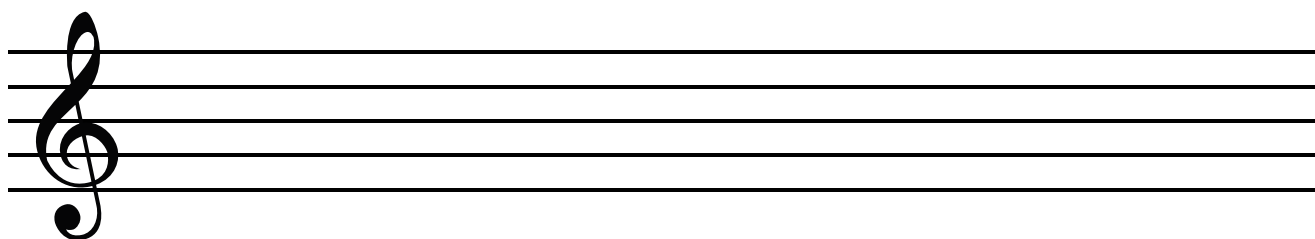
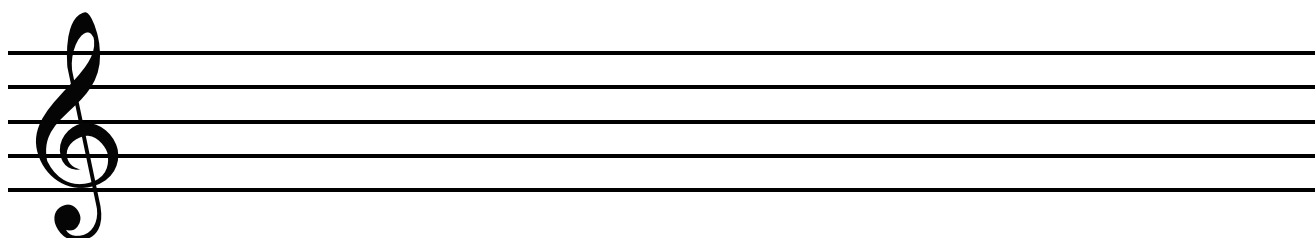
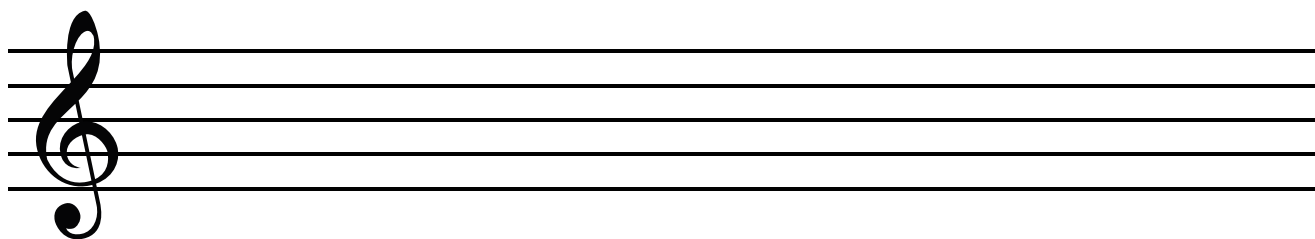
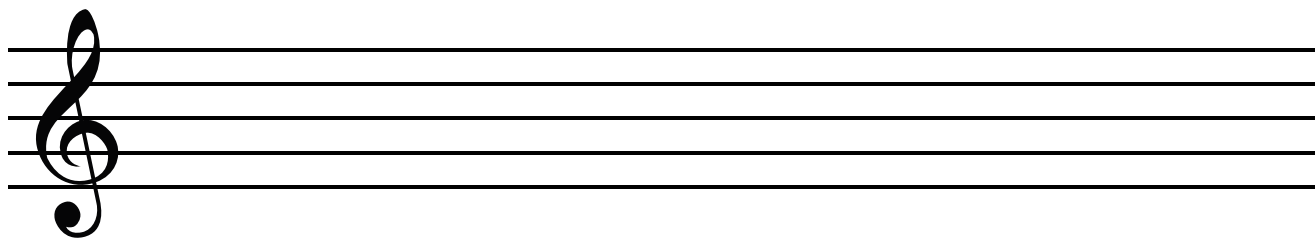
Tap



Stomp







Anotaciones

Anotaciones



Escanea el código QR para descargar los recursos extra del libro y acceder a mucho más contenido.



COCOMUSIC