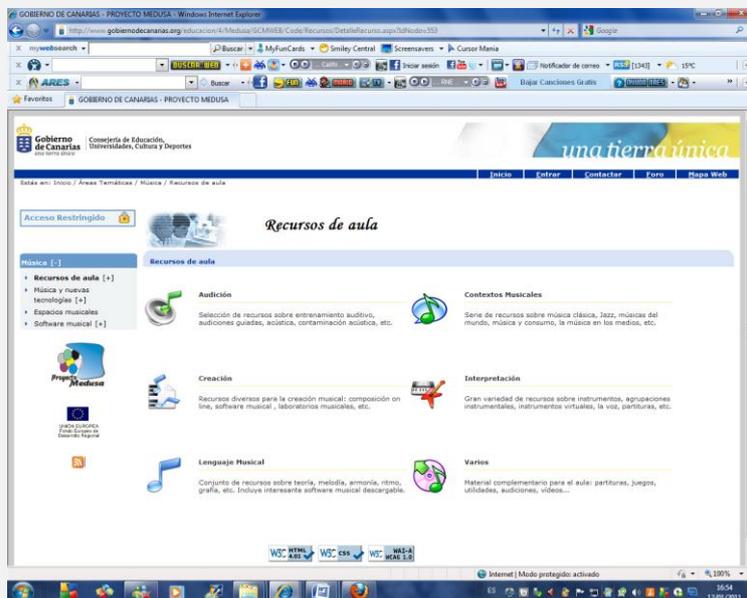


[Gobierno de Canaria. Proyecto Medusa.](#)

- Audición-Test de aptitudes musicales. Test de identificación de melodías.
- Lenguaje musical-Jugar con el lenguaje musical. Ejercicios de repaso con audiciones de ritmo, intervalos, escalas, dinámicas, etc.



<http://www.teoria.com/indice.htm>

- Ejercicios - intervalos. Construcción e identificación de intervalos.
- Ejercicios-acordes. Construcción e identificación de acordes.



 Utilización de programas informáticos [convertidores de audio](#), de formato, etc., como *Atube Catcher*, *Nero Wave Editor*, etc. Se explicará en clase el uso de las herramientas. Los alumnos tendrán que realizar de manera individual una práctica que demuestre que han entendido la utilización de dichos programas.

II. Recursos y aplicaciones multimedia creados.

- Archivo de *Hot Potatoes* denominado [melodía y armonía](#).

III. Material complementario.

- Elaboración de una presentación en PowerPoint con el título “Música e imagen”. Se incorpora el guión entregado al alumno, [la melodía](#), como material de apoyo para la realización de la actividad. Se explicará al alumno el uso de un documento de PowerPoint y cómo se inserta en la presentación sonido, imágenes y películas.
- Juego de [preguntas y respuestas](#) y pruebas musicales de creación propia.
- Interpretación de obras gráficas que incluyan matices de intensidad.

IV. Material para la evaluación de la unidad.

- Los recursos on line citados en el apartado I incluyen evaluaciones interactivas que el profesor tomará como referencia para la evaluación bien tomando los datos directamente bien recibiendo del alumno los resultados obtenidos en el trabajo con los mismos.
- La aplicación de *Hot Potatoes* también incluye evaluación.
- La práctica de la realización de la presentación de PowerPoint y del uso de los programas informáticos *aTube Catcher* y *Nero Wave editor* se evaluará de manera individual mediante la exposición en clase del trabajo final.
- En la evaluación de la interpretación obras y del juego se tendrá en cuenta la motivación, implicación, interés y esfuerzo del alumno.

DESARROLLO:

En la metodología de la clase se alternarán sesiones teóricas con sesiones prácticas, en las que el uso de las TIC será imprescindible.

En las sesiones teóricas, el profesor realizará explicaciones guiadas sobre la materia, apoyadas por la PDI; los alumnos tomarán notas de dichas explicaciones en su cuaderno.

Durante las sesiones prácticas, los alumnos harán uso del netbook para la realización de las tareas citadas anteriormente, consulta de páginas web, presentación de PowerPoint, ejercicios *Hot Potatoes*, etc. Asimismo se utilizarán los recursos propios del aula de música, instrumentos Carl Orff, audiciones, vídeos, etc.

UNIDAD DIDÁCTICA: EL RITMO

NIVEL: 2º ESO

PROFESORA: Gemma Barrueco García

MATERIA: Música

DESCRIPCIÓN.

Con esta unidad se pretende que el alumno conozca qué es el ritmo musical y cuáles son sus componentes y características; los tipos de compases, el tempo y la acentuación de una frase musical.

TEMPORALIZACIÓN .

Doce sesiones, del 1 al 25 de febrero.

RECURSOS UTILIZADOS:

I. Recursos de la Red

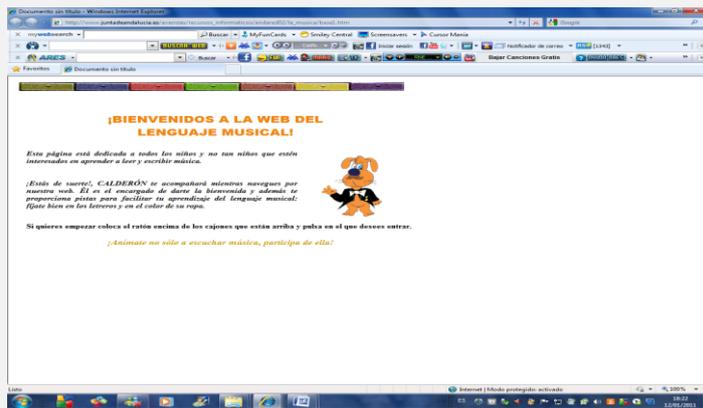
[Proyecto MOS.](#)

- Lenguaje musical. Mercadillo sobre los elementos del lenguaje musical.
- Ritmo. Gymkhana rítmica.



[Lenguaje musical- Junta de Andalucía.](#)

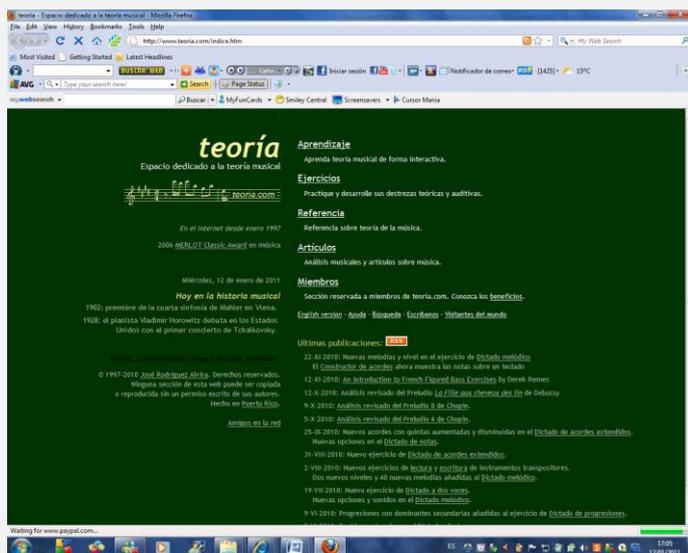
Realizar los ejercicios de los tres niveles (inicial, medio y avanzado) de la casilla *Pruebas*. Se trata de un test sobre los elementos del lenguaje musical.



<http://www.teoria.com/indice.htm>

- Ejercicios - ritmo - indicaciones de compás
- Ejercicios - dictado rítmico

Ejercicios de dictado, para interiorizar patrones rítmicos y el pulso y tiempo de los compases.



[zonaClic - Buscar actividades](#)

- Actividades de ritmo

Actividades de pulsación, ritmo y reconocimiento de compases



✚ <http://danzasdelmundo.wordpress.com/>

Página en la que se interpretan danzas del mundo con información sobre su historia, trajes, etc. Los alumnos de 2º ESO han interpretado dos danzas, *Grand Square* (USA) y *Oh Susana* (USA).



II. Recursos y aplicaciones multimedia creados.

✚ Archivo de *Hot Potatoes* denominado [Mezcla el ritmo](#).

III. Material complementario.

✚ Composición de una base de Rap con el programa **Audacity**. Se incorpora el [guión](#) entregado al alumno como material de apoyo para la realización de la actividad.

✚ Acompañamiento instrumental a la pieza “Carmen” de Bizet.

IV. Material para la evaluación de la unidad.

- Los recursos on line citados en el apartado I incluyen evaluaciones interactivas que el profesor tomará como referencia para la evaluación bien tomando los datos directamente bien recibiendo del alumno los resultados obtenidos en el trabajo con los mismos.
- La aplicación de *Hot Potatoes* también incluye evaluación.
- La práctica de creación de una base de Rap se evaluará de manera individual mediante la exposición en clase.
- En la evaluación de la interpretación de las danzas y del acompañamiento instrumental se tendrá en cuenta la motivación, implicación, interés y esfuerzo del alumno.

DESARROLLO:

En la metodología de la clase se alternarán sesiones teóricas con sesiones prácticas, en las que el uso de las TIC será imprescindible.

En las sesiones teóricas, el profesor realizará explicaciones guiadas sobre la materia, apoyadas por la PDI; los alumnos tomarán notas de dichas explicaciones en su cuaderno.

Durante las sesiones prácticas, los alumnos harán uso del netbook para la realización de las tareas citadas anteriormente, consulta de páginas web, realización de una base de rap, ejercicios *Hot Potatoes*, etc. Asimismo se utilizarán los recursos propios del aula de música, instrumentos Carl Orff, audiciones, vídeos, etc.