



"Academia musical de los instrumentos". Enlace al recurso en la BDH:
<https://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh000161188>

BNEscolar > Experiencias de aprendizaje

Manos a la música

Esta propuesta se centra en el aprendizaje práctico de diferentes conceptos musicales para lo que utilizaremos un gran número de [recursos digitalizados](#) pertenecientes a las colecciones sonoras de la BNE. El [Departamento de Música y Audiovisuales](#) de BNE gestiona una colección que incluye alrededor de 430.000 partituras, 198.500 audiovisuales, 639.000 grabaciones sonoras, 8.000 multimedia, 1.400 videojuegos, 65 archivos personales, 33.500 monografías, más de 400 títulos de revistas y 115.000 publicaciones menores, entre otros.

La experiencia se divide en varias estaciones, cada una dedicada a un aspecto específico de la música como el ritmo, la melodía, las partituras o distintas formas de representar la música, los instrumentos musicales, grandes compositores y la música descriptiva.

Pero antes de empezar... ¿Sabrías decir qué es la música?

El objetivo de esta experiencia de aprendizaje es que lo puedas descubrir, de una forma amena y práctica, y despertar tu curiosidad por ella. ¿Empezamos? ¡Manos a la música!

¿Qué nos dice la música sobre el pasado y sobre nosotros mismos?

En esta experiencia de aprendizaje, descubrirás cómo la música puede ser una puerta al pasado, una forma de expresar emociones y una herramienta para desarrollar tu creatividad. A través de diferentes actividades y estaciones temáticas, aprenderás sobre la historia de la música, desde el canto gregoriano hasta los ritmos más modernos. Trabajarás con partituras, conocerás grandes compositores y explorarás elementos esenciales como el ritmo y la melodía. También experimentarás con herramientas digitales para crear, analizar y reproducir música, y conectarás este arte con otras disciplinas como la literatura, la historia y la tecnología.

¡Prepárate para escuchar, crear y disfrutar mientras descubres todo lo que la música puede enseñarte!

¿Cómo aprenderemos?

En esta experiencia te proponemos sumergirte en la música de una manera interactiva y personalizada. Según las estaciones temáticas que decidáis trabajar, explorarás la música desde diferentes perspectivas y estilos, con actividades y desafíos que te permitirán descubrir ritmos, melodías y conceptos musicales mientras colaboras con tus compañeros y compañeras.

Estaciones de música

Siguiendo las indicaciones de tu profesor o profesora, podrás recorrer las estaciones seleccionadas entre todas las propuestas, cada una diseñada para que aprendas de forma activa y creativa sobre los aspectos más fascinantes de la música.

- Estación 0: Introducción a la música
- Estación 1: El ritmo
- Estación 2: La melodía
- Estación 3: Grandes compositores
- Estación 4: Partituras y otras formas de representación de la música
- Estación 5: Instrumentos musicales
- Estación 6: Música programática y descriptiva

Evaluación

Al final de cada estación, hemos preparado una serie de preguntas y respuestas diseñadas para validar que has adquirido los conocimientos asociados a la estación. Es una oportunidad para reflexionar sobre lo aprendido y asegurarte de que comprendes los conceptos trabajados antes de pasar a la siguiente estación.

¿Empezamos?

Estación 0- Introducción a la música

La **música** ha acompañado a la humanidad desde tiempos inmemoriales, siendo una de las expresiones artísticas más universales y atemporales. Presente en rituales, ceremonias, festividades y la vida cotidiana, la música **trasciende culturas y épocas**, provocando **emociones profundas** y conectando a las personas más allá de las palabras. Su poder para conmover y transformar el estado anímico ha llevado a grandes pensadores, artistas y filósofos a intentar definirla.

Pero, **¿qué es realmente la música?** ¿Cómo se puede capturar su esencia con palabras? Grandes figuras del pensamiento y la literatura han ofrecido sus propias visiones sobre la música.

Desde Platón hasta Goethe, la música ha sido interpretada como **una fuerza cósmica, un reflejo del alma humana o una manifestación de la armonía universal**. Estas definiciones, lejos de ser técnicas, están impregnadas de simbolismo y poesía, revelando la importancia de la música en la comprensión del mundo y de nosotros mismos.

A continuación, te presentamos algunas opiniones célebres sobre la música a lo largo de la historia, realizadas por pensadores y escritores como Platón, Shakespeare y Goethe, entre otros, recogidas en "[La educación musical de los niños](#)", de 1922. Cada una de ellas muestra una perspectiva única que enriquece nuestra comprensión de este arte atemporal:

- **Goethe:** «Entre gente que canta siéntate con toda confianza; los perversos no tienen canciones.»
- **Shakespeare:** «El hombre que no tiene la música dentro de sí mismo, es apto a las traiciones.»
- **Bloqueville:** «La música opera sobre nuestro organismo del mismo modo que los tónicos materiales: es higiénica y al mismo tiempo medicinal.»
- **Platón:** «La música es la parte principal de la educación.»
- **G. Sand:** La célebre novelista, después de haber escuchado el *Roberto el diablo*, escribía a Meyerbeer, su autor: «Os debo bendecir, mi querido maestro, porque me habéis curado muchas veces, mejor que un médico, y... sin hacerme sufrir y sin cobrar.
Cuando pienso que la música aporta tan intenso deleite, cuando me acuerdo de haber sido yo mismo emocionado por sus efectos saludables, me veo obligado a declarar que su elocuencia, es más convincente que todos mis libros de filosofía.»
- **Schopenhauer:** «La música nos revela la esencia de las cosas, la música es la imagen de la misma voluntad. Ningún otro arte ejerce sobre el hombre una acción tan inmediata, tan profunda: por qué ninguno nos hace penetrar más hondo en la esencia misma del mundo.»

Tras leer todas estas opiniones, ¿te atreverías ahora a definir qué es para ti la música?

Estación 1- El ritmo

El **ritmo** es la **organización de los sonidos y silencios en el tiempo**, creando un patrón que da estructura a la música.

En esta estación, trabajaremos de forma práctica el concepto de **ritmo musical**. Aprenderemos a **identificar, reproducir y crear ritmos**, desarrollando nuestra coordinación y sentido del tiempo musical además de repasar las **figuras rítmicas básicas**.

Encontrarás las siguientes propuestas prácticas:

- **Actividad 1:** Juego de cartas rítmicas
- **Actividad 2:** Juego de eco rítmico
- **¿Experimentamos?** Patrón rítmico utilizando la [aplicación Musiclab](#)

Cerraremos esta estación con una sencilla actividad evaluativa que servirá para afianzar los conceptos aprendidos.

Sobre las figuras rítmicas básicas: conceptos clave

Las **figuras rítmicas básicas** son símbolos que se utilizan en la notación musical para representar la duración de los sonidos dentro de una composición. Estas figuras indican cuánto tiempo debe durar una nota o un silencio, ayudando a los músicos a interpretar correctamente el ritmo de la música. Veamos cuáles son las figuras rítmicas más comunes:

- **Redonda o semibreve:** representa la duración más larga en la notación estándar, equivalente a **cuatro tiempos**. Se escribe como un círculo vacío.
- **Blanca o mínima:** dura la mitad que la redonda y equivale a **dos tiempos**. Se representa como un círculo vacío con una plica vertical.
- **Negra o semínima:** dura la mitad que la blanca y equivale a **un tiempo**. Se representa como un círculo relleno con una plica vertical.
- **Corchea:** dura la mitad que la negra y equivale a **medio tiempo**. Se representa como un círculo relleno con una plica y un corchete.
- **Semicorchea:** dura la mitad que la corchea y equivale a **un cuarto de tiempo**. Se representa como un círculo relleno con una plica y dos corchetes.
- **Fusa:** dura la mitad de la semicorchea y equivale a **un octavo de tiempo**. Se representa como un círculo relleno con una plica y tres corchetes.
- **Semifusa:** dura la mitad de la fusa y equivale a **un dieciseisavo de tiempo**. Se representa como un círculo relleno con una plica y cuatro corchetes o ganchos.

En [la siguiente imagen](#) puedes ver un resumen de su representación:

Figuras.

Semibreve. Mínima. Seminima. Corchea. Semicorchea. Fusa. Semifusa.



El valor de las figuras está en proporción de mitades, así que:

- la redonda vale 4 tiempos y en un compás de 4 tiempos cabe una.
- La blanca vale dos tiempos y en un compás de 4 tiempos caben 2.
- La negra vale un tiempo y en un compás de 4 tiempos caben 4.
- La corchea vale medio tiempo y en un compás de 4 tiempos caben 8.
- La semicorchea vale un cuarto de tiempo y en un compás de 4 tiempos caben 16.
- La fusa vale una octava parte de tiempo y en un compás de 4 tiempos caben 32.
- Y la semifusa vale una dieciseisava parte de tiempo y en un compás de 4 tiempos caben 64.

* Los números puestos encima de las figuras indican los cuatro tiempos del compás para ver las que entran en cada tiempo.

Las pausas o silencios


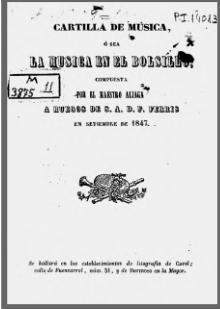

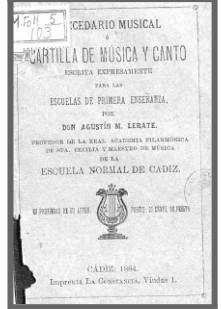




Las pausas son para guardar silencio todo el tiempo que valen las figuras a quienes corresponden, porque cada nota tiene su correspondiente pausa:



El puntillo

El puntillo de aumento, o simplemente puntillo, es un punto como el que se usa en el lenguaje escrito. Se coloca a la derecha de una nota o silencio. Sirve para aumentar a la figura o silencio que le antecede la mitad de su valor.

Puedes ampliar información en la siguiente selección de recursos de la BNE, donde se explican las figuras rítmicas básicas. Hemos enlazado las páginas de los recursos, para que te sea más sencillo consultar lo que te interese:

 <p>ELEMENTOS DE SOLFEO DE AMANCIO AMORÓS CUARTA EDICIÓN</p>	 <p>CARTILLA DE MÚSICA, O SEA LA MÚSICA EN EL BOLSILLO A DEDICHO DE C. A. D. P. VERRILL EN SEPTIEMBRE DE 1947.</p>	 <p>EDICIÓN MANUAL DEL MÉTODO DE SOLFEO Y PRINCIPIOS DEL CANTO DE PASCUAL PEREYRÉ Y GASCON</p>	 <p>ABECEDARIO MUSICAL O CARTILLA DE MÚSICA Y CANTO ESQUEMA EXPERIMENTAL PARA LAS ESCUELAS DE PRIMERA ENSEÑANZA POR DON AGUSTÍN M. LERABTE</p>
<p>Elementos de solfeo (pág. 12)</p>	<p>Cartilla de música ó sea La música en el bolsillo (pág. 17)</p>	<p>Edición manual del Método de solfeo y principios del canto aplicables en las escuelas y colegios (pág. 10)</p>	<p>Abecedario musical o Cartilla de música y canto (pág. 16)</p>
 <p>EJERCICIOS ELEMENTALES DE MEDIDA Y DE ENTONACIÓN divididos en 12 cuadros</p>	 <p>ESCUELA DE SOLFEO según el estilo moderno</p>	 <p>ELEMENTOS DE LA TEORÍA DEL SOLFEO DE ISABEL MUÑOZ CARAVACA</p>	 <p>GRAMÁTICA MUSICAL Ó MANUAL EXPOSITIVO DE LA TEORÍA DEL SOLFEO DE FRIJO PÉREZ Y TOMÁS CASANOVES</p>
<p>Ejercicios elementales de medida y de entonación (pág. 7)</p>	<p>Escuela de solfeo según el estilo moderno (pág. 12)</p>	<p>Elementos de la teoría del solfeo (pág. 20)</p>	<p>Gramática musical ó Manual expositivo de la teoría del solfeo (pág. 28)</p>

 <p>Gramática razonada musical (pág. 22)</p>	 <p>Escuela práctica de solfeo. Clase primera (pág. 13)</p>	 <p>Cartilla de música (pág. 6)</p>	 <p>La clave : principios teórico elementales de música (pág.26)</p>
 <p>La aurora de los pianistas (pág.18)</p>	 <p>Método breve de solfeo o Nueva escuela de música (pág.6)</p>	 <p>Cuestionario general (pág.3)</p>	 <p>Cantos escolares a una o dos voces con acompañamiento de piano y Nociones de teoría de solfeo (pág.91)</p>

Actividad 1. Juego de cartas rítmicas

El **ritmo** es uno de los elementos más importantes de la música, ya que nos permite organizar los sonidos en el tiempo y darles sentido. Para aprender a reconocer e interpretar las figuras rítmicas, vamos a realizar una dinámica interactiva y divertida: el **Juego de cartas rítmicas**.

En esta actividad, trabajarás en un **grupo de 4-5 personas**. Cada integrante del grupo recibirá una carta con una figura rítmica: redonda, blanca, negra, corchea o semicorchea. La tarea de cada participante será marcar el ritmo correspondiente a la figura que le ha tocado, utilizando palmas, golpes en la mesa o movimientos corporales. De este modo, cada componente del grupo se enfrentará al desafío de interpretar el ritmo de forma individual.

Pero la actividad no se queda ahí. En una segunda parte, el grupo recibirá una única carta para todos y deberéis trabajar en equipo para interpretar el ritmo juntos, marcando los tiempos de forma sincronizada.

Juego 1 - Interpretación individual en grupo

1. **Repartir las cartas:**
 - Cada componente del grupo recibirá una carta al azar (puede haber repeticiones de figuras en algunos grupos).
 - Tras observar la carta, deberás **marcar el ritmo** que corresponde a tu carta (con palmas, golpes en la mesa o movimientos corporales).
 2. **Interpretación en orden:**
 - De uno en uno, todos los del grupo marcaréis el ritmo **siguiendo el orden de las cartas**.
 - Podéis repetir la ronda varias veces hasta que os aseguréis de que todos habéis entendido bien cómo marcar el ritmo que os ha tocado.
-

Juego 2 - Ritmo en equipo

1. **Una carta para todos:**
 - Recibiréis **una única carta para todo el grupo**.
 - Todo el grupo deberá trabajar unido para interpretar el ritmo de esta figura de forma coordinada, marcando el ritmo al mismo tiempo, creando una especie de "batallón rítmico".
 2. **Variedad y dinamismo:**
 - Cambiad la carta con otro grupo después de cada ronda para que podáis practicar las distintas figuras rítmicas.
 - Observad al resto de grupos para ver sus estrategias y aprender también de ellos.
-

Reflexión final

Al finalizar, realizaremos una puesta en común para que todos los equipos podáis compartir las estrategias utilizadas para marcar el ritmo juntos. Reflexiona junto a tu grupo ayudados de estas preguntas:

- ¿Qué figura rítmica os resultó más fácil de interpretar?
- ¿Cuál fue la más difícil?
- ¿Cómo lograsteis sincronizaros todos los del grupo?
- ¿Qué técnicas utilizasteis para recordar los ritmos?

Actividad 2. Juego de eco rítmico

El **eco** no solo se escucha en las montañas, ¡también se siente en la música! En esta actividad, podrás desarrollar tu **capacidad de escucha activa, memoria rítmica y coordinación corporal**. Se trata de un **juego de eco rítmico**, donde tu profesor o profesora o algún compañero o compañera marcará un patrón rítmico que los demás deberéis imitar, como si fuera un eco.

Este juego se puede hacer de forma **individual o por equipos**, así que sigue las indicaciones de tu profesor o profesora. La actividad se cierra con la grabación de un breve vídeo, que proponemos subir al apartado de "Puestas en práctica" de [Mi BNEscolar](https://bnescolar.bne.es) para compartirlo con el resto de comunidad BNEscolar.

Dinámica de la actividad

Juego 1 - Eco rítmico con el docente

1. **El docente marca el ritmo:**
 - Tu profesor (o un estudiante designado) marca un patrón rítmico utilizando **palmas, golpes en la mesa, chasquidos o sonidos corporales**.
2. **Los estudiantes repiten el ritmo:**
 - Deberás **escuchar con atención y repetir el ritmo** que acabas de escuchar.
 - Si hay errores, se puede repetir el ritmo para ayudarte a corregir.
3. **Dificultad progresiva:**
 - Se comienza con patrones simples, como (👏👏👏), y se va aumentando la dificultad, por ejemplo (👏👏👏👏) o (👏👏👏👏👏).
 - A medida que todos os vayáis sintiendo cómodos en la actividad, se pueden añadir **silencios o cambios de velocidad**.

Juego 2 - Torneo de ritmos

1. **Competencia entre alumnos:**
 - Os dividiréis en equipos (o también puedes participar de forma individual, según indique vuestro profesor o profesora).
 - Un estudiante (o el docente) marca un ritmo, y cada equipo debe **repetirlo por turnos**.
 - **Puntuación:** Se puede asignar puntos a los equipos o estudiantes que logren reproducir correctamente el ritmo en el primer intento. Otra opción es que, si un equipo falla, quede eliminado hasta la próxima ronda. Lo importante es que decidáis entre todos las normas para jugar.
2. **Roles rotativos:**
 - Podéis ir turnándoos para asumir el rol de "**líder del eco**", es decir, el responsable de crear el ritmo que el resto de la clase deberá imitar.

Documentación y reflexión final

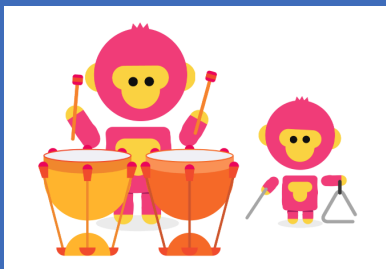
Grabación del vídeo:

- Id grabando vuestros mejores momentos de sincronización rítmica. También podéis grabar las rondas finales del torneo de ritmos o las repeticiones más exitosas.
- Podéis compartir los vídeos en el apartado de "Puesta en Práctica" como evidencia de la actividad.

Reflexión final:

- Una vez acabada la actividad, reflexionad en equipo:
 - ◆ ¿Qué os resultó más difícil al intentar repetir los ritmos?
 - ◆ ¿Qué estrategias utilizasteis para recordar los patrones rítmicos?
 - ◆ ¿Qué se siente al ser el líder que crea los ritmos?
 - ◆ ¿Cuál fue la parte más divertida de la actividad?

¿Experimentamos?



La herramienta en línea [Rhythm de Chrome Music Lab](#) facilita la creación de **patrones rítmicos** mediante una cuadrícula, donde se activan sonidos de distintos instrumentos de percusión.

Puedes crear tus propios ritmos, seleccionando los **sonidos de los instrumentos** y estableciendo un patrón que tenga **coherencia rítmica**.

Para terminar esta estación te proponemos una sencilla actividad evaluativa. Sigue las indicaciones de tu profesor o profesora, que os facilitará el enlace al juego.

Preguntas sobre el ritmo
Clica sobre cada nota y selecciona la respuesta correcta.

1 ¿Cuántos tiempos dura una redonda?

2 ¿Cuántas semicorcheas caben en un compás de 4 tiempos?

3 ¿Cuánto dura un silencio de blanca?

4 ¿Cuántos tiempos representa una blanca con puntillo?

5 En un compás de 4 tiempos caben...

Estación 2 - La melodía

Una **melodía** es una sucesión organizada de notas que forman una línea sonora coherente, reconocible y expresiva. Es el elemento principal de una composición.

En esta estación, trabajaremos de forma práctica el concepto de **melodía musical**. Aprenderemos a **identificar y crear melodías**, desarrollando nuestra creatividad musical y capacidad para reconocer **estructuras melódicas**.

Encontrarás las siguientes propuestas prácticas:

- **Actividad 1:** Juego de dados
- **Actividad 2:** Pinta la melodía
- **¿Experimentamos?**

Cerraremos esta estación con una sencilla actividad evaluativa que servirá para afianzar los conceptos aprendidos.

Sobre la historia de la música: conceptos clave

Para poder analizar **melodías de distintas épocas**, primero haremos un breve repaso de algunas características de los distintos periodos de la historia de la música. Este resumen se centra, principalmente, en la música desarrollada en el continente europeo.



Desde los primeros sonidos rítmicos hasta las complejas composiciones digitales actuales, la música ha sido una constante en la expresión humana.

Para ampliar la información, acompañamos este breve resumen con enlaces a la [Historia de la música](#) (1909) de Henri Lavoix.

1. Prehistoria y Antigüedad

En la prehistoria, la música se originó como un medio de comunicación y ritual. Los primeros instrumentos, como **flautas de hueso y tambores de madera**, acompañaban **ceremonias religiosas y celebraciones**. Más tarde, en las grandes civilizaciones de Egipto, Mesopotamia, Grecia y Roma, la música se integró en la vida cotidiana. Los griegos desarrollaron una teoría musical basada en escalas (los modos) y consideraron la música como un reflejo del cosmos y la moralidad humana.

Para ampliar información:

- [Los asirios, los egipcios y los hebreos](#)
- [Los griegos](#)
- [Roma y los primeros cantos de la iglesia](#)

2. Edad Media (500-1400)

La música en la Edad Media estaba vinculada al cristianismo. Desde los antiguos ritos mozárabes hasta la unificación, desde Roma, de los distintos cantos religiosos europeos en el denominado "[canto gregoriano](#)". De estos **cantos religiosos a una sola voz** (canto gregoriano) se fue evolucionando a cantos a varias voces (polifonía). También proliferan otros tipos de cantos: de juglares, trovadorescos, de amor, satíricos...

Para ampliar información:

- [Desde el s.VII al XII](#)
- [Siglos XII y XIII](#)

La BNE alberga una colección extraordinaria de **cantoriales, libros corales utilizados en ceremonias religiosas**. Aunque su origen está ligado al **canto gregoriano**, caracterizado por su monodia, los cantoriales reflejan también la evolución hacia la polifonía, un hito en la música occidental. Estos manuscritos, a menudo bellamente iluminados, son una fuente invaluable para comprender la práctica musical en contextos religiosos y la transición hacia formas más complejas de composición.

Puedes consultar esta [colección en la Biblioteca Digital Hispánica](#) y adentrarte en este rico patrimonio cultural.



El catálogo de la exposición [Cantoriales. Libros de música litúrgica en la BNE](#) nos muestra el importante tesoro cultural que representa la colección de fuentes medievales y modernas de canto litúrgico conservadas en la BNE y recoge colaboraciones de algunos de los especialistas que participaron en este proyecto.

También puedes explorar la [base de datos de Cantoriales](#) de BNE.

3. Renacimiento (1400-1600)

Este periodo marcó un renacimiento cultural y artístico. La música se volvió más rica y armónica gracias a la invención de nuevas técnicas como el **contrapunto**. Compositores como Palestrina y Josquin des Prez refinaron la **música religiosa**, mientras que las canciones seculares, como **madrigales y danzas**, ganaron popularidad. La imprenta revolucionó la difusión de partituras, democratizando el acceso a la música.

Entre las mayores realizaciones del Renacimiento ibérico está la [música para vihuela](#), con compositores como Luis de Milán, Alonso de Mudarra, Luis de Narváez o Miguel de Fuenllana

Para ampliar información:

- [Del s.XIV al XVI](#)
- [El renacimiento español.](#)

4. Barroco (1600-1750)

En el periodo barroco se produjo una gran innovación. Aparecieron las **primeras óperas**, lideradas por compositores como Monteverdi. El sistema tonal, basado en escalas mayores y menores, se consolidó. Figuras como Johann Sebastian Bach, Antonio Vivaldi y George Handel transformaron la música con obras que aún se consideran pilares de la música clásica. Instrumentos como el **violín y el clavecín** se perfeccionaron.

5. Clasicismo (1750-1820)

El clasicismo trajo **simplicidad, equilibrio y claridad**. Viena se convirtió en el epicentro musical con genios como Mozart, Haydn y Beethoven (marcó la transición del período clásico al Romanticismo). Las sinfonías, sonatas y conciertos adquirieron una forma estándar, y las orquestas se expandieron, estableciendo la base para las composiciones futuras.

6. Romanticismo (1820-1900)

El romanticismo celebró la **emoción y la individualidad**. La música se volvió más expresiva, explorando temas como el amor, la naturaleza y la tragedia. Compositores como Chopin, Schumann, Liszt, Tchaikovsky y Wagner empujaron los límites de la armonía y la forma. Las obras orquestales adquirieron una escala monumental, mientras que la música para piano y el lied (canción alemana) se popularizaron.

7. Siglo XX y Contemporáneo

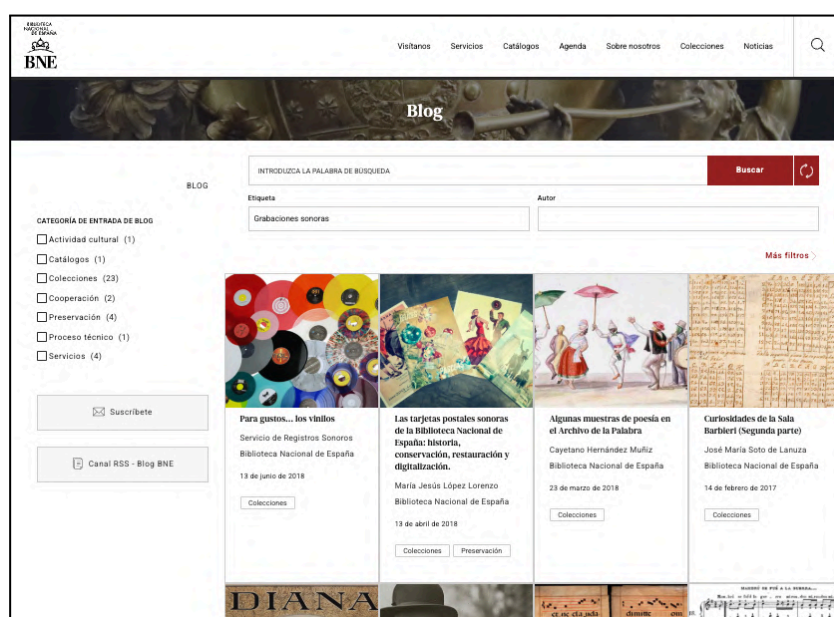
El siglo XX trajo una diversidad sin precedentes en estilos y técnicas. Movimientos como el **impresionismo** (Debussy), el **dodecafonismo** (Schoenberg), el **jazz** y el **minimalismo** revolucionaron la composición. Con la llegada de la música electrónica, instrumentos como **el sintetizador y las computadoras** permitieron nuevas formas de creación. En paralelo, la música popular, como el **rock**, el **pop** y el **hip-hop**, se convirtió en un fenómeno global.

Hoy en día, la música sigue evolucionando, aprovechando la tecnología y las redes globales para conectar culturas y estilos.

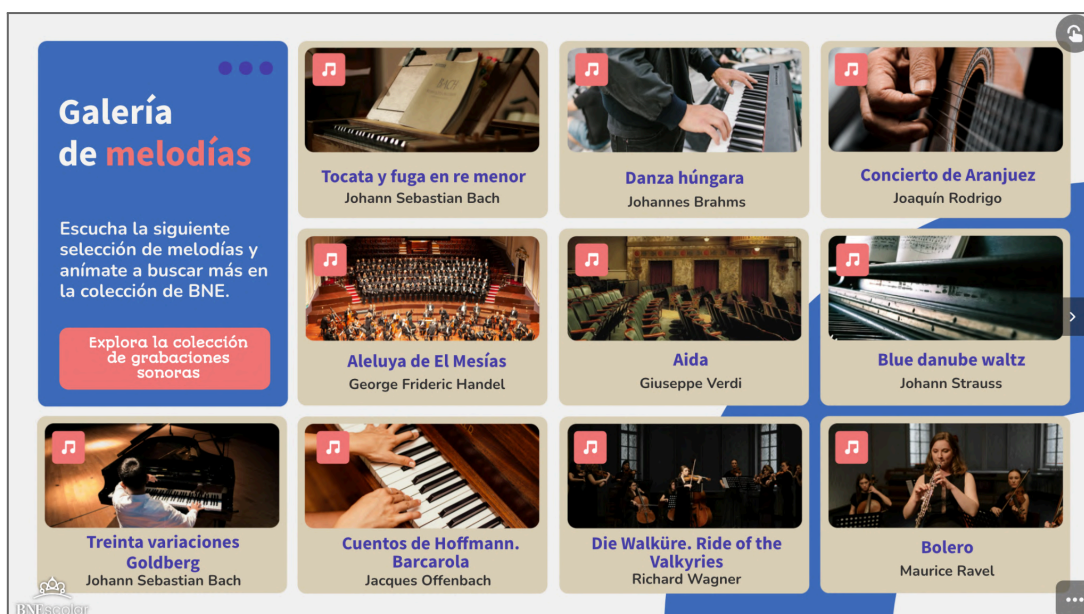
Puedes encontrar más información en la [Guía temática de Música antigua en la BNE](#), que ofrece una visión panorámica de la evolución musical en nuestro país desde la Edad Media hasta el siglo XVIII, destacando, para cada periodo cronológico, una selección de ejemplares de especial trascendencia que forman parte de la colección, piezas de referencia en nuestro patrimonio bibliográfico musical que la biblioteca conserva y difunde por distintos medios. También encontrarás referencias discográficas de interés, todas ellas disponibles en la biblioteca como parte de su colección de grabaciones sonoras.



Y si queréis descubrir algunas curiosidades interesantes sobre las colecciones musicales de la BNE, no dejéis de consultar el [blog de la BNE](#):



Antes de pasar a la práctica, animate a **explorar, escuchar y reflexionar sobre la siguiente** selección de melodías de **distintas épocas y estilos**. También puedes probar a buscar nuevas melodías en la colección de [grabaciones sonoras de BNE](#):



<https://view.genially.com/675ab182017c244cf05a0986>

Actividad 1. Creamos un minueto

En esta actividad, podrás descubrir cómo se componían melodías en el siglo XVIII utilizando el [Juego Filarmónico de la BNE](#). Este juego, basado en el sistema de los "Juegos de dados musicales", permite crear una melodía única a partir de la combinación aleatoria de compases. La herramienta digital se basa en un manuscrito histórico que, según algunas fuentes, se atribuyó inicialmente a **Franz Joseph Haydn**, pero que estudios posteriores vinculan con **Maximilian Stadler**. Este sistema permite a cualquier persona componer un minueto, el baile de salón más popular de la época, sin necesidad de conocimientos musicales previos.

Paso a paso del juego

- 1. Acceder a la herramienta**
 - Accede al **Juego Filarmónico de la BNE** a través del siguiente enlace: [Juego Filarmónico de la BNE](#).
- 2. Lanzar los dados y crear la melodía**
 - Comienza por lanzar los dados (de forma virtual en la plataforma o usando dados reales) y seleccionando los compases de la tabla correspondiente.
 - Cada tirada define el compás que se incorporará a la secuencia. Este proceso se repite para completar los **32 compases** que formarán la melodía final. Una vez completada la selección de los compases, la herramienta reproducirá la melodía para que se pueda escuchar.
- 3. Escuchar, analizar y reflexionar**
 - Escucha la melodía generada.
 - Responde a estas preguntas de reflexión:
 - ¿La melodía tiene sentido musical?
 - ¿Hay alguna parte que resulte pegadiza o repetitiva?
 - ¿Qué elementos parecen importantes para que una melodía sea memorable?
- 4. Comparar las melodías**
 - Una vez hayas acabado, compara tu melodía con las de tus compañeros para observar las diferencias y similitudes entre ellas. Podrás comprobar la **variedad de combinaciones posibles** a partir de un mismo sistema.

Para terminar, puedes grabar un vídeo o audio de la melodía creada con la propia herramienta digital o un dispositivo de grabación, siguiendo las indicaciones de tu profesor o profesora.

Actividad 2. Pinta la melodía

En esta actividad, trabajaremos el concepto de **melodía** a través de la creación de un **musicograma**. Un musicograma es una **representación visual de los elementos musicales de una pieza**, donde se utilizan líneas, colores, formas y símbolos gráficos para reflejar los cambios de la melodía y otros aspectos musicales.

Podrás experimentar cómo la melodía puede "verse" a través de formas, líneas y colores. Al representar visualmente los cambios de altura, duración y dinámica, comprenderás mejor **cómo se construyen las melodías** y qué elementos las hacen reconocibles y memorables.

Paso a paso de la actividad

Estos son dos ejemplos de musicogramas de la 5ª Sinfonía de Beethoven:

- ◆ [MUSICOGRAMA - 5a Sinfonia, Allegro con brio](#), de Roberta Jerônimo.
- ◆ [La quinta sinfonía de Beethoven en una partitura como nunca antes la habías visto](#), de Exclusiva Digital TV.

1. Escucha activa de la música

- Escucha la pieza musical seleccionada **dos o tres veces**.
- Durante la primera escucha, presta atención a los cambios en la melodía: ¿sube o baja? ¿Las notas son largas o cortas? ¿Hay partes suaves y otras más fuertes?

2. Dibujar la línea de la melodía

- Dibuja en tu hoja una **línea continua** que represente el recorrido de la melodía: si la música sube, la línea también debe subir, y si la música baja, la línea debe bajar.
- Utiliza diferentes colores para representar los cambios de dinámica (suave/fuerte) o la duración de las notas (notas cortas o largas).

3. Añadir detalles y símbolos

- Incluye formas o símbolos para representar momentos específicos de la música, como los que se muestran en el vídeo de ejemplo: por ejemplo, puedes usar círculos para las notas largas, triángulos para las notas cortas o estrellas para momentos destacados de la música.

4. Revisar y ajustar el musicograma

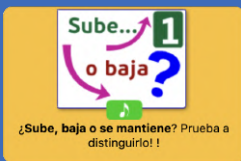
- Escucha la música de nuevo y revisa tu musicograma.
- Ajusta tu representación visual si descubres que alguna parte no coincide con la melodía.

5. Compartir y reflexionar

- Comparte tu musicograma con tus compañeros.
- Observa las diferencias y similitudes entre las representaciones de tus compañeros y la que has realizado tú. ¿Todos interpretaron de forma similar la melodía? ¿Qué partes coinciden y cuáles son diferentes?
- Reflexiona sobre cómo se puede "ver" la música a través de formas, colores y líneas.

6. Documentar la actividad

- Para terminar, fotografía tu musicograma. De esta manera lo podrás compartir en el apartado de **"Puesta en práctica" de [Mi BNEscolar](#)** con el resto de comunidad BNEscolar.



¿Experimentamos?

La página web [Aprendo música con las TIC](#) (colección de actividades para el aprendizaje del lenguaje musical, creadas por Octavi Soler, profesor de música de primaria de la Comunidad Valenciana) dispone de muchos juegos con los que aprender de forma divertida conceptos musicales. En este caso, te recomendamos probar el juego [¿Sube o baja?](#), donde tendrás que agudizar tu oído para distinguir los cambios de altura de la melodía. Dispone de tres niveles de dificultad.

Para terminar esta estación te proponemos una sencilla actividad evaluativa. Sigue las instrucciones de tu profesor o profesora, que os facilitará el enlace al juego.



SOBRE MELODÍAS



1 ¿Cuál de estos compositores fue una figura crucial de la época del barroco musical? ?

2 ¿Cuál de estas obras es de Johannes Brahms? ?

3 ¿Cuál de las siguientes obras es de Johann Strauss? ?



4 ¿Cuál de las siguientes obras tiene como instrumento principal una guitarra acompañada por una orquesta? ?

5 ¿Para qué instrumento escribió Bach la obra *Tocata y Fuga en re menor*? ?

6 ¿Cuál de estas óperas no es de Giuseppe Verdi? ?

<https://bnescolar.bne.es/experiencias/>

16

Estación 3 - Grandes compositores

Un **compositor** es una persona que crea música, ya sea escribiendo partituras o desarrollando piezas musicales en su mente que luego pueden ser interpretadas por músicos. Un **gran compositor** es una persona que posee una habilidad excepcional para crear obras musicales que tienen un impacto duradero en la cultura y la historia de la música. Estas composiciones destacan por su originalidad, complejidad y capacidad para emocionar, inspirar o transformar a quienes las escuchan. Los grandes compositores no solo dominan las técnicas musicales de su época, sino que a menudo innovan y abren nuevos caminos en la evolución de la música.

En esta estación, presentaremos algunos de los **principales compositores y compositoras** de la música en Europa desde el renacimiento hasta el s. XX. Descubriremos algunas **características de su música y sus principales obras**.

Encontrarás las siguientes propuestas prácticas:

- **Actividad 1:** ¿Quién es quién?
- **Actividad 2:** Compositores de la historia
- **¿Experimentamos?**

Cerraremos esta estación con una sencilla actividad evaluativa que servirá para afianzar los conceptos aprendidos.

Sobre géneros y formas musicales: conceptos clave

A lo largo de la historia de la música, los grandes compositores han desempeñado un papel clave en la creación y transformación de los **géneros y formas musicales**. Con su ingenio, establecieron estructuras y estilos que se convirtieron en referencia para generaciones posteriores.

Los **géneros musicales**, como la ópera, el lied, el concierto o la sinfonía, ofrecieron a los compositores un marco para expresar **ideas y emociones**, adaptándose a distintos contextos artísticos y culturales. Por su parte, las **formas musicales**, como la sonata, la fuga o el rondó, les permitieron **organizar sus ideas** de forma coherente, generando nuevas posibilidades creativas dentro de los géneros.

Figuras como Johann Sebastian Bach, Wolfgang Amadeus Mozart o Ludwig van Beethoven no solo utilizaron géneros y formas establecidos, sino que también los reinventaron, dejando una huella imborrable en la historia de la música.

A continuación encontrarás una lista de **formas o géneros musicales** comunes, con una breve definición de cada uno:

Formas musicales

1. **Sonata:** Composición musical generalmente para un solo instrumento o para un instrumento acompañado de piano, con una estructura en varios movimientos (normalmente tres o cuatro), que sigue un esquema de exposición, desarrollo y recapitulación.
2. **Fuga:** Composición contrapuntística en la que un tema principal (sujeto) es introducido en diferentes voces, desarrollándose a lo largo de la obra mediante variaciones y combinaciones complejas.
3. **Tema y variaciones:** Una forma musical en la que se presenta un tema inicial, seguido de una serie de variaciones que modifican aspectos como el ritmo, la armonía o la melodía, pero manteniendo la estructura general reconocible.
4. **Rondo:** Forma musical caracterizada por la repetición de un tema principal (A) alternando con episodios contrastantes (B, C, etc.). Un ejemplo común es la estructura ABACA, donde A es el tema principal que regresa entre los episodios.
5. **Minueto y trío:** Una forma de danza en 3/4, típica del periodo Clásico, que consiste en tres secciones: un minueto (A), un trío (B) y la repetición del minueto (A). Suele ser parte de una sinfonía o cuarteto de cuerdas.
6. **Suite:** Composición instrumental que agrupa varias piezas breves, generalmente en forma de danza, organizadas en un orden específico. Era muy popular en la música barroca.
7. **Concerto:** Obra musical para uno o más instrumentos solistas acompañados por una orquesta. Usualmente está dividido en tres movimientos: rápido-lento-rápido.
8. **Sinfonía:** Gran obra orquestal, generalmente en cuatro movimientos, que abarca una variedad de formas y estilos musicales. Es uno de los géneros más importantes en la música clásica.
9. **Obertura:** Introducción instrumental a una ópera, opereta o ballet, que a menudo presenta fragmentos musicales que se escucharán más tarde en la obra completa.
10. **Canzona:** Composición instrumental o vocal que tiene una estructura simple y es más ligera en comparación con otras formas clásicas. Fue popular en el Renacimiento y el Barroco.

Géneros musicales

1. **Ópera:** Obra dramática en la que se cantan las partes vocales, a menudo acompañadas de orquesta. La ópera incluye arias, recitativos, coros y a menudo ballet, y se interpreta en escenarios teatrales.
2. **Lied:** Canción en alemán, generalmente para voz solista acompañada de piano, muy popular en el Romanticismo. El Lied es lírico y poético, a menudo basado en textos de poetas destacados.
3. **Concierto:** Obra en la que un instrumento solista (como el piano, violín o flauta) se enfrenta a una orquesta. Tiene tres movimientos y es un género muy importante en la música clásica.
4. **Vals:** Danza en compás de 3/4 originaria de Austria y Alemania, que se caracteriza por su ritmo fluido y elegante. Es popular en la música clásica y en la música de salón.
5. **Nocturno:** Composición musical melancólica y lírica, generalmente para piano. Evoca la tranquilidad o la introspección de la noche y se caracteriza por una atmósfera calmada.
6. **Aria:** Una pieza vocal solista dentro de una ópera o cantata, donde el cantante expresa

emociones o pensamientos del personaje. Es una de las partes más destacadas de la ópera.

7. **Misa:** Composición musical sacra que se utiliza en la liturgia cristiana, especialmente en la Iglesia Católica. Suele incluir varias secciones como Kyrie, Gloria, Credo, Sanctus y Agnus Dei.
8. **Cantata:** Obra vocal con acompañamiento instrumental, generalmente para coro y solistas, que puede ser religiosa o secular. Se compone de varias partes, incluyendo arias, coros y recitativos.
9. **Ballet:** Una forma de danza acompañada de música que cuenta una historia a través del movimiento, la música y a menudo con un componente teatral.
10. **Jazz:** Género musical nacido en los Estados Unidos, caracterizado por la improvisación, el ritmo sincopado y la interacción entre los músicos. Tiene una gran influencia en la música contemporánea.

En el siguiente recurso interactivo hemos hecho una selección de grandes compositores y compositoras de todas las épocas, destacando los géneros y/o formas por los que son conocidos así como algunos datos de su biografía. También podrás encontrar un enlace a sus obras en la BNE.

<https://view.genially.com/67570690207e6b6da7fd2fd8>

Actividad 1. ¿Quién es quién?

En esta actividad, pondrás a prueba tus conocimientos sobre los **grandes compositores** y sus principales características. Con tu grupo, elegirás un compositor o compositora y crearás un perfil con información clave sobre su **época, estilo musical, principales obras y aspecto físico**. El objetivo es que otro equipo, a través de diferentes preguntas descubra de quién se trata, descartando opciones hasta llegar a la respuesta correcta. Para hacerlo más dinámico y visual, proponemos utilizar un juego interactivo en Genially.

Dinámica de la actividad

Juego 1 - Descubre al compositor misterioso

Antes de iniciar la actividad, vuestro profesor o profesora os mostrará una presentación de ejemplo con 10 compositores, similar a esta:



<https://view.genially.com/675c0c3281c9b995026d498c/guide-juego-quien-es-quien>

1. Investigación inicial:

- En equipo, investigad sobre los 10 compositores presentados: época, estilo musical, obras destacadas, instrumentos asociados, aspecto físico,...

2. Desarrollo del juego:

- Cada equipo deberá seleccionar secretamente a uno de los 10 compositores como su "compositor misterioso".
- Los equipos se turnarán para hacer preguntas cerradas (sí/no) a los otros equipos con el objetivo de identificar el compositor seleccionado.
- Algunos ejemplos de preguntas podrían ser: ¿Es del Romanticismo? ¿Es una mujer? ¿Nació en Alemania? ¿Su instrumento principal era el piano? También podéis hacer preguntas sobre la apariencia física, basándoos en la imagen: ¿Lleva el pelo largo? ¿Tiene barba? ¿Lleva sombrero? ¿Tiene gafas?

3. Descubrimiento del compositor:

- Cuando un equipo crea tener la respuesta, debe anunciar el nombre del compositor que creen que es.
- Si aciertan, ganan un punto; si fallan, el equipo que propuso el compositor misterioso revela la identidad correcta (podéis cambiar las normas).

4. Rotación de roles:

- Podéis intercambiar papeles, de modo que todos tengáis la oportunidad de seleccionar un compositor y adivinar el compositor de los demás equipos.

5. Reflexión final:

- Dedicad unos minutos para reflexionar sobre las estrategias que os resultaron más eficaces para identificar a los compositores.

Juego 2: ¿Quién es este personaje?

Una variante para este juego puede ser que **cada grupo** se centre en investigar a **un personaje** con el que completar un juego con las pistas. El resto de grupos, utilizando la información contenida en la presentación de [Grandes compositores y compositoras](#), y en base a las pistas que irán apareciendo, tendrán que seleccionar al personaje correcto.

En este caso, cada grupo creará su juego y después los podréis intercambiar entre vosotros. Podéis modificar el tiempo de la cuenta atrás así como el momento en el que aparecen las pistas.

La siguiente plantilla os permitirá su reutilización:



<https://view.genially.com/675bf7c7c81deafacd49c580/interactive-content-juego-quien-es>

Actividad 2. Compositores de la historia

En esta actividad, en equipo daréis vida a un **compositor o compositora de la historia de la música**, utilizando la inteligencia artificial para crear una narración en primera persona. La idea es que los compositores “cobren vida” y relaten su propia historia, describiendo su vida, su obra y sus principales características. El objetivo final será crear pequeños vídeos donde el propio compositor cuenta su vida, para luego compartirlos con el resto de compañeros.

Pasos de la actividad

Para esta actividad utilizaremos la herramienta de IA [Heygen](#). Para que entendáis cómo será el resultado final, podéis consultar el ejemplo que aparece en el [taller BNEscolar Protagonistas de la historia](#).

1. Selección del compositor o compositora:

- Deberéis comenzar seleccionando un compositor o compositora. Puede ser el mismo personaje de la actividad anterior o uno diferente.
- Investigad la vida del compositor elegido: dónde y cuándo nació, cómo se interesó por la música, su estilo musical, influencias, obras destacadas y cualquier otro dato relevante.

2. Creación del guion en primera persona:

- Escribid un guion donde el compositor cuente su vida en primera persona. Debe incluir:
 - Su presentación inicial (nombre, lugar y fecha de nacimiento).
 - Explicación de su interés por la música.
 - Descripción de sus influencias y su estilo musical.
 - Mención de sus obras más destacadas.
 - Algún dato curioso o anécdota personal.

3. Creación del vídeo con Heygen:

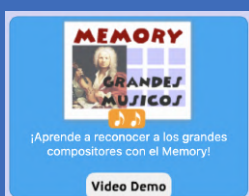
- Para ayudaros a dar vuestros primeros pasos con la herramienta [Heygen](#) disponéis de un tutorial en el [taller BNEscolar "Protagonistas de la historia"](#).
- Como avatar podéis utilizar la misma imagen del recurso interactivo "[Grandes compositores y compositoras](#)" o buscar otra en la [Biblioteca Digital Hispánica](#), si es posible.
- Cada grupo creará su vídeo con el avatar de su compositor y su guion en primera persona.

4. Presentación y juego de adivinanza:

- Una vez terminados, cada grupo presentará su vídeo al resto de la clase. Podéis decidir no incluir el nombre en el texto del guion. Así, los demás equipos deberán ver el vídeo y tratar de adivinar de qué compositor se trata, basándose en las pistas proporcionadas en el relato.

5. Publicación y puesta en común:

- Recopilad todos los vídeos creados y compartidlos en el apartado "¡Puesta en práctica!" del portal, en [Mi BNEscolar](#).



¿Experimentamos?

De la página web [Aprendo música con las TIC](#) (colección de actividades para el aprendizaje del lenguaje musical, creadas por Octavi Soler, profesor de música de primaria de la Comunidad Valenciana) te recomendamos probar el juego [Memory de compositores](#), donde tendrás que conseguir emparejar cada imagen con el nombre correcto del compositor.

Para terminar esta estación te proponemos una sencilla actividad evaluativa. Sigue las indicaciones de tu profesor o profesora que os facilitará el enlace.



Estación 4 - Partituras y otras formas de representación de la música

Una **partitura** es una representación escrita de una composición musical que detalla, de forma gráfica y simbólica, las notas, ritmos, dinámicas y otros elementos necesarios para interpretar la obra.

En esta estación, aprenderemos nociones básicas para poder leer y escribir música, familiarizándonos con el pentagrama y las notas, adquiriendo habilidades para leer y crear partituras.

Encontrarás las siguientes propuestas prácticas:

- **Actividad 1:** Representación de una melodía
- **Actividad 2:** Escuchamos partituras
- **¿Experimentamos?**

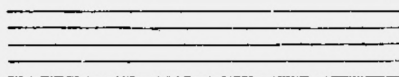
Cerraremos esta estación con una sencilla actividad evaluativa que servirá para afianzar los conceptos aprendidos.

Sobre los elementos de una partitura: conceptos clave

1. Pentagrama:

PENTAGRAMA es el conjunto de cinco líneas paralelas; las interlíneas o vacíos que median entre éstas se llaman *espacios*.

EJEMPLO:



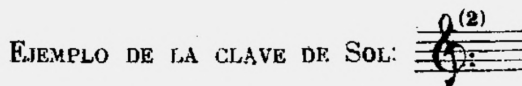
2. Clave:

El primer signo que se escribe en el pentagrama es la *clave* o *llave*. Ésta determina el nombre de las *notas* según la posición que ocupen éstas en el pentagrama.

Existen siete claves: Una de Sol, cuatro de Do y dos de Fa.

La clave de Sol se coloca en la segunda línea del pentagrama; las de Do, en la 1.^a, 2.^a, 3.^a y 4.^a líneas; y las de Fa, en la 3.^a y 4.^a líneas.

EJEMPLO DE LA CLAVE DE SOL:



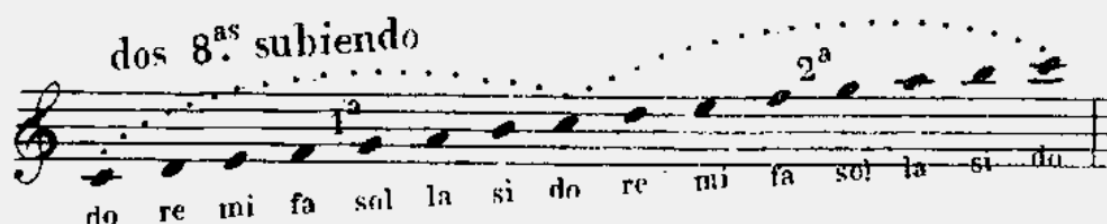
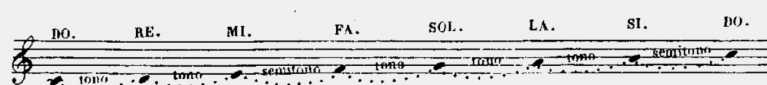
3. Notas del pentagrama en clave de sol:

5

SILABAS Ó VOCES MUSICALES.

Para dar nombre á los siete sonidos naturales y á las notas que los representan hay siete silabas que se nombran por su orden subiendo: DO, RE, MI, FA, SOL, LA, SI; y bajando SI, LA, SOL, FA, MI, RE, DO. Cuando el canto sube ó baja mas de los siete sonidos se repiten las mismas silabas en sonidos mas altos ó mas bajos, que son *octavas* altas ó bajas de los primeros y en todo semejantes. La distancia que hay de un sonido á otro sea subiendo o bajando, se llama *Tono* ó *Semitono* segun el orden que ocupan. El *Tono* se divide en nueve pequeñas partes llamadas *comas*; el *Semitono* mayor ó *diatonico* en cinco, y el menor ó *cromático* en cuatro.

DEMOSTRACION.



Una curiosidad

Los nombres de las notas musicales tienen su origen en el sistema de notación desarrollado por el monje benedictino Guido d'Arezzo en el siglo XI. Los nombres de las notas se derivaron de [un himno litúrgico en latín dedicado a San Juan Bautista](#). Como cada una de estas sílabas sube un tono o un semitono, bastaban seis versos para suministrar así un medio mnemónico que permitía retener fácilmente el nombre y el lugar de las notas.

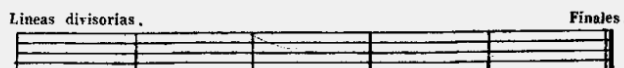
UT queant laxis
RESONARE fibris,
MIRA gestorum
FAMULI tuorum,
SOLVE polluti.
LABII reatum.
Sancte Johannes.

4. Compás:

LINEAS DIVISORIAS Y FINALES.

Se llaman líneas *divisorias* las rayas perpendiculares que atraviesan las cinco del *pentagrama*, porque sirven para dividir los compases, poniendo dentro de ellas las notas que se necesitan para completar las partes de que consta el compás. Líneas *finales* son las que se ponen al fin de período.

DEMOSTRACION.



5. Escala:

Escala es una serie de sonidos que proceden de grado ascendente o descendente.

En la música moderna existen varias escalas. La 1.^a es la *natural diatónica* (1). Ésta se forma sobre la nota Do. Los sonidos que forman esta escala están dispuestos en el orden siguiente: de la nota Do a Re hay de diferencia un *tono*; de Re a Mi, otro *tono*; de Mi a Fa, un *semitono* (2); de Fa a Sol, un *tono*; de Sol a La, otro *tono*; de La a Si, otro *tono*, y de Si a Do, un *semitono*. Así, pues, completando esta escala con el Do colocado en el 3.^{er} espacio contiene en toda su extensión 5 *tonos* y 2 *semitonos* (3)



6. Alteraciones:

Las *alteraciones* son unos signos que sirven para modificar el sonido que expresan las notas. Se colocan a la izquierda de éstas o entre la clave y el signo de compás. En ambos casos toman respectivamente el nombre de *alteraciones accidentales* y *propias* (2).

Haciendo caso omiso de las *alteraciones dobles*, existen tres clases de alteraciones: *sostenido*, *bemol* y *becuadro*. Ejemplo: # b ̣ El *sostenido* modifica la entonación de la nota subiendo un semitono; el *bemol* bajándola un semitono, y el *becuadro* anulando el efecto que produce el sostenido o el bemol que, en diferentes casos, le preceden.

7. [Aires musicales:](#)

Para indicar el grado de lentitud ó viveza con que debe ejecutarse una pieza ó trozo de ella, se hace por medio de cinco nombres italianos que se escriben al principio y son: *Largo*, *Adagio*, *Andante*, *Allegro* y *Presto*, aumentandose la velocidad del compas desde el *Largo* que es mui lento hasta el *Presto* que es sumamente veloz. Las modificaciones de estos movimientos se indican tambien por varios adjetivos y diminutivos italianos, como *Largo assai*, *Larghetto*, *Andantino*, *Allegretto*, *Prestissimo* con otros que enseñará la práctica.

8. [Intervalo:](#)

Intervalo es la distancia o diferencia de entonación que media entre dos sonidos.

En las páginas indicadas de los siguientes recursos de BNE podrás encontrar más información y explicaciones sobre estos conceptos y muchos más.



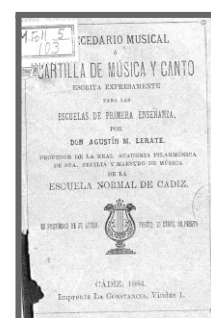
[Elementos de solfeo](#)
(pág. 7)



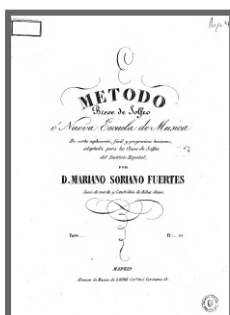
[La aurora de los pianistas](#)
(pág.11)



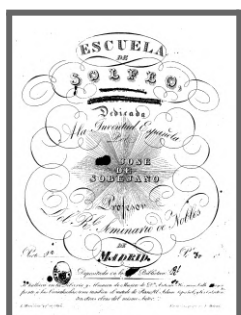
[Edición manual del Método de solfeo y principios del canto aplicables en las escuelas y colegios](#)
(pág. 9)



[Abecedario musical o Cartilla de música y canto](#)
(pág. 7)



[Método breve de solfeo o Nueva escuela de música](#)
(pág.5)



[Escuela de solfeo según el estilo moderno](#)
(pág. 10)



[Elementos de la teoría del solfeo](#)
(pág. 19)



[Gramática musical ó Manual expositivo de la teoría del solfeo](#)
(pág. 19)



[Intervalos armónicos](#)
(pág.11)

[El compás musical y su velocidad](#)
(pág. 5)

[Cartilla de música](#)
(pág. 10)

[La clave : principios teórico-elementales de música](#)
(pág.21)

Antes de pasar a las actividades, te animamos a que explores la [colección de Partituras y musicología de la BNE](#), formada por todo tipo de documentos relacionados con la música: partituras manuscritas e impresas, libros y folletos de música y musicología, revistas especializadas y archivos musicales de compositores, cantantes, libretistas, etc. La colección sigue creciendo con adquisiciones, tanto de fondo moderno como de fondo antiguo, con el objetivo de incrementar el patrimonio musical español.



Partituras y musicología

Partituras manuscritas e impresas, libros y folletos de música y musicología etc.

Dentro de esta colección destacamos las siguientes subcolecciones:



Tratados y métodos musicales

Un recorrido por la cimentación teórica musical.



Música religiosa

Colección bibliográfica y documental de procedencia eclesíástica



Partituras y compilaciones

Fuentes medievales, cancioneros polifónicos, canciones españolas, música instrumental etc.



Teatro lírico y género chico

Zarzuelas, óperas y todas las distintas variantes del llamado "género chico"

Actividad 1. Representación de melodías

En esta actividad, aprenderás a representar una melodía musical utilizando la herramienta digital [Song Maker de Musiclab](#). Este programa permite **visualizar las notas musicales** de forma gráfica y comprender mejor su relación con las figuras rítmicas. A partir de una melodía de Mozart (u otra que elijas), podrás descubrir la correspondencia entre las figuras musicales y los cuadros de la cuadrícula de Song Maker, reforzando tu comprensión del ritmo y la duración de las notas.

Pasos en la actividad

Para esta actividad utilizaremos la herramienta [Song Maker de Musiclab](#) para representar una melodía. Mira este ejemplo donde, utilizando Song Maker ([enlace al resultado](#)), hemos representado la primera frase de [esta melodía de Mozart](#).

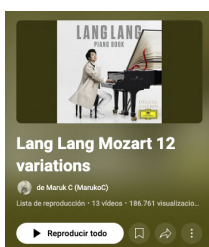
The image shows two parts: a musical score and a digital interface. The top part is a musical score for 'AH! VOUS DIRAI-JE, MAMAN.' by W. H. Mozart. It features a treble and bass clef with a 2/4 time signature. The melody is written in the treble clef. The bottom part is a screenshot of the 'SONG MAKER' interface. It shows a grid with colored squares representing notes and rests. The squares are arranged in a way that corresponds to the rhythm of the melody in the score above. The interface includes a 'Restart' button and a URL in the address bar: musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/song/5945099902648320.

La lógica de la correspondencia entre las figuras musicales y los cuadros de la cuadrícula que hemos utilizado es la siguiente:

- ◆ las notas negras ocupan 4 cuadrados, pero solo marcarán el primero,
- ◆ las corcheas ocupan 2 cuadrados, pero solo marcarán el primero,
- ◆ las semicorcheas ocupan 1 cuadrado,
- ◆ y las blancas ocupan 8 cuadrados, marcando también solo el primero.

Antes de continuar y mirando el ejemplo anterior, ¿Serías capaz de decir cuántos cuadros ocupará

una corchea con punto?



Una curiosidad sobre esta obra

Mozart compuso esta obra cuando tenía 25 años. Se trata de una pieza para piano que consta de doce variaciones de la canción popular francesa "Ah! vous dirai-je, maman". Si la escucháis, veréis que la melodía principal se repite de 12 formas totalmente distintas pero siempre guardando el mismo patrón armónico que el tema original. En [esta lista de reproducción](#) puedes escuchar las 12 variaciones interpretadas por el gran pianista Lang Lang.

Si escuchas atentamente la [variación número 8](#). ¿No da la sensación de que la melodía principal ha pasado de ser una melodía alegre, a una melodía triste? Esto es porque esta variación está escrita en una tonalidad "menor". Si quieres saber más sobre las tonalidades, puedes consultar el siguiente apartado en "[Elementos de solfeo](#)".

1. Acceso a la herramienta:

- Accede a [Song Maker de Musiclab](#) desde tu dispositivo.

2. Representación de la melodía:

- Una vez elegida la melodía a representar (o la que te haya asignado tu profesor o profesora), marca las notas de la melodía siguiendo la correspondencia anterior para cada figura rítmica.

3. Revisión y corrección:

- Al terminar puedes mostrar al resto de compañeros (o equipos, si no has trabajado solo) la parte de la partitura representada y cómo suena en el Song maker, y revisar si la correspondencia de notas es correcta.

4. Reflexión final:

- ¿El uso de cuadrículas digitales te ha ayudado a entender la duración de las notas?
- ¿Qué te ha parecido esta forma de representación de la música, tan diferente de las partituras tradicionales?

Actividad 2. ¿Cómo suenan las partituras?

El patrimonio musical custodiado por la Biblioteca Nacional de España (BNE) constituye una de las mayores riquezas culturales de nuestro país. Gracias a la digitalización de sus fondos a través de la [Biblioteca Digital Hispánica](#) (BDH), hoy en día es posible acceder de forma libre y abierta a miles de partituras que abarcan una gran variedad de épocas, estilos y autores. Este vasto repositorio supone una oportunidad única para interactuar directamente con fuentes originales, favoreciendo el análisis crítico y la investigación musical.

En esta actividad, te proponemos utilizar [Soundslice](#), una herramienta en línea que permite transcribir y reproducir partituras musicales.

Dinámica de la actividad

Tras la introducción a la herramienta Soundslice que ha hecho vuestro profesor o profesora, pasemos a la actividad:

1. Elección de la partitura

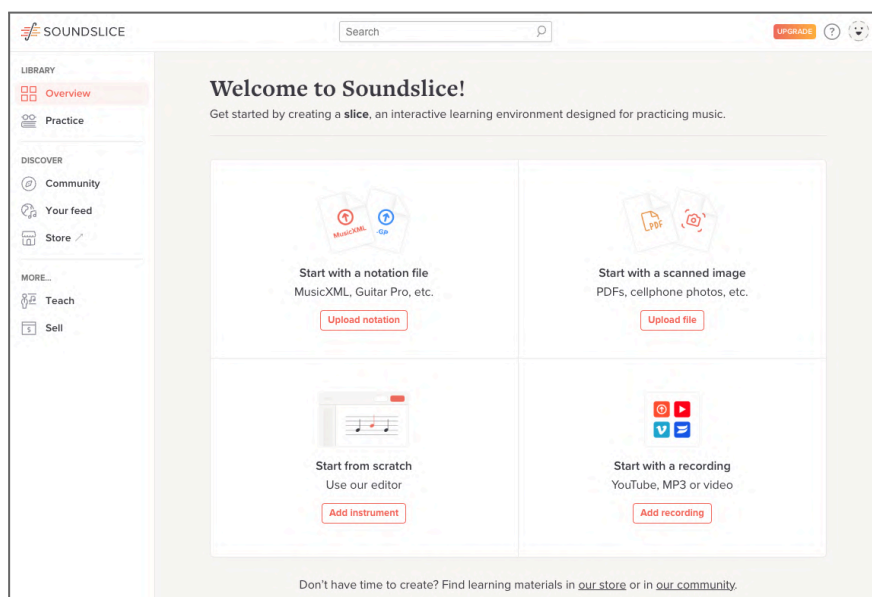
- Comienza explorando la BDH para seleccionar una partitura de tu interés. Puedes optar por piezas de compositores reconocidos o por obras más desconocidas que desees descubrir. Utiliza los filtros avanzados de la BDH para facilitar la búsqueda por autor, época...

2. Análisis previo de la partitura

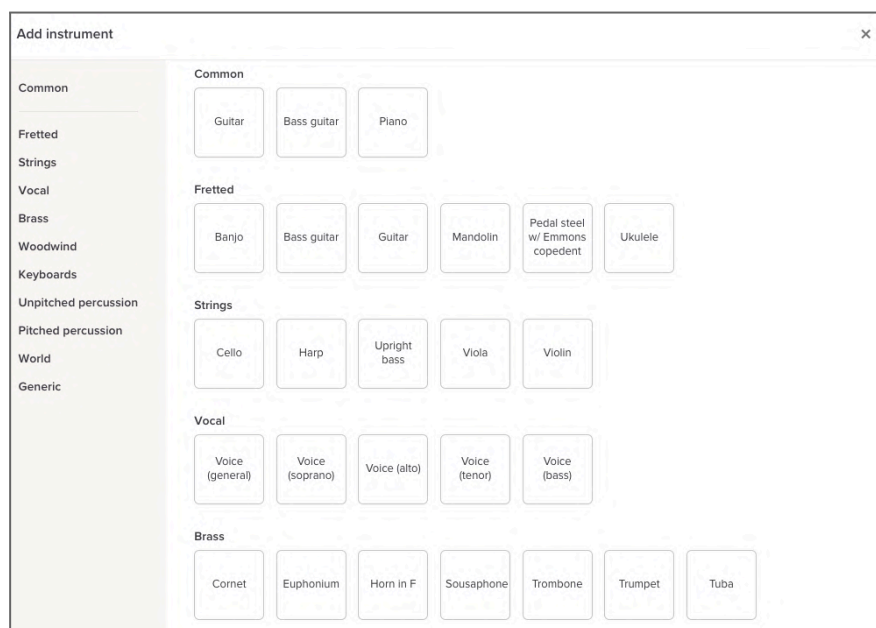
- Antes de comenzar la transcripción, analiza la partitura seleccionada.
 - ◆ Identifica el compás, la clave y el tempo.
 - ◆ Observa los tipos de figuras musicales, silencios y alteraciones presentes.
 - ◆ Identifica si la obra tiene secciones repetitivas o patrones rítmicos recurrentes.

3. Transcripción en Soundslice

- Accede a la plataforma Soundslice:
 - ◆ Sigue las instrucciones de tu profesor para [crear una cuenta](#) (si es necesario) y dar tus primeros pasos (seleccionando la opción "Add instrument" en "Start from Scratch")

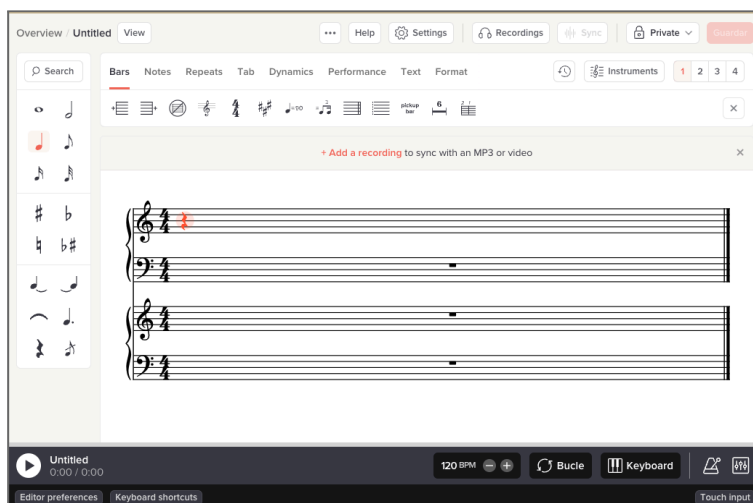


- Elige el instrumento para el que quieres crear la partitura.



→ Esta [guía de la herramienta](#) (está en inglés, pero hemos activado la traducción automática en el navegador para traducir la página) te dará las indicaciones necesarias sobre:

- ◆ Cómo insertar notas en el pentagrama.
- ◆ Cómo seleccionar la duración de las figuras (redonda, blanca, negra, corchea, etc.).
- ◆ Cómo añadir silencios y alteraciones.
- ◆ Cómo reproducir la partitura para escucharla y corregir posibles errores.



4. Proceso de transcripción

→ Transcribe la partitura elegida en Soundslice siguiendo estos pasos:

- ◆ Inserta la clave y el compás correspondiente.
- ◆ Añade nota por nota siguiendo la partitura original.
- ◆ Reproduce frecuentemente la música para verificar la exactitud.
- ◆ Corrige errores de ritmo, altura de las notas o alteraciones incorrectas.

5. Escucha y corrección

- Una vez finalizada la transcripción, puedes reproducir la obra y comprobar si coincide con la versión original (puedes buscar el archivo de música en la BDH).
- Tras la retroalimentación de tu profesor o profesora, introduce las mejoras necesarias en tu trabajo.

6. Reflexión final

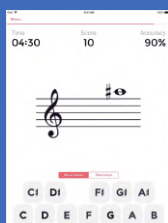
- Dedicar unos minutos finales a reflexionar sobre el proceso seguido y los aprendizajes adquiridos.
 - ◆ ¿Qué dificultades encontraste al transcribir la partitura?
 - ◆ ¿Qué conceptos musicales has comprendido mejor tras esta experiencia?
 - ◆ ¿Cómo valoras la posibilidad de reproducir la música transcrita?

Otra opción que permite esta aplicación es la de **importar directamente páginas de una partitura** de la BNE para poder escucharla o editarla. En este caso se debe seleccionar la opción "Start with a scanned image".

Debes tener en cuenta que la herramienta presenta algunas limitaciones:

- La partitura debe tener buena calidad para que el programa pueda reconocerla.
- Una vez importada, podemos editarla si vemos que hay algún error.
- La versión gratuita del programa limita a dos páginas de partitura mensuales.

Aún así, te animamos a que la pruebes con la misma partitura elegida o con otras que queráis escuchar.



¿Experimentamos?

Con la [app Music Tutor](#) (disponible para [Android](#) e [iOS](#)) puedes aprender a leer partituras y mejorar tus habilidades de lectura a primera vista, identificando notas musicales en sesiones cronometradas. Puedes elegir practicar con notas en clave de sol, fa y alto en sesiones cronometradas o no cronometradas.

Sigue las indicaciones de tu profesor o profesora para cerrar esta estación con una actividad evaluativa final.

Preguntas sobre Partituras
Clica sobre cada nota y selecciona la respuesta correcta.

1. ¿En qué línea del pentagrama se coloca la clave de sol?
2. ¿Qué diferencia hay entre las notas Re y Mi?
3. ¿Qué nota representa esta línea?
4. ¿Cuál es la función de un sostenido?
5. ¿Qué palabra indica mayor lentitud a la hora de tocar una partitura?

Estación 5 - Instrumentos musicales

Un **instrumento musical** es un objeto diseñado para producir sonidos que pueden organizarse en melodías, armonías y ritmos. Su función es generar vibraciones sonoras mediante diferentes técnicas como percusión, soplado, frotación o pulsación, permitiendo la interpretación musical.

En esta estación, descubriremos **cómo han evolucionado los instrumentos musicales a lo largo de la historia**. También descubriremos el funcionamiento de distintos instrumentos a partir de **métodos musicales disponibles en la BNE**.

Encontrarás las siguientes propuestas prácticas:

- **Actividad 1:** Creamos instrumentos
- **Actividad 2:** ¿Tocamos el piano?
- **¿Experimentamos?**

Cerraremos esta estación con una sencilla actividad evaluativa que servirá para afianzar los conceptos aprendidos.

Sobre la historia de los instrumentos: conceptos clave

La música ha acompañado a la humanidad desde tiempos inmemoriales, siendo una de las **expresiones culturales más universales y antiguas**. Los instrumentos musicales, como vehículos de esta manifestación artística, han experimentado una evolución constante a lo largo de la historia, adaptándose a los cambios sociales, culturales y tecnológicos de cada época. Desde los rudimentarios objetos sonoros de la prehistoria, utilizados en rituales y ceremonias, hasta la sofisticación de las grandes orquestas sinfónicas del siglo XX, cada período histórico ha dejado una huella única en la forma, el sonido y el propósito de los instrumentos.

Este recorrido lo realizaremos utilizando, principalmente, la obra "[Historia de la música](#)". Nos llevará por la antigüedad, donde las civilizaciones clásicas dieron forma a instrumentos de cuerdas, viento y percusión; la Edad Media, con la irrupción de la música litúrgica y los instrumentos populares; el Renacimiento, cuando la expansión de la polifonía exigió nuevas posibilidades sonoras; y el Barroco, donde los instrumentos se perfeccionaron para adaptarse a los nuevos ideales de expresividad. Más adelante, el Romanticismo trajo una búsqueda de mayor emotividad y potencia sonora, mientras que el siglo XX, con sus avances tecnológicos, dio paso a la electrificación y la creación de nuevos instrumentos.

Prehistoria

Los instrumentos musicales más antiguos se remontan a la prehistoria, con ejemplos como **flautas hechas de hueso y tambores primitivos**. Estas herramientas musicales servían fines rituales y comunicativos, utilizando materiales disponibles como **madera, piedra, y pieles de animales**. El

descubrimiento de flautas en Europa, de alrededor de 40,000 años de antigüedad, demuestra la capacidad temprana de los humanos para crear melodías.

Antigüedad

Durante esta etapa, civilizaciones como Egipto, Mesopotamia, Grecia y Roma desarrollaron **instrumentos más complejos**. Estos instrumentos solían tener un propósito **ceremonial, mágico o simbólico**, además de su **función lúdica o artística**. Los materiales de fabricación eran fundamentalmente orgánicos (**madera, hueso, conchas, cuero**) y, con el tiempo, se incorporaron **metales y cerámica**.

- **Mesopotamia:** Los instrumentos estaban presentes en ceremonias religiosas, rituales de culto y eventos cortesanos. Los tipos de instrumentos más populares eran:
- ◆ **Cuerda:** La **lira** y el **arpa** eran esenciales. La lira tenía un marco en forma de U con cuerdas tensadas, mientras que las arpas eran de gran tamaño y se tocaban de forma vertical.



[Arpa asiria](#)



[Asor asirio](#)

- ◆ **Percusión:** Se utilizaban **tambores** de diferentes tamaños, **campanas y sonajas**, empleados en rituales y desfiles.



[Tambor asirio](#)



[Címbalos asirios](#)

- ◆ **Viento:** Se usaban **flautas de caña** y **trompetas** de metal, especialmente para ceremonias militares y avisos públicos.



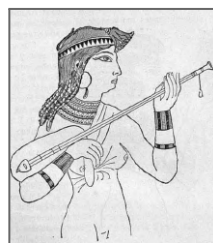
Flauta doble asiria

→ **Egipto:** La música tenía un carácter sagrado, especialmente en los ritos funerarios, donde se creía que la música ayudaba a guiar el alma hacia el más allá.

- ◆ **Cuerda:** Se utilizaban la **lira**, el **arpa angular** y el **laúd**. La lira egipcia era más pequeña que la mesopotámica.



Arpa egipcia



Tambourah o laúd egipcio

- ◆ **Percusión:** Los **tambores**, **crótalos** (similares a castañuelas), **sistro** (instrumento de agitación) y **sonajas** eran esenciales en ritos de fertilidad y ceremonias religiosas.

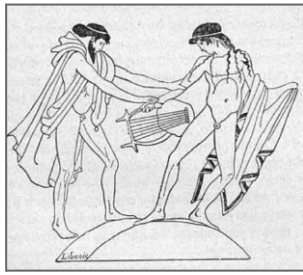


Sistro

- ◆ **Viento:** Las **flautas rectas** de caña (similares a la flauta dulce) y **trompetas de metal** se usaban en ceremonias reales y militares.

→ **Grecia:** La música tenía un papel central en la educación, la religión, el teatro y la vida pública. Se creía que la música influía en el alma y la moral de las personas, como postulaba la doctrina del "ethos" musical.

- ◆ **Cuerda:** La **lira** (símbolo de Apolo) y la **cítara** (una lira de mayor tamaño) eran los instrumentos principales. La cítara se tocaba en competencias musicales y eventos públicos.



[Disputa de la lira](#)

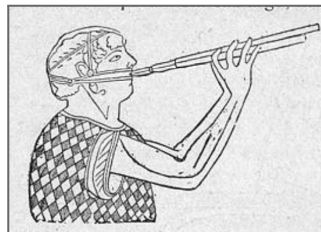


[Cítara](#)



[Magadis griego](#)

- ◆ **Percusión:** Se usaban **crótalos**, **címbalos** (platinos de metal), sistros, **tamboriles** y triángulos.
- ◆ **Viento:** El **aulos** (una flauta de doble caña) fue muy popular, especialmente en contextos dionisiacos. También se usaban **trompetas** (salpinx) en ceremonias militares.



[Flauta doble con la "forbeia"](#)

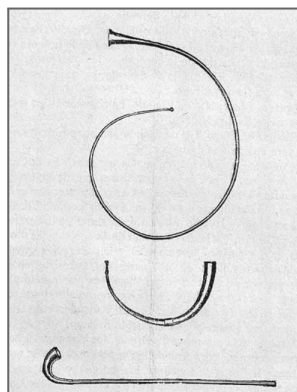
→ **Roma:** La música se usaba en desfiles militares, juegos de gladiadores, banquetes y eventos públicos. La música tenía una fuerte dimensión de espectáculo.

- ◆ **Cuerda:** La **lira** y la **cítara** se heredaron de la tradición griega. Se usaban en la educación de los jóvenes patricios y en ambientes de ocio.



[Nerón, disfrazado de mujer, canta acompañándose con la lira](#)

- ◆ **Percusión:** Se empleaban **tambores**, **címbalos**, **sonajas** y **crótalos** en espectáculos de circo y fiestas.
- ◆ **Viento:** Las **trompetas (tuba)** y **cornu** (instrumentos de metal en forma semicircular) se utilizaban para señales militares. Los **aerófonos**, como la **flauta de Pan** y el **aulos**, también se usaban en contextos festivos.



[Trompetas romanas](#)

Edad Media

Durante la Edad Media, la música adquirió una función principalmente religiosa en Europa. Los instrumentos adquirieron una gran diversidad de formas, usos y significados, y fueron utilizados para complementar el canto litúrgico y en contextos seculares. Los instrumentos medievales se clasifican en "**altos**" y "**bajos**", según su volumen. Los "**instrumentos altos**" (de gran sonoridad) se usaban en exteriores, desfiles y celebraciones públicas, mientras que los "**instrumentos bajos**" (de menor volumen) se utilizaban en espacios cerrados, como iglesias o palacios. La fabricación de los instrumentos era artesanal, utilizando materiales como **madera, metal, piel y hueso**, y su forma se fue perfeccionando con el paso de los siglos.

- Había instrumentos como la **bombarda**, el **sacabuche**, el **serpentón**, el **corneto**, la **trompeta** y la **chirimía** que se tocaban al aire libre, es decir, en fanfarrias, torneos, combates, desfiles, danzas, etc.
- Las **flautas**, los **laúdes** y los instrumentos de tecla como el **clavecín**, la **espineta** y el **virginal** se utilizaban para las interpretaciones de música doméstica en los interiores de los palacios, en estancias, cámaras o salones. El **órgano de tubos** fue un pilar en las iglesias.



[Capitel de la iglesia de San Jorge de Bochartville](#)

Este cuadro presenta los [instrumentos del siglo XIII](#):

INSTRUMENTOS MÚSICOS DEL SIGLO XIII								
INSTRUMENTOS DE CUERDA			INSTRUMENTOS DE VIENTO				PERCUSIÓN	
DE ARCO	PUNTEADOS	PULSADOS	DE PICO	DE CAÑA	DE VEJIGA	DE BOQUILLA	CON BAQUETAS	SIN BAQUETAS
GÉNERO VIOLA	GÉNERO LAÚD				GÉNERO CORNAMUSA	GÉNERO TROMPETA	GÉNERO TAMBOR	
Viola. Giga. Rabel. Crowth (violín toscano de 3 cuerdas).	Laúd. Mandora ó bandola. Cítara (cítale).	Salterio. Canon ó Quanon (es el Salterio). Dulcimer usado aún entre los Tziganes con el nombre de Tynapanon, es, según unos, variedad del Salterio, y, según otros, como el tambor turco.	Flautas. Flauta recta. Flageolet (ó Flaxeolet). Flauta travésera. Pifano. Flauta estéril.	Oboe. Chalumeau (es instrumento campestre como el caramillo, Zampoña, Churumbela). Muse (Gaita ó Dulzaina). Pito. Bombarda. Docena.	(Zampoña). Gaita (Muse). Cheyrette, (Cornamusa). Cornamusa (Zampoña). GÉNERO ÓRGANO Órganos de fachada (de iglesia). Órganos portátiles ó Regalias.	Trompeta. Bocina. Trompeta ó corneta de guerra. GÉNERO CLARÍN Clarín agudo. Bocina campestre. GÉNERO TROMPA Y CORNETA Trompa. Crodé. Corneta. Oliphanto. Cuerno de combate. Trompa árabe.	Tambor. Fabor. Gympanon. Bedón (tambor ó Timbal con cascabeles). GÉNERO TIMBALES Nacario.	Campanitas. Cimbalos (Pauillos). Cascabeles. Triángulo. Carillon (ó juego de campanillas afinadas). GÉNERO CASTAÑUELAS Ginebra ó Tarrales. Tartabelles. Taulés.

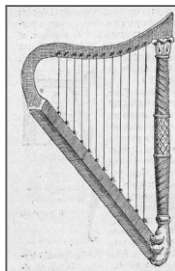
83 HISTORIA DE LA MÚSICA



[Viola s. XIII](#)



[Bandurria](#)



[Arpa](#)



[Salterio](#)



[Bedón o bombo](#)

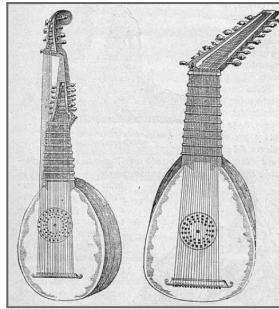


[Campanario](#)

Renacimiento

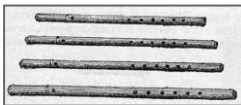
Con el Renacimiento, la **música instrumental** ganó protagonismo independiente de la voz. Los avances en la construcción de instrumentos favorecieron el **desarrollo de familias completas**, como las cuerdas, los vientos y los teclados:

→ **Cuerdas:** El **laúd** y la **viola da gamba** eran los favoritos de la época.

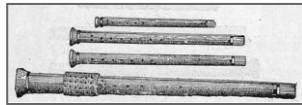


Archilaúd y laúd

→ **Vientos:** Se perfeccionaron la **flauta travesera**, el **oboe** y el **fagot**.



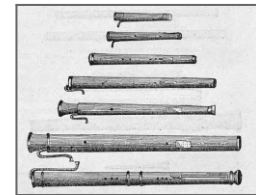
Flautas traveseras



Flautas rectas, agudas y graves

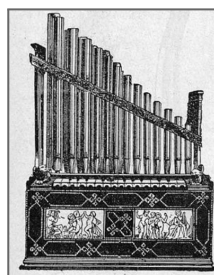


Oboes y bombardas agudas y graves



Fagotes agudos y graves

→ **Teclados:** El **clavecín** y el **órgano** adquirieron gran importancia en composiciones complejas.



Órgano portátil

A finales del Renacimiento veremos como los instrumentos comienzan a agruparse por familias instrumentales.

INSTRUMENTOS MÚSICOS DE LOS SIGLOS XIV, XV Y XVI (1)

INSTRUMENTOS DE CUERDA			INSTRUMENTOS DE VIENTO				PERCUSIÓN	
DE ARCO	PUNTEADOS	PULSADOS	DE PICO	DE CAÑA	DE VEJIGA	DE BOQUILLA	CON BAQUETAS	SIN BAQUETAS
GÉNERO VIOLA	GÉNERO LAÚD	CON BAQUETAS		GÉNERO OBOE	GÉNERO CORNAMUSA	DE MADERA		
Violeta.	Laúd.	Salterio.	Flauta con pico.	Oboe.	Cornamusa ó gaita.	Cornetas de Alemania.	Tambor.	Campanitas.
Viola de brazo.	Mandora ó bandurria.	CON TECLADO	Flageolet.	Chalumeau (caramillo).	Bombardas con bajo grave.	Cornetas negras.	Caja (ó tambor de guerra).	Platillos.
Viola bastarda.	Mandolina ó bandolin.	Espineta (6).	Flautas bajas.	véase la adyacentencia de la otra tabla de instrumentos.		Cornetas blancas, agudas y graves.	Bombo (colín tampón, ó tambor de guerra suizo).	Castañuelas.
Viola de pierna ó violón.	Tiorba ó archilaúd (5).	Virginal.	Flautas traveseras.	Oboes bajos.	GÉNERO ÓRGANO	Serpentón.	Timbales.	
Gigas (2).	GÉNERO GUITARRA	Clavicordio.	Pifanos suizos.		Órganos de fachada (de iglesia) (8).			
Lira.	Guitarra.			GÉNERO CROMORLO	Órganos portátiles ó regalias.	DE METAL (9)		
Liróna.				Cromorlos altos y bajos.		Clarines.		
Archiviola.	GÉNERO SISTRO Y MANDORA					Trompas.		
Trompeta marina (5).	Sistro.			GÉNERO FAGOT		Sacabuches.		
Violin (4).	Sistro pequeño.			Fagot (7).		Trombones, alto, tenor, bajo y contrabajo.		
	GAITA			Fagot doble.				
Viella.	Mandora ó bándola.			Fagot pequeño.				
(Con rueda y manubrio.)	GÉNERO ARPA			Cervelas.				
	Arpa sencilla.			Bajón.				
	Arpa doble.							

Instrumentos musicales de los siglos XIV, XV y XVI

Barroco

El Barroco marcó el auge de los instrumentos como protagonistas de composiciones:

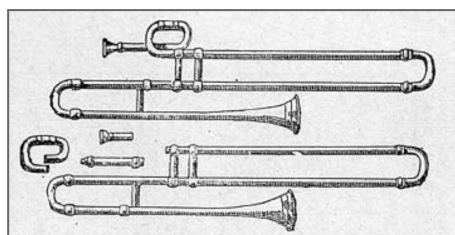
→ **Cuerdas:** El **violín**, la **viola**, el **violonchelo** y el **contrabajo** alcanzaron su forma moderna.



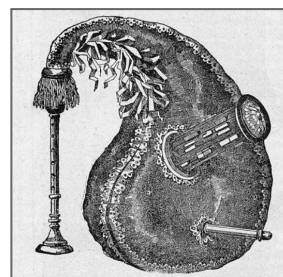
Viola francesa

→ **Teclados:** El **clavecín** dominaba, mientras que el **órgano** continuaba siendo esencial en la música religiosa.

→ **Vientos:** Se incorporaron **trompetas** y **oboes** de manera más estructurada en orquestas.



Trombón y sus accesorios



Gaita

Clasicismo

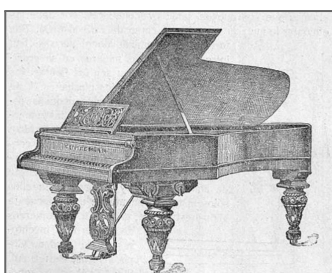
En el clasicismo, las orquestas se consolidaron con secciones definidas. Aparecieron innovaciones importantes:

- **Cuerdas:** El **piano** reemplazó progresivamente al clavecín, gracias a su capacidad dinámica.
- **Vientos:** La familia de los **clarinetes** se desarrolló completamente.
- **Percusión:** Los **timbales** y **platillos** se integraron regularmente en las orquestas.

Romanticismo

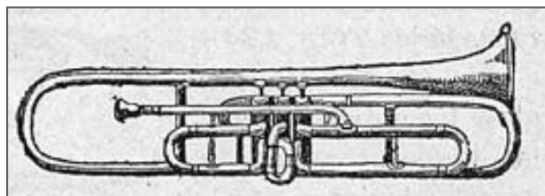
El periodo romántico trajo orquestas más grandes y expresivas:

- **Cuerdas y teclados:** El **piano** se convirtió en el instrumento favorito de los compositores y solistas.

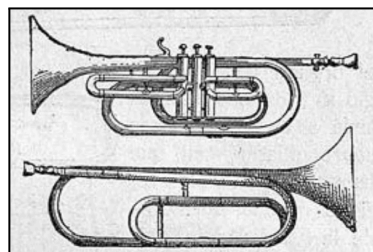


[Piano de cola moderno](#)

- **Vientos y metales:** Se perfeccionaron **trombones, tubas y trompetas con válvulas**.



[Trombón de pistón](#)



[Trompetas](#)

- **Percusión:** Aparecieron instrumentos más exóticos como el **triángulo** y el **xilófono**.

Siglo XX y contemporaneidad

El siglo XX fue testigo de una revolución musical con nuevos materiales y tecnologías:

- **Electrificación:** Surgieron instrumentos eléctricos como la **guitarra eléctrica** y el **sintetizador**.
- **Nuevos instrumentos:** El **theremin** y los **samplers** permitieron explorar sonidos inéditos.
- **Diversidad global:** La música popular incorporó instrumentos de diversas culturas, como el **sitar indio** y el **djembe africano**.

A continuación compartimos una selección de métodos con los que aprender a tocar diferentes instrumentos. En la [Biblioteca Digital Hispánica](#) podrás encontrar muchos más:



[Reglas, y advertencias generales que enseñan el modo de tañer todos los instrumentos mejores y mas usuales...](#)

[Reglas generales de acompañar, en órgano, clavicordio, y harpa...](#)

[Método completo y progresivo de saxofón y sarrusofón](#)

[La aurora de los pianistas](#)

[Instrucción de música sobre la guitarra española](#)

[Gran método de flauta](#)

[Arte y puntual explicacion del modo de tocar el violin con perfeccion y facilidad](#)

[Método de oboé progresivo y completo con nociones de corno inglés](#)

Actividad 1. Creamos instrumentos

En esta actividad trabajaréis en grupo y os convertiréis en constructores de vuestro instrumento musical utilizando una **placa Makey Makey** y objetos conductores. La placa [Makey Makey](#) permite convertir casi cualquier objeto en un botón o tecla, desde frutas y verduras hasta papel de aluminio, monedas o incluso agua. Con esta herramienta, aprenderéis conceptos de **electricidad básica**, **conductividad** y **tecnología creativa**, mientras os divertís creando un instrumento personalizado.

Dinámica de la actividad

Materiales necesarios para cada grupo (2-4 personas)

- **Placa Makey Makey** (y cable USB para conectarla al ordenador).
- **Cables de pinza de cocodrilo** (incluidos con la Makey Makey).
- **Objetos o alimentos conductores:**
 - ◆ Frutas (plátanos, manzanas, limones, naranjas, etc.).
 - ◆ Verduras (zanahorias, patatas, etc.).
 - ◆ Materiales metálicos (papel de aluminio, monedas, clips).
 - ◆ Objetos con agua o humedad (esponjas, vasos de agua).



- **Ordenador** con conexión a internet.
- Acceso a un **programa de sonidos o piano virtual** o a la **web de actividades de Makey Makey**.
- **Superficie segura y limpia para trabajar** (especialmente si se usan alimentos).

Conexión de la placa Makey Makey





1. Conexión de la placa a la computadora:

- Conectad la **Makey Makey con el cable USB** al ordenador, siguiendo las indicaciones de vuestro profesor o profesora. La placa se detecta automáticamente, no se necesita instalar ningún software.

2. Conexión de la Tierra (Earth):

- El conector Tierra (Earth) cierra el circuito eléctrico. Por ello, deberéis **sujetar la pinza de cocodrilo de la Tierra (Earth)** con la mano, o conectarla a una pulsera o anillo de metal cuando utilicéis vuestro instrumento.

3. Conexión de los objetos conductores:


- Seleccionad los objetos que utilizaréis para construir vuestro instrumento. Pare ello, pensad primero qué tipo de instrumento queréis hacer (piano, batería, tambor, etc.) y probad diferentes combinaciones de objetos para ver cuáles son los más conductores.
- Conectad 4-6 objetos a las entradas de la Makey Makey (   , Espacio, Clic)
- **Ejemplo:** Conectad 4 plátanos a las flechas de la Makey Makey.

Pruebas iniciales

1. Acceso a la aplicación de sonido:

- Abrid las [páginas de instrumentos propias de la placa Makey Makey](#):
 - **Piano clásico Makey Makey:** <https://apps.makeymakey.com/piano/>
 - **Bongos Makey Makey:** <https://apps.makeymakey.com/bongos/>
 - **New Piano Makey Makey:** <https://apps.makeymakey.com/play/#piano>

Classic Piano




PIANO

The original piano app! An oldy, but a goody!

Play

By: JoyLabz

Classic Bongos




BONGOS

Use the Makey Makey to turn anything conductive into a set of bongos!

Play

By: JoyLabz

New Piano



PIANO 2

Use the Makey Makey to turn anything conductive into a piano key with ease!

Play

By: JoyLabz

2. Pruebas de funcionamiento:

- Tocad los objetos conductores (plátanos, papel de aluminio, etc.) para ver si se activan las teclas del piano.
- **Si no funciona:**
 - Verificad que los objetos estén correctamente conectados.
 - Comprobad que estáis cerrando correctamente el circuito, tocando la **tierra (Earth)** con la otra mano.

3. Ajustes y correcciones:

- Si es necesario, podéis hacer ajustes en los objetos o las conexiones para mejorar la respuesta de vuestro instrumento.

Personalización del instrumento

1. Decoración del instrumento:

- Podéis dar un nombre al instrumento.
- Podéis añadir etiquetas de "Do", "Re", "Mi", etc., en cada objeto conductor.
- Probad también otros materiales para ver si son mejores conductores.

2. Mejoras técnicas:

- Podéis agregar más objetos conectados a la parte trasera de la Makey Makey. Esto os permitirá usar letras y números adicionales como botones.

Presentación y concierto final

1. Presentación del instrumento:

- Cada equipo explica los materiales que utilizó y cómo logró hacer que su instrumento funcione correctamente.
- Deberéis mostrar qué tipo de instrumento es (piano, tambor, etc.) y sus características.

2. Concierto final:

- Cada equipo interpreta una **melodía simple**, como "Cumpleaños Feliz" o "Twinkle Twinkle Little Star".

Reflexión y cierre

1. Preguntas de reflexión:

- ¿Qué materiales os funcionaron mejor como conductores?
- ¿Por qué creéis que algunas frutas o metales son mejores conductores que otros?
- ¿Cómo podríais mejorar vuestro instrumento si tuvierais más tiempo?

2. Reflexión grupal:

- Cada equipo comparte sus hallazgos y aprendizajes.

Actividad 2. ¿Tocamos el piano?

Para esta actividad proponemos utilizar el programa gratuito [Synthesia](#), un programa interactivo que facilita el **aprendizaje del piano de forma visual y dinámica**. Synthesia funciona de forma similar a un videojuego, donde **las notas se representan como barras de colores** que caen sobre las teclas correspondientes del piano virtual. Esta herramienta te permite experimentar la práctica instrumental de una forma accesible y divertida, incluso si no tienes conocimientos previos de solfeo.

Dinámica de la actividad

Descarga, instalación y configuración del programa Synthesia

1. **Accede a la página oficial de Synthesia:**
 - Dirígete a la página web oficial de Synthesia: <https://synthesiagame.com/>
2. **Descarga el programa:**
 - Haz clic en el botón "**Download**" (Descargar).
 - Selecciona la versión adecuada para tu sistema operativo (Windows, macOS, iOS o Android).
3. **Instalación del programa:**
 - Abre el archivo descargado y sigue los pasos de instalación.
 - Acepta los términos y condiciones de uso.
4. **Comprobación inicial:**
 - Inicia Synthesia.
 - Aparecerá una pantalla con diversas opciones, entre ellas la de **Desbloquear** el programa. No es necesario ya que, la versión gratuita, tiene acceso a la mayoría de las funciones básicas y es suficiente para esta actividad.



5. **Exploración de la configuración básica:**
 - **Perfiles de usuario:** puedes personalizar la experiencia con tu nombre (hemos creado un perfil BNEscolar).
 - **Tema de color:** puedes cambiar el color del programa (hemos cambiado a naranja).
 - **Canciones:** se debe indicar la carpeta donde se guardarán las canciones.

Puedes explorar el resto de parámetros de la configuración e ir cambiándolos y experimentando mientras practicas.

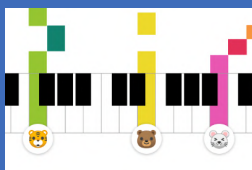
¡Practicamos!

1. Selecciona la opción **"Toca una canción"**.
2. Selecciona alguna de las **obras** que te permite la versión gratuita. Encontrarás melodías tan conocidas como el *Canon* de Pachelbel, *Para Elisa* de Beethoven o *Eine Kleine Nachtmusik* de Mozart. Puedes comenzar por las más fáciles (Easiest) y después ir incrementando la dificultad. Cuando la selecciones, podrás escuchar el fragmento.
3. Una vez seleccionada la canción, clicas en Continuar. El programa te permite **practicar** primero **la melodía** (te espera hasta que toques la nota), luego **practicar el ritmo** (permite ajustar la velocidad) para, **finalmente, tocar a velocidad real**. Además, te permite practicar cada mano por separado.



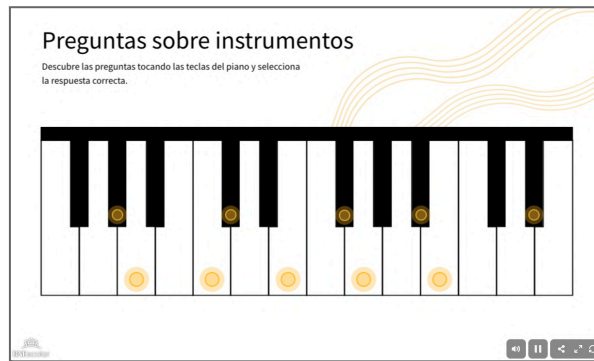
4. Utiliza el teclado del ordenador o directamente en la tablet para interpretar la melodía a medida que van cayendo las barras encima de cada nota del piano. Es importante, no solo acertar la nota, sino también su duración. ¡De ello dependerá la puntuación final que obtengas!

¿Experimentamos?



Creas una sesión de [Shared Piano del Chrome Music Lab](https://bnescolar.bne.es/experiencias/) o sigue las indicaciones de tu profesor o profesora. Podrás elegir entre un piano, batería, cuerdas, instrumentos de viento de madera y más para crear tus propias canciones y tocar a la vez con otro compañero, viendo quién está tocando cada nota. También podrás grabar tu melodía e intercambiarla con otros compañeros para que la puedan tocar.

Para terminar esta estación te proponemos una sencilla actividad evaluativa. Sigue las indicaciones de tu profesor o profesora que te proporcionará el enlace para acceder.



Estación 6 - Música programática y descriptiva

La **música programática** y la **música descriptiva** son formas de composición que buscan evocar imágenes, ideas o sensaciones extramusicales a través del sonido. Pueden representar escenas de la naturaleza, emociones, personajes o situaciones concretas, utilizando recursos musicales para sugerir estos elementos de forma clara o simbólica.

En esta estación trabajaremos los conceptos de música descriptiva y programática, explorando cómo la música puede representar ideas, emociones o historias. Aprenderemos a identificar composiciones que evoquen imágenes o escenas a través de sonidos, entendiendo cómo la música puede contar historias sin palabras.

Encontrarás las siguientes propuestas prácticas:

- **Actividad 1: Juego de escape: Cuadros de una exposición**
- **Actividad 2: La música en el cine**
- **¿Experimentamos?**

Cerraremos esta estación con una sencilla actividad evaluativa que servirá para afianzar los conceptos aprendidos.

Sobre la música programática y descriptiva: conceptos clave

La **música** ha sido, a lo largo de la historia, un poderoso medio para **expresar emociones, contar historias y describir la realidad** que nos rodea. En este contexto, surgen dos enfoques interesantes: la **música programática** y la **música descriptiva**. Ambas buscan trascender el sonido puro para **evocar imágenes, escenas o ideas** en la mente del oyente, pero lo hacen **con matices diferentes**. Mientras que la música programática suele contar historias más amplias y complejas, la música descriptiva se enfoca en elementos concretos de la naturaleza o la realidad. A continuación, se presentan algunos conceptos clave que permitirán entender mejor sus características, similitudes y diferencias.

Comencemos viendo las características principales de ambos tipos de música:

→ **Música programática**

- **Narración de historias:** Se basa en una idea, relato, obra literaria, pintura o situación específica que se desarrolla a lo largo de la obra musical.
- **Estructura más amplia:** La música programática suele tener una estructura con varios momentos o secciones que reflejan distintos episodios de la historia.
- **Ejemplos destacados:** "Las Cuatro Estaciones" de Antonio Vivaldi o "El Moldava" de Bedřich Smetana.
- **Uso de títulos sugerentes:** Los títulos de las obras suelen indicar la historia o la inspiración de la pieza.

→ Música descriptiva

- **Imitación de sonidos concretos:** Representa sonidos de la naturaleza, animales, fenómenos climáticos o elementos cotidianos de forma literal o simbólica.
- **Atención al detalle:** Se enfoca en describir elementos específicos, como el canto de un pájaro, una tormenta o el fluir del agua.
- **Menor desarrollo narrativo:** No suele tener una narrativa extensa, sino que se centra en momentos precisos.
- **Ejemplos destacados:** El "cucú" en la Sinfonía Pastoral de Beethoven o el sonido de la tormenta en la misma obra.

Similitudes

- **Evocación de imágenes:** Ambas buscan que el oyente visualice escenas, paisajes o elementos extramusicales mientras escucha la música.
- **Uso de recursos expresivos:** Los compositores emplean técnicas musicales como cambios de tempo, dinámica, timbres y motivos melódicos para crear imágenes sonoras.
- **Conexión con otras artes:** Tanto la música programática como la descriptiva pueden inspirarse en obras de la literatura, la pintura o la naturaleza.

Diferencias

Criterio	Música Programática	Música Descriptiva
Propósito	Contar una historia o narrar una idea	Describir sonidos o fenómenos específicos
Estructura	Compleja, con varias secciones o episodios	Sencilla, enfocada en un momento o sonido
Enfoque	Visión general o global (narración)	Enfoque en detalles concretos (descripción)
Inspiración	Obras literarias, leyendas, eventos	Sonidos de la naturaleza o el entorno
Ejemplos	"Las cuatro estaciones" (Vivaldi) "Sinfonía fantástica" (Berlioz)	"La máquina de escribir" (Anderson) "El Carnaval de los Animales" (Saint-Saëns)

En el siguiente recurso interactivo podrás encontrar algunos ejemplos de música programática y descriptiva. Te animamos a que explores la [Biblioteca Digital Hispánica](#), en particular la colección de [Grabaciones sonoras](#), para descubrir muchos más ejemplos de este tipo de música.

Música programática y descriptiva

Escucha la siguiente selección de melodías y anímate a buscar más en la colección de BNE.

Explora la colección de grabaciones sonoras

- El carnaval de los animales** - Camille Saint-Saëns
- Sinfonía del reloj** - Joseph Haydn
- Granada ;Sevilla** - Isaac Albéniz
- En un mercado persa** - Albert William Ketèlbey
- Clair de lune** - Claude Debussy
- La máquina de escribir** - Leroy Anderson
- Vuelo del moscardón** - Nikolay Rimsky-Korsakov
- Disco 3; Cara A: Sostenuto en re sostenido mayor (La gota de agua)** - Fryderyk Chopin
- La mañana** - Edvard Grieg
- Sueño de amor** - Franz Liszt

<https://view.genially.com/67615421528f2830f0c81c55>

Actividad 1.

El [Juego de escape: Cuadros de una exposición](#) de BNEscolar es una oportunidad para trabajar la música programática y descriptiva.

Dinámica de la actividad

“En el año 1874 el compositor ruso **Modest Mussorgsky** compuso la célebre obra [“Cuadros de una exposición”](#) (un claro ejemplo de música programática) para rendir homenaje al artista y arquitecto Viktor Hartmann (1834-1873). Después de visitar una exposición póstuma de su gran amigo, en la Academia de las Artes de San Petersburgo, Mussorgsky creó **una suite para representar 10 de los dibujos y pinturas de Hartmann a través de la música**. Además la obra consta de un tema recurrente: “Promenade” que pretende simular el paseo entre dichos cuadros.”

1. Distribución de equipos

Una vez estás en la pantalla del plano de la Academia, vuestro profesor o profesora indicará cómo se desarrollará la actividad: se puede realizar de forma individual (para lo que te aconsejamos que dispongas de auriculares propios), por parejas o en pequeños grupos. Cada grupo puede intentar resolver el juego completo u os podéis repartir las diferentes pantallas entre los grupos de forma que cada uno resuelva y consiga una de las pistas con las que poder, al final, componer la clave que os permitirá escapar de la Academia de las Artes de San Petersburgo.



2. Reflexión final

Al acabar, dedica unos minutos a comentar con tu grupo, o con toda la clase, lo que te ha parecido la experiencia, si habéis reconocido las melodías, lo que os ha resultado más complicado del juego...

Actividad 2. La música en el cine

La música en el cine juega un papel fundamental al ayudar a transmitir emociones, crear atmósferas y dar vida a las escenas. Existen dos tipos de música clave en este contexto: **música programática**, que sigue el hilo narrativo de la historia, y **música descriptiva**, que se enfoca en representar sonidos específicos de la escena. En esta actividad, exploraremos cómo la música y los efectos sonoros pueden transformar una secuencia de cine, creando una experiencia más inmersiva creando una banda sonora que combine ambos tipos de música para una escena dada, experimentando con la creación y el uso de sonidos en el contexto cinematográfico.

Pasos en la actividad

Tras la explicación realizada por tu profesor o profesora, te asignará un grupo para esta actividad. Sigue sus indicaciones para seleccionar la escena sobre la que trabajaréis.

1. Creación de la banda sonora

- Deberéis trabajar en equipo para crear la banda sonora de vuestra escena utilizando **dos tipos de música**:
 - ◆ **Música Programática**: componed o elegid música que refleje el tono general de la escena (por ejemplo, suspenso, acción, romance).
 - ◆ **Música Descriptiva**: incorporad efectos sonoros que imiten sonidos específicos de la escena, como pasos, lluvia, viento, explosiones, etc.
- Podéis usar herramientas como **Google Music Lab** para crear melodías y efectos sonoros o emplear objetos cotidianos para crear sonidos.

2. Presentación de las creaciones

Cada grupo presenta su escena con la banda sonora creada. Podéis comentar entre todos las sensaciones que produce la música elegida y si transmite lo que el grupo creador pretendía.

5. Reflexión y discusión

- Discute primero en tu grupo y después con toda la clase, cómo creéis que la música programática y descriptiva contribuyó a crear la atmósfera de la escena. ¿Qué emociones transmitieron? ¿Los efectos sonoros ayudaron a dar realismo a los sonidos? ¿Cómo?
- Reflexionad sobre los retos de crear música para el cine: ¿Qué fue lo más difícil de representar?

Algunos ejemplos de música utilizada en películas conocidas son:

- [Claro de luna](#) (Debussy): Saga *Crepúsculo*
- [Obertura "1812"](#) (Cara B) (P. I. Tchaikovsky): Película *V de Vendetta*
- [El vuelo del moscardón](#) (Rimsky-Korsakov): Serie *Merlí*
- [Goldberg Variations](#) (J. S. Bach): Películas *Hannibal* y *Ocean's eleven*

Te recomendamos también consultar este artículo del blog BNE titulado "[Cine y música en la BDH](#)" y la [playlist "Música para cine"](#) disponible en la BDH.

¿Experimentamos?



¿Te has parado a pensar cómo suenan tus dibujos? Te proponemos que te conviertas en un pintor como Kandinsky utilizando la herramienta [Kandinsky de Musiclab](#), que convertirá tu obra en música.

Wassily Kandinsky relacionaba colores y música mediante la **sinestesia**, asociando sonidos con tonos específicos. Consideraba el amarillo como un sonido agudo y vibrante, como una trompeta, y el azul como un tono profundo y sereno, similar a un violonchelo. Sus pinturas abstractas son "composiciones visuales" inspiradas en la estructura de obras musicales.

Para terminar esta estación te proponemos una sencilla actividad evaluativa. Sigue las instrucciones de tu profesor o profesora que te proporcionará el link para que puedas acceder.

