

UNIDAD 5 MARA, LA OVEJA DESCONTENTA

Objetivos didácticos

- Participar activamente en la canción “En la granja de Pepito”.
- Discriminar la altura en el sonido.
- Reconocer el pentagrama, la clave de sol, el nombre de los sonidos y la figura de blanca.
- Responder mediante movimientos a estímulos sonoros.
- Seguir el pulso en la audición.
- Conocer repertorio de música “clásica”.
- Respetar el silencio en la actividad de audición.
- Valorar la importancia de aceptarse cada uno como es.
- Relacionarse con el manejo del ordenador.

Contenidos

■ ESCUCHA

- Cuento: *Mara, la oveja descontenta*.
- Canción: *En la granja de Pepito*.
- Obra musical: *Danzas escocesas de M. Arnold*.
- Memorización e interpretación de la canción por partes y del conjunto.
- Distinción auditiva entre la *altura* como cualidad del sonido.
- Discriminación auditiva de *instrumentos del aula*.
- Disfrute con la audición de obras y fragmentos musicales.
- Respetar el silencio en las actividades de audición musical.

■ INTERPRETACIÓN Y CREACIÓN

- Emisión de la voz. Técnica vocal: articulación.
- Lenguaje convencional:
 - *La clave de sol*.
 - *Líneas y espacios en el pentagrama*.
 - *El nombre de los sonidos*.
 - *La figura de blanca*.
- Dramatización de la canción.
- Ejecución de danzas sencillas.
- Utilización del cuerpo para el acompañamiento de canciones.
- Claridad, limpieza y orden en los trabajos de escritura musical.
- Cuidado y orden del material.
- Valorar la voz y el instrumental del aula como medio de expresión.
- Participar de forma activa en las actividades de producción conjunta.
- Valoración del trabajo en grupo, respetando a la persona que asuma la dirección y las normas de trabajo en grupo.
- Valorar y respetar las producciones de los compañeros.

- Valoración de la escritura musical para comunicarse mejor en actividades musicales.
- Desinhibición y espontaneidad a la hora de participar en actividades de movimiento y dramatización.
- Valorar el propio cuerpo como medio de expresión y comunicación.
- Valorar la música de diferentes épocas y estilos.
- Valorar la importancia de *aceptarnos como somos*.

Competencias

■ Competencia lingüística:

- Emplea el lenguaje como medio de comunicación oral y visual en la comprensión y descripción del cuento "*Mara, la oveja descontenta*".
- Realiza intercambios comunicativos acerca de los contenidos tratados en el cuento.
- Expresa oralmente ideas, sentimientos, experiencias... de forma coherente, ordenada y clara.
- Aplica el lenguaje de los sonidos como medio para la comunicación artística (*altura, figuras musicales, nombre de los sonidos*).
- Enriquece el lenguaje verbal con el canto y la expresión vocal.
- Desarrolla capacidades relacionadas con el habla, como la respiración, la dicción y la articulación.
- Adquiere vocabulario específico del área.
- Reconoce el silencio como elemento imprescindible para la escucha atenta.

■ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:

- Aprecia las distintas partes que tiene una obra musical o canción.
- Distingue las diversas partes de un baile por la experimentación corporal de los agrupamientos de los pulsos.
- Desarrolla las técnicas adecuadas para calcular y seguir los pulsos musicales.
- Utiliza el razonamiento para interpretar la realidad desde los parámetros matemáticos y justificar su interpretación.
- Explora las posibilidades expresivas de la voz.
- Explora las posibilidades expresivas del cuerpo.
- Percibe y se acerca al mundo sonoro de su entorno.
- Reflexiona sobre los procesos y resultados en la manipulación de objetos, la experimentación y la exploración sensorial de sonidos.
- Analiza el sonido para discriminar cualidades de *altura*.
- Percibe y se acerca al mundo sonoro de su entorno.
- Muestra curiosidad por explorar y utilizar los instrumentos corporales.
- Valora la contribución del silencio para percibir de forma satisfactoria el placer estético de la audición.

■ Competencia digital:

- Realiza las actividades propias de la unidad con el ordenador.
- Busca, localiza, organiza y comunica información utilizando las tecnologías de la información y la comunicación como soporte.
- Usa las nuevas tecnologías para adquirir información sobre contenidos tratados en la unidad.
- Utiliza la pizarra digital para realizar actividades musicales.

■ Aprender a aprender:

- Lleva a cabo actividades, tanto individuales como de grupo, y toma conciencia de sus propias capacidades.
- Descifra códigos del lenguaje musical convencional y no convencional.
- Comprende la forma en que debe planificar, organizar y resolver actividades individuales.
- Busca precisión en la ejecución de los pasos y coreografía de una danza.

- Valora la satisfacción del trabajo realizado de forma personal.
- Lleva a cabo actividades, tanto individuales como de grupo, y toma conciencia de sus propias capacidades.
- Presenta los trabajos con orden y limpieza.

■ **Competencias sociales y cívicas:**

- Comparte materiales, objetos comunes y personales, además de colaborar en el cuidado de los materiales.
- Participa de forma cooperativa con sus compañeros en la realización de tareas.
- Respeta las normas de comunicación: presta atención, escucha a los demás, pide y respeta el turno de intervención.
- Tiene una disposición relajada para interpretar la música.
- Participa y se comporta con responsabilidad en las actividades de movimiento y de conjunto instrumental.
- Coordina sus propias acciones con las de los otros integrantes del grupo para conseguir un resultado común.
- Muestra actitudes de respeto hacia los demás y hacia uno mismo.
- Toma parte en actividades musicales que impliquen participación y creación colectiva.
- Participa con interés y eficacia en las actividades de canto en grupo.

■ **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:**

- Responde con seguridad y autonomía a las actividades propuestas.
- Expresa ante los demás sus propias experiencias vividas en un espectáculo musical.
- Desarrolla el valor de la autoestima, del respeto, de la aceptación y del entendimiento con los demás.
- Busca soluciones creativas utilizando un recurso plástico como medio para asimilar conceptos musicales.
- Busca respuesta, tras el análisis de un estímulo sonoro, e identifica la naturaleza del mismo.
- Aprende de los posibles errores cometidos en las actividades propuestas.
- Crea partituras con grafías convencionales y no convencionales.
- Sigue con eficacia partituras con grafías no convencionales.
- Demuestra iniciativa, imaginación y creatividad.

■ **Competencia y expresiones culturales**

- Desarrolla una actitud de respeto y sensibilidad que le permite escuchar la música “*Danzas escocesas*” de M. Arnold.
- Comparte la experiencia artística de cantar la canción “*La granja de Pepito*” en grupo y de interpretarla con diversos movimientos.
- Utiliza la música como fuente de enriquecimiento y disfrute.
- Utiliza los códigos artísticos como lenguaje para comunicarse a través de diferentes técnicas.
- Disfruta con la práctica individual y compartida, valorando ambas.

Criterios de evaluación

INDIVIDUAL

- ✓ ¿Ha comprendido el mensaje del cuento “Mara, la oveja descontenta”?
- ✓ ¿Participa activamente en la canción *En la granja de Pepito*?
- ✓ ¿Distingue sonidos a diferentes alturas?
- ✓ ¿Reconoce visual y auditivamente los instrumentos del aula de música?
- ✓ ¿Conoce los espacios y líneas en el pentagrama?
- ✓ ¿Reconoce la clave de sol?
- ✓ ¿Conoce la figura de blanca?
- ✓ ¿Conoce el nombre de los sonidos?

- ✓ ¿Reacciona correctamente ante los estímulos musicales del musicograma activo "Danzas escocesas"?
- ✓ ¿Respeta el silencio en la actividad de audición?
- ✓ ¿Comprende la necesidad de aceptar a cada uno como es?
- ✓ ¿Realiza correctamente las actividades con el ordenador?
- ✓ ¿Sigue el pulso en las actividades correspondientes?

GRUPAL

- ✓ Observar el grado de participación e implicación en las actividades de movimiento y canto.
- ✓ Observar el grado de interés, comprensión y motivación que ha generado el cuento proyectado.

Contenidos mínimos

Ya que el cuento abarca de manera introductoria una parte importante de los contenidos que se desarrollarán posteriormente en las actividades, se considerará como contenidos mínimos, que el alumno comprenda el mensaje y los conceptos tratados en el cuento proyectado, esto se podrá calificar de manera objetiva si el alumno es capaz de contestar a las preguntas sobre el cuento, que se encuentran en la guía del docente.

PROYECCIÓN N° 1

CUENTO ANIMADO “¡MARA, LA OVEJA DESCONTENTA!”

Objetivos:

- Desarrollar la capacidad de atención y comprensión de un mensaje audiovisual.
- Introducir los conceptos que se desarrollarán en las actividades posteriores.
- Distinguir la *intensidad* como cualidad del sonido.
- Discriminar la diferencia entre *sonidos a diferentes alturas*.
- Conocer repertorio de música clásica “*Danzas escocesas*” de M. Arnold.
- Respetar el silencio en la actividad de audición.
- Valorar la importancia de aceptarnos como somos.

Adquisición de las competencias:

- Emplea el lenguaje como medio de comunicación oral y visual en la comprensión y descripción del cuento “*Mara, la oveja descontenta*”. (C.L.)
- Valora la importancia de *aceptarnos como somos*. (C.M.C.T.)
- Respeta las normas de comunicación: presta atención, escucha a los demás, pide y respeta el turno de intervención. (C.S.C.)
- Desarrolla una actitud de respeto y sensibilidad hacia la música. (C.E.C.)
- Percibe la *altura* como cualidad del sonido. (C.E.C.)
- Descifra códigos del lenguaje musical no convencional. (A.A.)
- Responde con seguridad y autonomía a las actividades propuestas. (S.I.E.E.)

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para reforzar el mensaje, los contenidos y los valores tratados en el cuento, y después de haber sido visualizado, se proponen una serie de preguntas al grupo, para que éstos participen conscientemente de los contenidos que se han tratado. Evidentemente, el docente, formulará complementando a éstas, otras que considere conveniente, para lograr este objetivo.

1. **¿Cómo se llamaba la oveja?** *Mara.*
2. **¿Y sus compañeros el cerdo, la vaca y el perro?**
Porky el cerdito, la vaca Lara y Lex, el perro guardián.
3. **¿Por qué estaba descontenta?**
Porque quería ser de otro color.
4. **¿Dónde vivía?** *En la granja de Pepito.*
5. **¿Quién le ayudó?**
Sus amigos: la vaca, el perro y el cerdo.
6. **¿Qué instrumento tocaba el pastor que se encontraba a la sombra de un árbol?**
La flauta dulce.
7. **¿Quién le persiguió?** *Los árboles malos.*
8. **¿Qué le salvó?** *Su color negro.*
9. **¿Qué hemos aprendido en el cuento acerca de nuestra imagen?**
Que debemos aceptarnos tal y como somos.

MARA, LA OVEJA DESCONTENTA

En aquella granja vivían muchos animales y todos eran muy muy felices, porque Pepito se encargaba de cuidarles muy bien. Todos todos, eran muy felices... todos... menos... ¡Mara!

Mara era una oveja, pero no como esas que estás acostumbrado a ver. No, no... Mara era, a diferencia de sus amigas, completamente negra. Y ella quería ser, igual que las demás... ¡blanca como la nieve!

Así, iba por la granja diciendo con tristeza: **“Es que soy más negra que el carbón. ¿Por qué no puedo ser como las demás?”**

Lara, una vaca muy vieja, pero muy sabia que le escuchó, le contestó: **“¡Mira ovejita..., lo mejor es que te conformes con tu aspecto y no quieras ser diferente a como eres. Debemos conformarnos tal y como somos, por que así es como hemos nacido!”**

Pero ya estaba la oveja Mara, con las andadas **“Si fuera blanca, me sentiría mucho mejor y todos me querían más”**, –decía y cada día que pasaba, más triste se sentía y más convencida de sus palabras estaba.

Lex, el valiente perro guardián, viendo que la situación no cambiaba, intentó convencerla diciendo: **“¡Mara, no debes hablar así. Nuestro aspecto exterior no nos hace mejores, sino nuestra manera de comportarnos. Deberías estar contenta por ser como eres!”**

Y así, los días iban pasando, uno tras otro, mientras Mara la oveja, seguía pensando en que sería mucho más feliz, si fuese de otro color. Y así, estando pensando, se acercó Porky, un cerdito, muy que pero que muy listo, y le dijo: **“Tengo la solución para tus problemas. Conozco a alguien que puede hacer realidad tus deseos”**

A Mara le dio un vuelco el corazón. ¿Sería verdad, o Porky estaría gastándole una broma pesada? **–¿Y quién es esa persona que me puede ayudar?** –le contestó rápidamente Mara.

–¡Se trata de Klasvia, la vieja bruja que vive dentro del tronco del Árbol del Bosque. ¡Vayámos a verla enseguida! ¡Ella puede conseguirte lo que tanto deseas! –le contestó sin dudar, el pequeño cerdito.

Por fin parecía que todo iba a arreglarse y por esto todos los animales de la granja estaban tan contentos que juntos se pusieron a cantar esta canción:

En la granja de Pepito
la... ia... Oh
En la granja de Pepito
la... ia... Oh.

Con el perro...
Con la vaca...
Con la oveja...
Con el cerdo...

Y allá que se marcharon todos juntos, en busca de la bruja: Mara la oveja, Porky el cerdito, la vaca Lara y Lex, el perro guardián.

Como no sabían muy bien por donde ir, preguntaron a un pastor que se encontraba a la sombra de un árbol descansando mientras, con la flauta, tocaba una bonita melodía. **(suena una melodía de flauta)**

–“Señor, por favor, ¿nos podría indicar el camino para llegar al tronco del Árbol del Bosque?, –le preguntó Mara.

El pastor, sin dejar de tocar les indicó con la mano el camino. Pero para llegar hasta ella, tenían que atravesar el bosque, y... a medida que iban avanzando, sentían cada vez más miedo, de manera que la vaca Lara, soltando dos mugidos graves (**suenan dos mugidos graves**), dijo: –**Amigos, debéis seguir solos, ya que mis lentos pasos harán que os retraséis!, ¡Por favor, seguid sin mí!**, –continuó diciendo y emitiendo dos mugidos agudos (**suenan dos mugidos agudos**), se alejó en dirección a la granja.

Los árboles parecían que les miraban e incluso en algún momento parecía que sus ramas intentaban cogerles. Lex el perro guardián, lanzó dos ladridos agudos (**suenan dos ladridos agudos**), diciendo: –**¡Discúlpame Mara, pero tengo que marcharme!**, dijo soltando dos ladridos graves (**suenan dos ladridos graves**). **¡Debo volver cuanto antes a la granja y proteger a los animales!**, –gritó, mientras corría a toda velocidad.

Ya sólo quedaba el pequeño cerdito Porky. Juntos siguieron el camino, pero Mara se dio cuenta que estaba muy preocupado, así que le recomendó que volviese a la granja.

Porky soltó dos gruñidos agudos (**suenan dos gruñidos agudos**) y se despidió diciendo –**¡Mara, no sigas. No merece la pena y es muy peligroso. Confórmate con tu aspecto y vuelve conmigo a la granja!**, –terminó lanzando dos gruñidos graves (**suenan dos gruñidos graves**), y alejándose rápidamente.

Mara no hizo caso de la advertencia de Porky y tomó una decisión: seguiría ella sola y conseguiría lo que tanto quería. De repente, oyó un trueno muy fuerte y girando su cabeza, vio que dos árboles arrancaban sus raíces del suelo y la perseguían con fuertes y pesados pasos.

Espantada, la ovejita comenzó a correr. ¿Dónde se escondería? Por un momento pensó que estaba perdida, pero... allá a lo lejos vio una cueva.

Rápidamente se metió en ella, cerró los ojos tiritando de miedo mientras, casi sin respirar, se arrimaba a la pared. Hasta allí llegaron los árboles malos persiguiéndola, y alargando sus ramas intentaban descubrirla en el interior.

Y..., ¿sabéis que pasó? Pues que como la cueva estaba oscura y la ovejita Mara era de un negro, negro, negro..., no la vieron y los árboles pensaron que no estaba allí, de manera que se marcharon y continuaron buscándola por otro lugar.

¡Había conseguido salvarse! Y todo, gracias al color de su pelo.

Aliviada, respiró y, de repente Mara lo comprendió todo. Si hubiese sido de color blanco, los árboles malos la hubiesen encontrado enseguida y hubieran acabado con su vida. Gracias a ser como era, había logrado salvarse.

Ya no era necesario acudir a la Bruja del Árbol del Bosque. Mara se sentía feliz por primera vez, tal y como era. Y prometió que no volvería a quejarse nunca nunca más de su aspecto.

Y así fue como volvió contenta a aquella bonita granja donde vivían la sabia vaca Lara, Lex, el perro guardián, Porky el listo cerdito y... Mara..., aquella oveja que seguro que reconocerás en cuanto la veas, porque... ¡es más negra, negra, negra... que el carbón!

Debemos sentirnos contentos con nosotros mismos y no sentirnos tristes pensando en ser distintos. El aceptarnos tal y como somos mejorando nuestro comportamiento día a día, nos hará sentirnos mejor.

BLOQUE 1

NOS MOVEMOS CANTANDO (págs. 46 y 47)



Objetivos:

- Valorar la importancia de *aceptarnos como somos*.
- Participar activamente en la canción "En la granja de Pepito".
- Realizar una danza sencilla.
- Valorar el propio cuerpo como medio de expresión y comunicación.
- Respetar el silencio en la actividad de audición e interpretación.

Adquisición de las competencias:

- Enriquece el lenguaje verbal con el canto y la expresión vocal. (C.L.)
- Aprecia las distintas partes que tiene una obra musical o canción. (C.M.C.T.)
- Explora las posibilidades expresivas de la voz y el cuerpo. (C.M.C.T.)
- Participa de forma cooperativa con sus compañeros en la realización de tareas. (C.S.C.)
- Participa y se comporta con responsabilidad en las actividades de movimiento y canto. (C.S.C.)
- Comparte la experiencia artística de cantar la canción "En la granja de Pepito" en grupo y de interpretarla con diversos movimientos. (C.E.C.)
- Utiliza la música como fuente de enriquecimiento y disfrute. (C.E.C.)
- Disfruta con la práctica individual y compartida, valorando ambas. (C.E.C.)
- Busca precisión en la ejecución de los pasos y coreografía de una danza. (A.A.)
- Desarrolla el valor de la autoestima, del respeto, de la aceptación y del entendimiento con los demás. (S.I.E.E.)

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES (págs. 46 y 47)

Teniendo en cuenta que, dependiendo del grupo, de los intereses, del calendario... se plantean una serie de actividades que dependerá del maestro o maestra el trabajarlas según el orden planteado o no, además, se puede prescindir de alguna de ellas, dependiendo del tiempo, motivación, interés, etc., sin que por ello se dejen de adquirir los objetivos y competencias planteadas para este bloque.

- 1. Colorear** la lámina de las páginas 46 y 47. Se trata de una imagen representativa del cuento, que servirá como primera toma de contacto entre los personajes del cuento proyectado y las actividades del cuaderno.

2. **Proyección nº 2. Movimiento “En la granja de Pepito”.** Se proyectarán las imágenes que corresponden a la danza que se realizará con la canción que se ha escuchado en el cuento. Como se podrá observar se trata de unos pasos sencillos que, además, se repiten varias veces a lo largo de la canción, por lo que mediante la imitación y con la ayuda del docente, resultará fácil y motivador para los alumnos.
3. **Audición nº 29. En la granja de Pepito. (Canción).** Se procederá a la lectura de la letra de la canción (pág. 47). Posteriormente se escuchará la canción completa, a la vez que los alumnos siguen la letra de la canción. También la podrán cantar a la vez que la escuchan, para poder memorizar y afianzar el texto y la entonación.
4. **Audición nº 30. En la granja de Pepito. (Base instrumental).** Una vez afianzada la letra y la entonación, se podrá poner el audio de la base instrumental de la canción, donde únicamente se escucharán los instrumentos que realizan el acompañamiento, siendo así las voces de los alumnos las únicas protagonistas, dándoles así mayor autonomía.
5. **Canción con acordes.** Si el docente lo desea también puede interpretar la canción únicamente con las voces de los niños y el acompañamiento de un instrumento polifónico (teclado, guitarra...) para eso ofrecemos el texto de la canción con el cifrado correspondiente.

EN LA GRANJA DE PEPITO

F# B C# D#m
 B C#
 (repetir)

F# B F#
 En la granja de Pepito
 F# C# F#
 la... ia... Oh

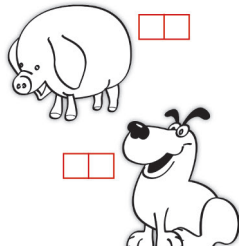
F# B F#
 En la granja de Pepito
 F# C# F#
 la... ia... Oh

F#
 Con el perro
 Con la vaca
 Con la oveja
 Con el cerdo


BIS

BLOQUE 2 ESCUCHAMOS (págs. 48 y 49)

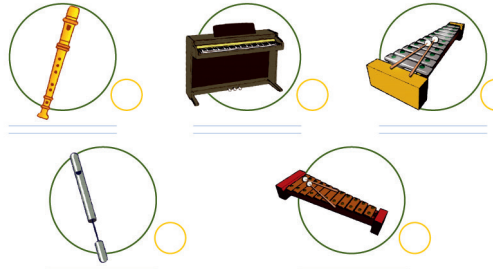
1. Los animales de la granja, a veces suenan *agudo* y otras *graves*. Escribe A o G en el orden en que los oyes.



2. Los instrumentos del aula. Después de ver las proyecciones, observa las imágenes y une con flechas.



3. El sonido de los instrumentos del aula. Numera el orden en que van apareciendo y escribe el nombre de cada instrumento.



Objetivos:

- Distinguir entre sonidos *agudos* y sonidos *graves*.
- Discriminar la cualidad del sonido de la *altura*.
- Discriminar tímbricamente el sonido de algunos *animales de la granja*.
- Relacionar sonidos e imágenes de *instrumentos del aula*.
- Respetar el silencio en las audiciones y proyecciones.

Adquisición de las competencias:

- Aplica el lenguaje de los sonidos como medio para la comunicación artística (*agudos-graves*) (C.L.)
- Percibe y se acerca al mundo sonoro de su entorno. (C.M.C.T.)
- Analiza el sonido para discriminar cualidades de *altura*. (C.M.C.T.)
- Muestra actitudes de respeto hacia los demás y hacia uno mismo. (C.S.C.)
- Utiliza los códigos artísticos como lenguaje para comunicarse a través de diferentes técnicas. (C.E.C.)
- Descifra códigos del lenguaje musical no convencional. (A.A.)
- Busca respuesta, tras el análisis de un estímulo sonoro, e identifica la naturaleza del mismo. (S.I.E.E.)

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES (págs. 48 y 49)

En este bloque se trabajará mediante diversas audiciones y proyecciones, la discriminación auditiva de diferentes timbres e intensidades: fuerte/ suave.

- 1. Audición nº 31. Los animales de la granja.** Los animales tienen diferentes formas de hablar. A veces suenan *agudos* y otras *graves*. El alumno tendrá que escribir la altura a la que se producen los sonidos, indicando G o A según el orden en que suene la voz de un mismo animal.

Con esta actividad se pretende la discriminación, por parte del alumno, de agudo-grave emitidas por una misma fuente sonora. Así se consigue un avance en la profundización de esta cualidad.

SOLUCIÓN: Orden de audición: Perro A/G, Cerdo G/A

2. Proyección nº 3. Instrumentos del aula. Mara y sus amigos se encontraron con un pastor que tocaba una bonita melodía con la flauta. En clase, también hay otros instrumentos con los que se pueden hacer melodías.

Se proyectarán imágenes que corresponden a diferentes instrumentos que habitualmente se encuentran en el aula de música. Después de visionar las imágenes, los alumnos tendrán que unir con flechas el nombre de cada uno con la imagen correspondiente. Se trata de otra forma diferente, amena y motivadora de que los alumnos despierten su capacidad de atención y discriminación sobre cualquier instrumento y su sonido.

3. Audición nº 32. El sonido de los instrumentos del aula. Con esta actividad se pretende la discriminación, auditiva por parte del alumno, de instrumentos del aula. Así se consigue el reconocimiento auditivo, a través de diferentes fuentes sonoras.

SOLUCIÓN: Orden de audición: Metalófono, émbolo, órgano, flauta dulce, xilófono.

BLOQUE 3 INTERPRETAMOS (págs. 50 y 51)

BLOQUE 3 INTERPRETAMOS

DANZAS

ESCOCESAS

M. Arnold

1. Proyección: imita el movimiento de los animales de la granja que aparecen en el musicograma audiovisual activo.

2. Audición: interpreta el siguiente musicograma.

Objetivos.

- Responder mediante movimientos a estímulos sonoros.
- Conocer repertorio de música "clásica".
- Utilizar del cuerpo para el acompañamiento de canciones.
- Marcar y contar pulsaciones.
- Reconocer la estructura y frases de una obra musical.
- Disfrute con la audición de obras y fragmentos musicales.
- Respetar el silencio en la actividad de audición.
- Ejecución de danzas sencillas.
- Participar de forma activa en las actividades de producción conjunta.
- Dramatización de canciones.
- Valoración del trabajo en grupo, respetando a la persona que asuma la dirección y las normas de trabajo en grupo.
- Valorar y respetar las producciones de los compañeros.
- Desinhibición y espontaneidad a la hora de participar en actividades de movimiento y dramatización.
- Valorar el propio cuerpo como medio de expresión y comunicación.

Adquisición de las competencias:

- Aplica el lenguaje de los sonidos como medio para la comunicación artística. (C.L.)
- Aprecia las distintas partes que tiene una obra musical o canción. (C.M.C.T.)
- Desarrolla las técnicas adecuadas para calcular y seguir los pulsos musicales. (C.M.C.T.)
- Muestra curiosidad por explorar y utilizar los instrumentos corporales. (C.M.C.T.)
- Coordina sus propias acciones con las de los otros integrantes del grupo para conseguir un resultado común. (C.S.C.)
- Desarrolla una actitud de respeto y sensibilidad que le permite escuchar la música "Danzas escocesas" de M. Arnold. (C.E.C.)
- Utiliza la música como fuente de enriquecimiento y disfrute. (C.E.C.)
- Disfruta con la práctica individual y compartida, valorando ambas. (C.E.C.)
- Descifra códigos del lenguaje musical convencional y no convencional. (A.A.)
- Sigue con eficacia partituras con grafías no convencionales. (S.I.E.E.)

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES (págs. 50 y 51)

El musicograma es una forma de acercar al alumno a una partitura musical, aunque empleando signos no convencionales (imágenes, dibujos, personajes...), de esta forma los niños podrán seguir el desarrollo de la música a través de signos impresos, lo que servirá de preparación a una posterior lectura e interpretación con signos convencionales.

1. Proyección nº 4. “Danzas escocesas” de M. Arnold. A través de este *musicograma activo* proyectado, se pretende que el alumno asimile de una forma visual y directa, los conceptos de *fuerte-suave* y *rápido-lento*, abordados en la Unidad.

Los animales de la granja están realizando una maratón. Los alumnos imitarán los movimientos de los animales según van apareciendo.

1. Sobre la imagen de la vaca (movimiento de la cabeza de un lado a otro, como moviendo el cencerro).
2. Sobre la imagen del pajarito (movimiento de los brazos imitando el movimiento de las alas)
3. Sobre la imagen del perro (movimiento de la cabeza arriba-abajo).
4. Sobre la imagen del cerdo (movimiento del cerdo corriendo).
5. Sobre la imagen del gato (movimiento de las manos como si arañasen).
6. Sobre la imagen de la tortuga (movimiento lento y cansado imitando el paso de la tortuga).

2. Audición nº 33. “Danzas escocesas” de M. Arnold.

A través de esta audición se trabajará el concepto de pulsación y de frase musical, además, los cuadros inferiores de las viñetas sirven para que el alumno tome consciencia de contar pulsos, y de cuadratura formal (16 pulsos cada frase). Se empelarán para este cometido diversos instrumentos corporales y de pequeña percusión, todo esto a partir del musicograma impreso del Libro del Alumno.

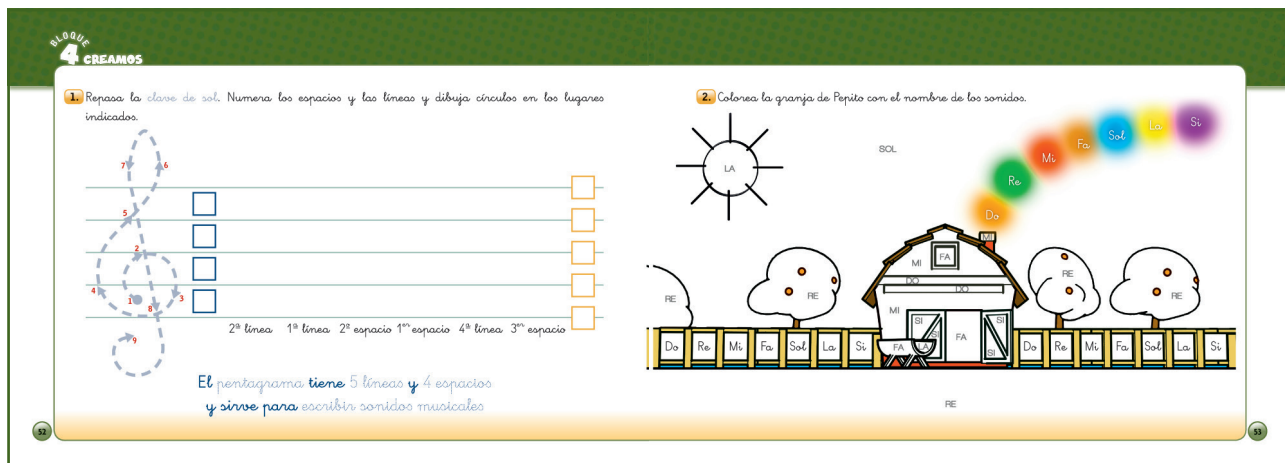
El musicograma impreso se puede trabajar de diferentes formas:

- Haciendo los gestos o movimientos de los animales, tal y como se proyectó en el DVD, de esta forma no tienen tanta ayuda como en la proyección y el docente se asegura de que los niños hacen los gestos de acuerdo a los estímulos musicales, y no con el apoyo visual, tal y como aparece en la proyección.
- Con 6 grupos instrumentales, representando cada uno a un animal. Interactuando con instrumentos corporales o de pequeña percusión, tal y como aparecen indicados en el musicograma impreso:

Vaca: claves y caja china/ **pájaro:** cascabeles y pandereta/ **cerdo:** golpes en los muslos/ **perro:** palmas/ **gato:** triángulo y crótalos/ **tortuga:** güiro.

- * En todas las formas de interpretación anteriores habría que llevar la pulsación, indicada en los cuadros inferiores (cada cuadro representa 1 pulsación).

BLOQUE 4



Objetivos:

- Afianzar los conocimientos sobre el pentagrama y la clave de sol.
- Comprender la utilidad del pentagrama como pauta para escribir los sonidos.
- Recordar el nombre de los sonidos musicales.
- Valorar la escritura musical para comunicarse mejor en actividades musicales.
- Adquirir claridad, limpieza y orden en los trabajos de escritura musical.

Adquisición de las competencias:

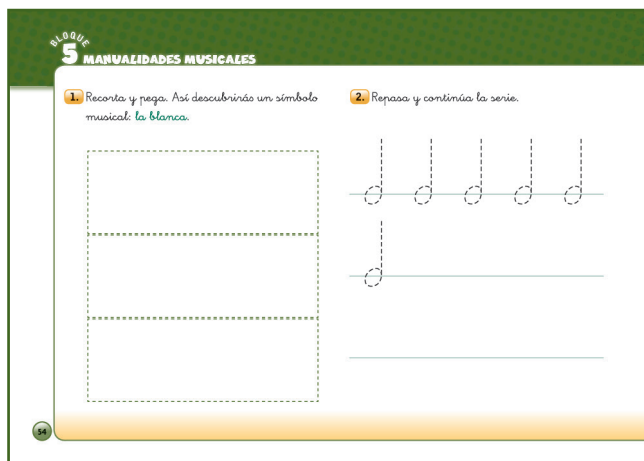
- Adquiere vocabulario específico del área. (C.L.)
- Utiliza el razonamiento para interpretar la realidad desde los parámetros matemáticos y justificar su interpretación. (C.M.C.T.)
- Comparte materiales, objetos comunes y personales, además de colaborar en el cuidado de los materiales. (C.S.C.)
- Utiliza los códigos artísticos como lenguaje para comunicarse a través de diferentes técnicas. (C.E.C.)
- Descifra códigos del lenguaje musical convencional y no convencional (A.A.)
- Busca soluciones creativas utilizando un recurso plástico como medio para asimilar conceptos musicales. (S.I.E.E.)

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES (págs. 52 y 53)

En este bloque se trabajarán fundamentalmente conceptos de lenguaje musical, en esta unidad se tratará el pentagrama y la colocación de los sonidos, la clave de sol y el nombre de los sonidos.

1. Con esta actividad se pretende afianzar al alumno en el concepto de pentagrama como un conjunto de cinco líneas y cuatro espacios, donde se colocan signos musicales.
2. Con esta actividad se pretende que el alumno recuerde de forma lúdica el nombre de los sonidos, también se trata de una actividad donde el alumno adquiere desarrollo en el trazado a mano y la actividad artística, ya que tiene que colorear diferentes partes de un dibujo, siguiendo las pautas indicadas.

BLOQUE 5 MANUALIDADES MUSICALES (pág. 54)



Objetivos.

- Conocer la *figura de blanca*.
- Valorar la escritura musical para comunicarse mejor en actividades musicales.
- Adquirir claridad, limpieza y orden en los trabajos de escritura musical.
- Adquirir destreza en recortar y pegar objetos.

Adquisición de las competencias:

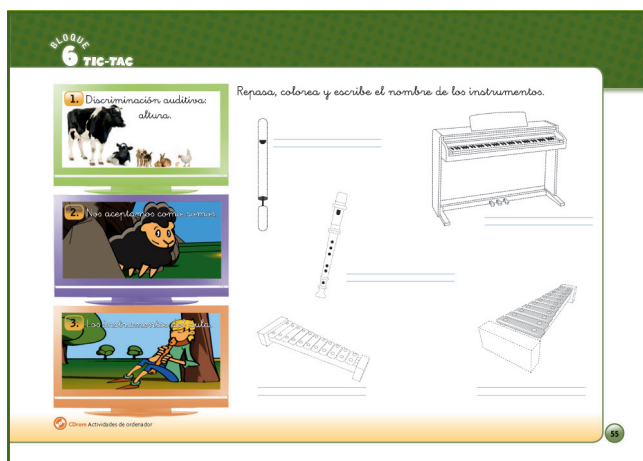
- Adquiere vocabulario específico del área. (C.L.)
- Utiliza el razonamiento para interpretar la realidad desde los parámetros matemáticos y justificar su interpretación. (C.M.C.T.)
- Comparte materiales, objetos comunes y personales, además de colaborar en el cuidado de los materiales. (C.S.C.)
- Utiliza los códigos artísticos como lenguaje para comunicarse a través de diferentes técnicas. (C.E.C.)
- Descifra códigos del lenguaje musical convencional y no convencional. (A.A.)
- Busca soluciones creativas utilizando un recurso plástico como medio para asimilar conceptos musicales. (S.I.E.E.)

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES (pág. 54)

En este bloque se combinarán conceptos de lenguaje musical con la destreza manual, que tan importante es afianzarla en estas edades. En esta unidad se tratará de los espacios del pentagrama.

- 1.** Para consolidar el concepto de figura de blanca desde un punto de vista práctico se plantea esta actividad, además, se combinan los conceptos del entorno con la destreza manual.
Se ha planteado que los alumnos recorten las partes de la figura de blanca que aparece al final del libro en el anexo, y que la recomponga pegándolo en el sitio correspondiente.
- 2.** Adquisición y afianzamiento del trazado sobre líneas discontinuas, lo que ayudará al alumno en la escritura, además de practicar con la figura de blanca.

BLOQUE 6 TIC-TAC (pág. 55)



Objetivos.

- Relacionarse con el manejo del ordenador.
- Discriminar diversos timbres sonoros.
- Distinguir entre sonidos a diferentes alturas.
- Valorar la importancia de tener actitudes correctas.

Adquisición de las competencias:

- Aplica el lenguaje de los sonidos como medio para la comunicación artística (*agudos-graves*). (C.L.)
- Reflexiona sobre los procesos y resultados en la manipulación de objetos, la experimentación y la exploración sensorial de sonidos. (C.M.C.T.)
- Realiza las actividades propias de la unidad con el ordenador. (C.D.)
- Busca, localiza, organiza y comunica información utilizando las tecnologías de la información y la comunicación como soporte. (C.D.)
- Usa las nuevas tecnologías para adquirir información sobre contenidos tratados en la unidad. (C.D.)
- Utiliza los códigos artísticos como lenguaje para comunicarse a través de diferentes técnicas. (C.E.C.)
- Comprende la forma en que debe planificar, organizar y resolver actividades individuales. (A.A.)
- Aprende de los posibles errores cometidos en las actividades propuestas. (S.I.E.E.)

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES (pág. 55)

Este bloque servirá como refuerzo de los contenidos tratados en la Unidad y como uso de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), como vehículo de expresión musical, y aparecerán una serie de actividades para desarrollarlas mediante el uso del ordenador y/o pizarra digital. Las actividades de ordenador están incluidas en el CD-ROM que acompaña al material ofrecido por la editorial.

1. Discriminación auditiva: altura.

Discriminación auditiva: mismos animales que producen sonidos diferentes (agudo y grave): animales: 2 cerdos, 2 vacas, 2 ovejas y 2 perros. Cada tipo de animal producirá un sonido grave y uno agudo. A cada extremo hay un espacio (una para los animales agudos y otro para los graves). El niño pinchará sobre cada animal y lo arrastrará hasta su lugar correspondiente. De esta manera consolidará de manera auditiva el concepto abordado.

2. Nos aceptamos como somos.

Creación de 3 Puzzle relacionados con el valor indicado en la Unidad:

- 1) Mara es diferente a sus amigos A través de este puzzle se intenta mostrar el problema que entristece a la protagonista del cuento.

2) Los animales ayudan a Mara. Con la actitud solidaria del resto de sus amigos, se refuerza el vínculo de amistad entre los personajes.

3) Gracias a su aspecto, Mara se salva. Convicción de aceptarse tal y como es, ya que lo que realmente nos hará sentirnos bien, es nuestro comportamiento diario.

2.

Los instrumentos del aula.

Empareja instrumentos melódicos del aula:

Se presentan 5 parejas de instrumentos del aula de música: flauta, xilófono, metalófono, teclado, flauta de émbolo.

A través de esta actividad el alumno trabaja la memoria visual y auditiva de este tipo de instrumentos.

BLOQUE DE AMPLIACIÓN:

“SEGUIMOS CANTANDO”

Canción “**Los pollitos**” que servirá como ampliación o refuerzo de los contenidos tratados en la Unidad. De esta manera se ofrece a los docentes un material “extra”, que podrá utilizar tanto desde su criterio didáctico, como de las características del grupo-clase.

- 1. Audición nº 34. Los pollitos (Canción).** Se procederá a la lectura de la letra de la canción. Posteriormente se escuchará la canción completa, a la vez que los alumnos siguen la letra de la canción. También la podría cantar a la vez que la escuchan, para poder memorizar y afianzar el texto y la entonación.
- 2. Audición nº 35. Un elefante (base instrumental).** Una vez afianzada la letra y la entonación, se podrá poner el audio de la base instrumental de la canción, donde únicamente se escucharán los instrumentos que realizan el acompañamiento, siendo así las voces de los alumnos las únicas protagonistas, dándoles así mayor autonomía.
- 3. Canción con acordes.** Si el docente lo desea también puede interpretar la canción únicamente con las voces de los niños y el acompañamiento de un instrumento polifónico (teclado, guitarra...) para eso ofrecemos el texto de la canción con el cifrado correspondiente.

Intro: D D/F# G D

Estrofa:

G Bm/F# C G
Los pollitos dicen: pío, pío, pío

C G/B D7/A G
cuando tienen hambre, cuando tienen frío.

G Bm/F# C G
La gallina busca el maíz y el trigo,

C G/B D7/A G
bajo sus dos alas duermen los pollitos.

Instrumental:

G Bm/F# C G
C G/B D7/A G

Estrofa:

G Bm/F# C G
La gallina busca el maíz y el trigo
C G/B D7/AG
les da la comida y les presta abrigo,
G Bm/F# C G
bajo sus dos alas, acurrucaditos
C G/B D7/A G
hasta el otro día, duermen los pollitos.

Instrumental:

G Bm/F# C G
C G/B D7/A G

(Repetir desde la primera estrofa)

LOS POLLITOS

(Texto para el alumno)

Los pollitos dicen: pío, pío, pío
cuando tienen hambre, cuando tienen frío.

La gallina busca el maíz y el trigo,
bajo sus dos alas duermen los pollitos.

La gallina busca el maíz y el trigo
les da la comida y les presta abrigo,
bajo sus dos alas, acurrucaditos
hasta el otro día, duermen los pollitos.

